

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

BAKALÁŘSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Japonské videohry se zaměřením na *Silent Hill* a *Silent Hill 2*
Japanese Videogames with Regard to *Silent Hill* and *Silent Hill 2*

Vypracoval: Josef Tichý

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Dita Nymburská, Ph.D.

Olomouc 2014

„No prostě jsem hodně četl Raymonda Chandlera, a víte, co jsem zjistil? Na zápletku ve skutečnosti nezáleží. Na vyřešení záhad taky nezáleží. Někdy se nevyřeší vůbec nic. Je to jen ta atmosféra, co vás tak ohromuje. A je to tak nějak univerzální, tahle idea člověka, který něco hledá nebo se prochází krajinou své morálky a zkouší se před ní chránit, ale pořád se v tom musí hrabat.“

Brett Easton Ellis, *Vice Magazine*, březen 2010, s. 95

„Průměrný spisovatel si musí dát pozor, aby příliš rychle nenahrazoval hrubý, nesprávný výraz výrazem správným. Tím zabíjí prvotní nápad, který snad ještě byl jakousi živoucí rostlinkou. A ta je teď suchá a nemá už vůbec žádnou cenu. Může se hodit na smetiště. Zatímco ta ubohoučká rostlinka dávala ještě jakýs užitek.“

Ludwig Wittgenstein, *Rozličné poznámky*, s. 119–120

„Zpívat v zapadlejch barech, tančit se starýma hvězdama, žít pro slávu.
Líbat se v namodralým šeru, hrát kulečnick, šipky a tvý videohry.
Drží mě ve svejch silnejch pažích, opilá pozoruju hvězdy, na tohle teď myslím.
Dívat se na naše přátele, jak vcházej a vycházej z podniku starýho Pavla,
takhle si představuju zábavu – hrát tvý videohry.“

Lana Del Rey, píseň *Videohry* (*Videogames*)

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně pod odborným dohledem vedoucí diplomové práce a jen s použitím uvedených pramenů a literatury.

V Olomouci dne

Podpis

Anotace

Práce se zabývá japonskými videohrami, zvláště pak dvěma konkrétními tituly, prvními dvěma díly série *Silent Hill*. V úvodní kapitole přibližuje videohry obecně; krátce se věnuje jejich historickému vývoji a následně zmiňuje několik největších japonských korporací, jež se zabývají jejich vývojem. Podává výklad o hlavních videoherních žánrech a dokládá je konkrétními příklady. Uvádí též několik soudobých teorií sloužících k hlubšímu pochopení obecné struktury videoher. Některých poznatků z těchto teorií je poté využito v dalších dvou kapitolách, v nichž jsou analyzovány hry *Silent Hill* a *Silent Hill 2*. Práce uvádí tato díla do kontextu s jinými počiny zejména z oblasti umění, filmu a literatury a snaží se též o vzájemné srovnání těchto dvou videoher. Vychází najevo, že ačkoli se zkoumané hry v mnohém inspirují motivy z americké kinematografie, případně amerického a evropského umění, činí tak v souladu s koncepty jak tradičních, tak i moderních japonských estetických tradic.

Klíčová slova: videohry, japonské videohry, *Silent Hill*, *Silent Hill 2*

Počet stran: 76

Počet znaků: 155 963 (bez mezer)

Počet titulů použité literatury: 34

Počet příloh: 2

Děkuji Mgr. Ditě Nymburské, Ph.D. za nesmírnou trpělivost při vedení této práce, stejně jako za nepostradatelné rady týkající se celkové koncepce. Rád bych též poděkoval všem, kteří mě podporovali nejen při psaní tohoto textu – zejména dvěma konkrétním ženám. Jedné z nich za to, že jsem své studium neukončil ihned po základní škole, a druhé za to, že dodnes pokračuji ve studiu japonštiny. V první řadě ale děkuji rodičům – bez nich by nebylo nic.

Obsah

Ediční poznámka.....	8
Úvod.....	9
1. Úvodní kapitola.....	11
1.1 Historie bádání o hrách a počátky videoher.....	11
1.2 Videoherní firmy v Japonsku.....	13
1.3 Videoherní žánry.....	15
1.4 Teorie videoher.....	17
1.5 Východiska interpretace videoher v této práci.....	22
2. <i>Silent Hill</i>.....	23
2.1 Hlavní postavy.....	23
2.2 Děj a komentáře.....	23
2.3 Alternativní konce.....	39
3. <i>Silent Hill 2</i>.....	40
3.1 Hlavní postavy.....	40
3.2 Děj a komentáře.....	40
3.3 Alternativní konce.....	60
3.4 Vedlejší příběhová linie.....	61
Závěr.....	63
Resumé.....	67
Seznam pramenů a citovaných děl.....	68
Přílohy.....	73

Ediční poznámka

V práci užívám japonské výrazy v české transkripci. Japonská jména uvádím v českém pořadí, tedy vlastní jméno a příjmení. Japonské výrazy a některé technické či v obecném povědomí málo známé výrazy spojené především s videoherní tematikou jsou psány kurzívou. Stejným způsobem zápisu jsou odlišeny i názvy konkrétních her či filmů a citace dialogů z pojednávaných her. Pokud není uvedeno jinak, jedná se u citovaných textů o vlastní překlady z angličtiny. Odkazy na použité prameny a literaturu jsou řešeny tak, že v závorce je uvedeno jméno autora, za nímž následuje rok vydání a konkrétní strana v dokumentu, na nějž se citovaná informace odvolává.

Úvod

Tato práce se zabývá japonskými videohrami. Téma jsem si zvolil proto, že věřím, že videohry – stejně jako například jazyk či některé umělecké formy – prozrazují mnohé o lidech, kteří je vytvořili, a prostředí, ve kterém vznikaly. Videohry obecně představují jednu z nejnovějších a nejpokročilejších forem kulturní produkce na světě a je šťastnou shodou okolností, že právě Japonsko má hned po USA druhou nejstarší tradici jejich výroby i masové spotřeby.

V první kapitole se snažím ukázat, že historie zkoumání her dalece přesahuje vznik videoher. Následuje výčet několika největších japonských firem zabývajících se výrobou videoher a podkapitola nabízející podrobnější výčet jednotlivých videoherních žánrů s konkrétními příklady. Hry jmenované v této sekci se však neomezují pouze na hry japonské. Uvedené příklady jsem volil především s ohledem na to, zdali byly dobře známé mně samotnému, a tedy jsem byl schopen bezpečně určit, jestli svým obsahem s probíraným žánrem korespondují, a dále s přihlédnutím k tomu, zdali byly nějakým způsobem významné v celkovém kontextu vývoje videoher. Jelikož ale dosud neexistuje žádný videoherní kánon¹, jde nutně o výběr subjektivní. V první kapitole se ještě věnuji několika teoriím spjatým s uvažováním o videohrách a vytyčuji zásady, podle nichž jsou v dalších dvou kapitolách rozebírány dva vybrané japonské tituly.

První dva díly série *Silent Hill* mne zaujaly, již když jsem se s nimi poprvé setkal před mnoha lety. Od té doby ve mně přetrval dojem, že jde o díla výjimečná jak po stránce příběhové, tak i vizuální. Série *Silent Hill* přinesla do videoherní praxe dosud neznámé pojetí hororu, a sice žánr psychologického hororu. Tyto hry přitom bohatě využily možností videoherního média a nechaly se inspirovat mnoha známými – především americkými – filmy a dalšími uměleckými díly. Způsob, kterým jsou v sérii *Silent Hill* tyto výchozí zdroje nově interpretovány, je ale namnoze japonský. Vzory z americké kinematografie se zde objevují v pozměněné podobě, která prozrazuje vliv tradičních japonských estetických konceptů a reálií. Ačkoli se tedy děj obou her odehrává ve fiktivním americkém městě, jedná se spíše o japonskou představu

¹ Neudílejí se například žádné všeobecně respektované ceny za přínos v oblasti videoher.

amerického města, neboť nikdo z tvůrčího týmu v době vzniku obou her dosud ve Spojených státech nebyl².

Cílem této práce je analýza zvolených videoher a pokus o jejich vzájemné srovnání a o konfrontaci obou děl s vybranými filmovými, literárními a uměleckými díly, zejména z moderní doby. Díky tomu vyniknou některá specifika japonské videoherní produkce. Soustředuji se na narativní a vizuální aspekty těchto dvou her a snažím se dopátrat smyslu, pro který se zde objevují, případně odkud ten který konkrétní styl či pojetí převzaly. Nesnažím se o důkladný rozbor všech složek těchto děl, který ostatně ani není možný, neboť hledisek, z nichž je možno hry nahlížet, je nespočet. Těžištěm mého zájmu se stal vzhled prostředí, vztahy jednajících postav a zachycení jejich charakterů, práce s kamerou a celkové vyznění či přínos.

² Viz film dokumentující vznik druhého dílu série s názvem *Silent Hill 2, Making of – Alchemists of Emotion* (Vznik *Silent Hillu 2* – Alchymisté emoce). Dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=KSk98HqIHU> (26. 4. 2014)

1. Úvodní kapitola

Videohry³ jsou relativně mladým kulturním fenoménem a jako takové bývají přehlíženy. Častým argumentem proti nim je například skutečnost, že ve většině případů obsahují přehnané násilí a vysokou míru vulgarity. Na druhou stranu však již dokázaly proniknout do obecného povědomí tím, že se staly nedílnou součástí populární kultury. Část písně *Video Games (Videohry)* od americké zpěvačky Lany Del Rey⁴, již uvádím jako jedno z mott této práce, například ukazuje, že termín „videohry“ lze nápaditě využít i jako příměr k milostnému vztahu. Jiným příkladem vlivu videoher na současnou kulturu je, že mnohé filmy dnes přebírají prvky typické pro narativní postupy ve videohrách⁵.

1.1 Historie bádání o hrách a počátky videoher

Již Johan Huizinga⁶ uvažoval ve třicátých letech minulého století o důležitosti hry v životě člověka; ve svých tvrzeních stavěl především na poznatcích z etnologie. Poukazoval jednak na funkci hry v životě dětí v souvislosti s rozvojem jejich duševních a fyzických sil. Dále pak hovořil o spojitosti mezi hrou a posvátnem, respektive mystériem. Operoval přitom s termínem *zvláštní svět hry*, při jehož užití měl na mysli zvláštní – sice dočasný, zato však takřka autonomní – svět lidí, kteří se hry účastní. Oceňoval na hrách účinek, jehož vlivem se jejich účastníci přibližují k určité transcendentní zkušenosti – ne nepodobné té, již je možné zažít při různých náboženských obřadech:

„Přejdeme-li od dětské hry k posvátným kultovním obřadům archaických kultur, poznáme, že ve srovnání s dětskou hrou je tu ‚ve hře‘ navíc duchovní prvek, který se dá jen velmi těžko přesně popsat. [...] Účastníci kultu jsou přesvědčeni, že se jejich konáním dosahuje jistého blaha a že se jím uskutečňuje vyšší řád, než ve kterém běžně žijí. Přesto má realizace

³ Termín „videohry“ přejímám z anglického originálu s vědomím, že v českém prostředí se též užívá označení *počítačové hry* (vzhledem k tomu, že většina hráčů zde k hraní užívá počítače). Držím se ovšem pojmu bližšího angličtině z toho důvodu, že prostředí televizních obrazovek je *konzolovým* (viz poznámka číslo 6) videohrám bližší – pro ně byly ostatně primárně stvořeny.

⁴ Vlastním jménem Elizabeth Woolridge Grant (nar. 1986); zlomem v její kariéře se stala právě píseň *Video Games* z roku 2011, po níž následovalo uvedení alba *Born to Die (Zrození pro smrt)*, které ji etablovalo coby jednu z ikon současné populární hudby.

⁵ Srov. článek Jaroslava Švelcha *Počítačové hry jako expresivní médium* v časopise *Illuminace* (ročník 24, číslo 2, rok 2012, s. 29).

⁶ Johan Huizinga (1872–1945), nizozemský profesor historie na univerzitách v Haarlemu a v Leidenu. Těžištěm jeho zájmu byly kulturní a sociální aspekty středověku a renesance.

představováním i nadále v každém směru formální znaky hry. [...] Je pro ni ohraničen zvláštní, dočasně platný svět.” (Huizinga, 1971: 20–21)

Obdobný pocit zažití vyššího řádu ale u svých hráčů vyvolávají i některé videohry – podívejme se například na komerčně nejúspěšnější českou videohru vůbec, na titul s názvem *Mafie*⁷. V *Mafii* může hráč – vedle plnění rozličných úkolů v rámci hlavní příběhové linie – pouze nerušeně projíždět městem a pozorovat klidný život v ulicích. Na rozdíl od skutečného světa je však život tohoto fiktivního amerického města zasazeného do třicátých let minulého století zbaven jakýchkoli nedokonalostí a rušivých elementů. Jedná se vlastně o ideální představu města, jehož obyvatelé poklidně směřují za svým cílem, avšak jejich cesty nejsou ničím a nikým rušeny. Huizinga ve své knize *Homo ludens* dokonce přichází k závěru, že kultura sama se zrodila ve hře (Huizinga, 1971: 11) a je tedy jen jakýmsi jejím výplodem – odrazem nějakého ideálního, respektive alespoň dokonalejšího světa. Historie videoher, tedy specifické odnože širšího fenoménu her, však nesahá dále než do 60. let minulého století. Začíná v době, kdy se první takovéto projekty začaly objevovat na půdě technicky zaměřených amerických univerzit⁸.

Vzhledem k tehdejší geopolitické situaci⁹ se i první firmy zabývající se herními automaty a posléze též domácími herními konzolemi¹⁰ objevují právě ve Spojených státech¹¹ a na japonském souostroví¹². Tato práce se soustředí na japonské videohry, zmíním zde proto alespoň několik největších korporací, které se jejich vývojem

⁷ Celým názvem *Mafia: The City of Lost Heaven* (česky pouze *Mafie*). Hru uvedlo brněnské studio Illusion Softworks v roce 2002 pod vedením Daniela Vávry (nar. 1975).

⁸ Jednou z prvních byla hra *Spacewar!* z roku 1961, jejímž tvůrcem byl Steve Russel (Juul, 2005: 3).

⁹ V roce 1975 Japonsko dosáhlo pozice třetí ekonomicky nejsilnější země světa, hned za Spojenými státy a Sovětským svazem (Reischauer, 2009: 280), přičemž jeho ekonomika rostla i po celé následující desetiletí. Faktem ovšem je, že Sovětský svaz, tehdy druhý ekonomicky nejsilnější stát světa, nedisponoval volným trhem. Jeho občané navíc – viděno v masovém měřítku – neměli přístup k pokročilým technologiím, mezi něž patří i domácí videoherní konzole. Lze tak říci, že poli spotřební elektroniky Sovětský svaz zaostával za Japonskem. Je ovšem jasné, že toto tvrzení je značně diskutabilní. Zcela určitě existují i výjimky, z nichž nejslavnější představuje hra *Tetris* z roku 1984, kterou navrhl Alexej Pažitnov (nar. 1956) v době svého působení na tehdejší Sovětské akademii věd v Moskvě (dnes Ruská akademie věd).

¹⁰ Domácí herní konzole jsou zařízení fungující na technické základně podobné počítačům. Připojují se k televizní obrazovce a ovládají se zpravidla přiloženými dálkovými ovladači. V současnosti existují na globálním trhu s těmito zařízeními tři velké společnosti: Sony (konzole Playstation 4), Microsoft (konzole Xbox One) a Nintendo (konzole Wii U).

¹¹ V roce 1972 přišla firma Atari s titulem *Pong*. Jedná se o hru v černobílém ztvárnění, jejíž náplní je odražení míčku (jehož rychlost se neustále zvyšuje) za pomoci pohyblivé bílé plošiny na jedné straně obrazovky. Konceptuálně jde o obdobu stolního tenisu.

¹² V roce 1978 uvedla společnost Taito hru *Space Invaders* (*Vetřelci z vesmíru*). V ní uživatel ovládá vesmírnou loď, která se pohybuje pouze v dolní části obrazovky. Cílem hry je postřílet všechny vetřelce pohybující se horizontálně a v šicích po zbytku obrazovky. Ti navíc palbu opětvují.

a šířením zabývají (řazeno v abecedním pořadí) a jejichž dějiny se do jisté míry se samotnými dějinami japonských videoher překrývají.

1.2 Videoherní firmy v Japonsku

Společnost Capcom byla založena roku 1983 a vytvořila – mimo jiné – hororové série *Resident Evil*¹³ (od 1996) či *Devil May Cry*¹⁴ (od 2001). Další firma, Namco, byla založena v roce 1955 a původně provozovala horskou dráhu pro děti na střeše obchodního centra v Johohamě. Jejím nejslavnějším počinem je hra *Pac-Man*¹⁵ (1980), mezi další úspěšné produkty této společnosti lze pak zařadit sérii *Katamari Damacy*¹⁶ (od 2004-) nebo akční bojovou hru *Tekken* (1995).

Společnost Nintendó (založena roku 1889) původně provozovala obchod karetními hrami, v 60. letech minulého století jí hrozil bankrot a na čas se dokonce uchýlila k provozování taxislužeb a tzv. love hotels¹⁷. Na trhu s domácími herními konzolami se definitivně prosadila až v roce 1983, a to uvedením systému Famicom (v Severní Americe a Evropě představen o dva, respektive tři roky později pod názvem

¹³ Česky *Usedlé zlo*; v Japonsku je hra obecně známá pod názvem *Baiohazádo*. Leitmotivem této série, která dnes čítá více než osm hlavních pokračování, je prostředí (ať už jde o zapadlý dům v horách, fiktivní město Raccoon City uprostřed amerického Středozápadu či jiné) zasažené smrtícím virem, který své oběti nejprve usmrtí, avšak zanedlouho poté znovu oživí a žene k jedinému cíli: požití čerstvého lidského masa. Vyskytuje se zde několik hlavních postav a hra časem prodělala posun od původního žánru *survival horroru* (viz oddíl 1.3 – Videoherní žánry) směrem k žánru *střílečky*, byla též úspěšně adaptována do filmové podoby a stala se nejvýdělečnějším filmovým přepisem videohry všech dob.

¹⁴ Do češtiny obtížně přeložitelný anglický název, který vznikl záměnou slovesa *care* (*starat se*) za *cry* (plakat) v anglickém pořekadle „*Devil may care*.“ Česky tedy doslova „*Možná ďábla [to bude] zajímat*.“ V přeneseném významu tato prűpovídka označuje lehkovážné, nezodpovědné chování – zejména mladých lidí žijících ve městě. Viz též heslo ve slovníku *Collins English Dictionary*: <http://www.thefreedictionary.com/devil-may-care> (26. 4. 2014)

¹⁵ Titul vstoupil do mezinárodního povědomí (zejména v rovině spotřební kultury v podobě potisků triček atp.) díky svému jednoduchému, a přesto ikonickému grafickému zpracování. Ústřední postava, žlutá koule Pac-man, požírá semínka rozmístěná v bludišti a snaží se vyhnout duchům – kteří naopak mohou požít ji. Po požití růžového semínka jsou duchové krátkodobě paralyzováni a v tomto stavu mohou být pozřeni – hra končí likvidací všech duchů.

¹⁶ Hráč ovládá drobnou postavu, Prince, jenž před sebou na rozkaz Krále všeho veškerenstva koulí po Zemi své *katamari* (jakási magická koule, která na sebe nabaluje vše, co je v konkrétní chvíli menší než ona sama) a snaží se, aby bylo co největší: začíná tedy přichytáváním drobných smítek prachu a malých předmětů v dětském pokoji, až nakonec se rozroste v obrovský moloch přichytávající na sebe domy, veřejnou infrastrukturu, vše živé i neživé na souši i ve vodě atd. Hra byla představena i v rámci výstavy *Století dítěte (The Century of The Child)* v newyorském Muzeu moderního umění (The Museum of Modern Art).

¹⁷ Česky *hotely lásky*, japonsky *rabu hoteru*; japonské hotely pro páry, které dočasně hledají soukromí.

Nintendo Entertainment System). Simultánně s ním byla uvedena též hra *Super Mario Bros.*¹⁸(1985).

Jiný podnik, Sega (založen počátkem 40. let minulého století na Havajských ostrovech, v 90. letech byl největším konkurentem společnosti Nintendó), zažil největší úspěch s konzolí Mega Drive (na trh uvedena v roce 1989). Pro firmu Sega je zásadní série *Sonic the Hedgehog*¹⁹ (od 1991). Výčet pak uzavře korporace Sony – svou divizi videoher založila až roku 1993 a první konzole Playstation následovala v Japonsku o rok později; zdaleka největšího úspěchu však Sony dosáhla až s konzolí Playstation 2 (uvedena roku 2000), jež se stala celosvětově nejprodávanějším domácím videoherním systémem všech dob.

Je ovšem třeba současně zmínit i tu skutečnost, že moderní japonská ekonomika – a spolu s ní i japonský trh s videohrami – v nedávné minulosti pravděpodobně dosáhla jednoho ze svých vrcholů a její pomyslná křivka dnes sleduje sestupnou tendenci²⁰ – jak dokládá studie britské BBC z roku 2010:

„Předpokládá se, že v roce 2002 bylo Japonsko odpovědné za téměř 50% světového trhu s hrami. Tato hodnota nyní poklesla k téměř 10% a bez Nintenda a jeho úspěchu s konzolí Wii²¹ by byla ještě nižší – kolem 8%.“ (Cieslak, 2010)

¹⁸ Hlavní postava hry, kníratý instalatér Mario, skáče po plošinách a nepřátele – chodící hnědé houby opatřené očima – zneškodňuje tak, že jim vyskočí na hlavu. Děj se odehrává ve fiktivním Houbovém království a Marioovým cílem je záchrana princezny Peach (česky Broskev). Tu unesl Mariův úhlavní nepřítel – přerostlá želva plivající oheň jménem Bowser.

¹⁹ Česky *Ježek Sonic*. V hlavní roli se zde představuje modro-fialový ježek jménem Sonic, který maximální možnou rychlostí probíhá danými lokacemi a sbírá žluté kroužky pro dočasné nabytí energie. Jeho cílem je získání šesti smaragdů, které ukořistil hlavní zlosyn. Hra se odehrává na fiktivním Jižním ostrově, který oplývá pestrou škálou barev a fantazijně zpracovanou flórou tropických deštných lesů.

²⁰ Jak zmiňuje Pradyumna P. Karan: „Během 80. let Japonsko srovnalo krok se Spojenými státy v technologické úrovni určitých výrobních procesů, například ve výrobě automobilů, televizorů a polovodičů. Japonsko představilo vyspělé technologie v takových oblastech, jakými jsou prevence znečištění životního prostředí a environmentální věda. Dle průzkumu, jež v roce 1985 provedlo MITI [zkratka anglického termínu Ministry of Internal Trade and Industry, jež označoval bývalé japonské ministerstvo mezinárodního obchodu a průmyslu, japonsky *Cúšó sangjó šó*, které zaniklo v roce 2001 a jehož agendu převzalo ministerstvo hospodářství, průmyslu a o obchodu, japonsky *Keizai sangjó šó*] nebyly japonské technologie pro ocel s vysokou tažnou pevností, videorekordéry a solární panely sloužící k výrobě elektrické energie překonány žádnými obdobnými zahraničními technologiemi. V roce 1990 dosáhly vysokého stupně technologické dokonalosti [též] drobné keramické součástky, polovodičové paměti a spektrální analyzátoři.“ (Karan, 2005: 343)

²¹ Nintendo Wii – herní konzole uvedená na trh v roce 2006. Od konkurenčních produktů (Playstation 3 od Sony a XBOX 360 od firmy Microsoft) se lišila systémem ovládání, které je realizováno pohybovými senzory zabudovanými v bezdrátovém ovladači, a demografickým zaměřením: etablovala se jako platforma vhodná pro příležitostné hraní, a to i pro lidi z cílových skupin, jež do doby tradičně zkušenost s hraním videoher neměly. Bylo to umožněno jednak zmíněným systémem ovládání, jednak odlišným typem her, které nevyžadovaly přílišné časové investice a byly vhodné zejména pro hraní za přítomnosti celé skupiny uživatelů, kteří se mohli sejít před obrazovkou a být do hry vtaženi bezmála

Nyní se zaměřím na typologii videoher, způsob jejich vzniku a žánrové dělení. Jaroslav Švelch, jeden z průkopníků videoherních studií na české akademické půdě, píše:

„Pro současnou situaci na trhu jsou podstatné [...] tři věci: herní společnosti jsou zpravidla součástí velkých zábavních korporací; rozpočet průměrného studiového komerčního projektu se pohybuje mezi pěti a deseti miliony dolarů (Bogost, 2006); a herní průmysl je neodmyslitelně propojený s hardwarovým průmyslem.“ (Švelch, 2007: 18)

Chtěl bych zde ale rovněž zmínit i existenci nekomerčních, volně šiřitelných *freeware*²² her. Za všechny uvedu alespoň českou sérii *Život není krásný*²³ (Martin Pohl, od 2002-). V určité opozici k tvrzení o situaci na trhu s velkorozpočtovými hrami je ovšem dobré připomenout existenci nezávislých her, někdy také označovaných jako *indie*²⁴. Jako příklad zmíním hru *The Graveyard*²⁵ z roku 2008.

1.3 Videoherní žánry

*Subkultura*²⁶ videoher dále velmi často operuje s termínem *žánr*. Nejpočetnější jsou dle této stratifikace hry *akční*, jež se dále člení na jednotlivé *subžánry*. Tzv.

fyzicky. Hraní videoher tak díky této inovaci nabylo na nové atraktivitě a dimenzi – hry mohly být vnímány jako plnohodnotná součást společenské zábavy.

²² Jde o hry, které jsou bezplatně nabízeny na různých internetových stránkách a serverech, bývají zpravidla jednoduchého obsahu a v technicky nenáročném provedení. Kvalita takovýchto her je proto nezdědka pochybná – tvoří je buď anonymní tvůrci, případně vznikají na objednávku jiných společností za účelem propagace určitých produktů.

²³ Série plná vulgarismů a přehnaného násilí pojednává o životě člověka žijícího na předměstí fiktivního českého města zasazeného do blíže neurčené reality devadesátých let minulého století. Svou extrémně obhroublou náplní sice odpovídá definici *freeware* her coby jednoznačně nejpokleslejšího z herních žánrů, avšak zároveň vykazuje jistý přesah. Osobitým způsobem reflektuje atmosféru zanedbaného sídliště a charakteristické rysy života nezaměstnaných (rasovou diskriminaci romského etnika, nevzdělanost, stejně jako i předsudky a na nich postavené absurdní zápletky a situace).

²⁴ *Indie* hry představují alternativu k velkorozpočtovým, čistě komerčně zacíleným titulům. Vznikají většinou jako soukromé projekty jednotlivců či malých nezávislých studií, často experimentují se samotnou povahou videoher, snaží se změnit jejich obsah, zpracování i smysl. Do této kategorie spadají též hry s uměleckými ambicemi, jež se toto médium snaží povýšit na roveň jiným, všeobecně uznávaným uměleckým disciplínám. Jejich tvůrci tak často vydávají manifesty a pořádají přednášky, školení či konference. Do kategorie *indie* her pak dále spadají ještě projekty stojící na samém pomezí hry coby specifického objektu (viz podkapitola č. 1.4 „Teorie videoher“).

²⁵ Český *Hřbitov*. Jde o hru belgického studia Tale of Tales, v níž hráč musí vést stařenku během její procházky hřbitovem, nechat ji usednout na lavičku poblíž kostela a naslouchat vzpomínkám, jež se jí neustále míhají v hlavě a jsou ztvárněny jako šedé poloprůsvitné obrazy objevující se vedle její hlavy. Stařenka pak náhle zemře.

²⁶ Termín *subkultura* v této souvislosti užívám, neboť chci poukázat na fakt, že v případě dále vysvětlované terminologie herních *žánrů* jde (v rámci specializovaných internetových serverů, tištěných periodik a televizních i jiných pořadů) o běžně užívané výrazy. Je ovšem nutné zdůraznit tu skutečnost, že

*střílečky*²⁷ (kupříkladu zmiňovaná hra *Spacewar!*, jejíž náplní je sestřelovat nepřátelské vesmírné lodě), které se postupem času a souběžně s vývojem technologií ustálily na tzv. *FPS* (neboli *first person shooter*, česky *střílečky* [viděné] z *pohledu první osoby*), například titul *Half-Life* (Valve, 1998); dále tzv. *plošinovky*²⁸, jejichž náplní je zpravidla skákání přes překážky a sbírání bodů (viz výše zmiňovaná hra *Super Mario Bros.* od společnosti Nintendó z roku 1985).

Žánr *adventur*²⁹ si obdobně zakládá na překonávání překážek, přidává však nutnost sbírání rozličných artefaktů roztroušených v herním prostředí, řešení hlavolamů či logických hádanek a podobně. K atraktivitě žánru dále přispívá i nutnost objevovat stále nové lokace a skrytá zákoutí. Adventury jsou navíc narativní, jejich ústředním motivem je vyprávění určitého příběhu. Vyznačují se tak pomalejším tempem, prvky zde bývají redukovány na minimum. Zakládajícím počinem v žánru je hra *Adventure*³⁰. Blízko k adventurám pak ještě mívají hry *hororové*³¹, pro něž obvykle platí stejná charakteristika jako pro adventury, avšak pomalého tempa se v nich užívá k budování atmosféry.

Dále rozlišujeme tzv. *RPG* hry (neboli *role-playing games*, český ekvivalent se běžně neužívá), které „kombinují narativní schéma s *taktickými* nebo bojovými *akčními* meziphrami a [...] původně vznikly coby adaptace stolních her.“ (Švelch, 2007: 15) Jako příklad může sloužit veleúspěšná série *Pokémon*³².

Strategické a *taktické* hry charakterizuje pohled z ptačí perspektivy a obecně pojetí coby interaktivní mapy, již uživatel ovládá pomocí kurzoru. Jako jediné jsou

o nich nelze hovořit jako o termínech odborných – téměř ve všech případech byly převzaty z angličtiny a běžně se vyskytují v komunikaci uvnitř hráčské komunity. Akademická (či akademicky znějící) alternativa k nim neexistuje.

²⁷ Z anglického *shooter games*.

²⁸ Z anglického *platform games*.

²⁹ Česká mutace anglického *adventure games*, tedy *dobrodružné hry*.

³⁰ Textová hra, tvůrcem William Crowther, publikována roku 1976.

³¹ Zvláštní podskupinou hororových her jsou tzv. *survival horory* (z anglického *survival – přežítí*), které jsou specifické tím, že hráče staví do role takřka bezbranné oběti vystavené permanentnímu ohrožení.

³² První dvě hry této série – *Pokémon, verze červená a zelená* – byly současně vydány v Japonsku v únoru 1996. Jejich náplní je putování fiktivní krajinou *Kantó* (jde o volnou kopii japonské nížiny Kantó, tedy oblasti Tokia a okolí), odchyt fiktivních bytostí-zvírat (původně fantazijně upravený hmyz), zvaných *Pokémoni*, jejich trénování a použití při soubojích s *Pokémony* jiných trenérů či s divoce žijícími *Pokémony* ve volné přírodě. Hráči si nejprve zvolí, zda budou hrát v roli dívky či chlapce a v průběhu hry se snaží ve fiktivním světě, který je nesmírně variabilní a členitý, pochytat všechny *Pokémony*, vycvičit je a vyhrát s nimi všechny turnaje a zápasy.

Rok po vydání prvního dílu hry byl v Japonsku uveden stejnojmenný animovaný seriál (*anime*), který se dočkal celosvětového ohlasu. Jeho výroba přitom stále pokračuje – v říjnu 2013 v Japonsku začalo vysílání sedmnácté sezóny.

téměř výhradně doménou platformy PC³³. Často hráči umožňují prožít simulaci významných dějinných okamžiků, případně celých historických údobí. Pravděpodobně nejvýznamnější osobností na poli strategických her je Sid Meier se svým počinem *Civilization* (1991).

Tento stručný výčet herních žánrů nakonec uzavřou hry *logické*³⁴, *sportovní* (například *Wii Sports*, Nintendó, 2006), *arkády* (původně určeny pro herní automaty; vyznačují se lineárním postupem a vršením téměř identických herních lokací, jež odlišuje pouze rozdílný stupeň obtížnosti, příkladem je automatová hra *Donkey Kong*³⁵, jejíž první díl vydalo Nintendó v roce 1980), *simulátory*³⁶ a hry *závodní*, jež se vyznačují větší či menší mírou realistického podání, například závodní série *The Need for Speed* (Electronic Arts, od 1994).

1.4 Teorie videoher

„Hry jsou [...] především kulturní artefakty,“ (Durkin, 2006) jež byly „v přijatelné kvalitě [schopny] zahrnout video, zvuk i text [až] po roce 1993.“ (Švelch, 2007: 8) Dodnes se jejich základní struktura – respektive způsob jejich technologické realizace a následné prezentace, stejně jako i určenost³⁷ – takřka nezměnila. Určeností her míním jejich omezení – jsou to sice svébytné útvary využívající širokou škálu

³³ PC, zkratka anglického *personal computer* neboli *osobní počítač*. Termín původně odkazoval k přechodu od dříve užívaných tzv. *sálových počítačů* (název vznikl kvůli jejich fyzické rozloze) k masově vyráběným počítačům, jež byly určeny běžným domácím. Termín PC se poprvé uchytil ve Spojených státech, a to přibližně od roku 1981. Tehdy totiž společnost IBM na trh uvedla model IBM PC, který se na dlouho stal synonymem pro osobní počítače různých značek obecně. V českém prostředí se zkratka PC používá zejména v technické řeči, avšak často se objevuje i ve specializovaných videoherních periodících (například časopisy *Level* či *Score*) a televizních i jiných pořadech (Česká televize na svém druhém kanálu od ledna 1999 pravidelně vysílala pořad *Game Page* – v červnu 2012 však jeho výrobu zrušila).

³⁴ Žánr logických her je paradoxně doménou her *freewareových*. Nevalnou kvalitu takovýchto her dokládá i populární série *Bejeweled* (PopCap Games, od 2001) šířená především prostřednictvím mobilních telefonů. Náplní *Bejeweled* je kombinování stále nových různobarevných drahokamů do požadovaných útvarů, za což je hráč odměňován odpovídajícím počtem bodů.

³⁵ Ústřední postava hry (později známá jako Mario) musí běhat po traverzách, přeskakovat mezery mezi nimi, šplhat po žebřících a vyhýbat se létajícím ohnivým koulím i jiným předmětům proto, aby vysvobodil princeznu nacházející se v horní části obrazovky, kterou vězní přerostlá gorila.

³⁶ Například titul *Sims 2* (Maxis/Electronic Arts, 2000), nejprodávanější hra pro PC, dokonce představuje „simulaci života“ – hráči umožňuje zvolit dům, počet členů domácnosti, přibližný charakter postav, starat se o každodenní chod rodiny atp. Chybí zde však jakýkoli příběh či cíl, stejně tak dialogy (nahrazeny blíže neurčenými zvuky).

³⁷ Například akční hry se dnes prakticky vždy odehrávají v trojrozměrném prostředí a obvykle sestávají z oddělených lokací propojených koridory. Příběh hry je pak vyprávěn předpřipravenými *prostřihovými scénami* (*cut scenes*), které mají za úkol vnést do hry určitý smysluplný, případně alespoň zastřešující příběh.

postupů převzatých z mnoha jiných médií, na druhou stranu ale nejsou schopny existovat samy o sobě, bez zásahů dalších osob. Ke své úplné realizaci totiž vždy vyžadují určitou lidskou aktivitu. Jinak tuto skutečnost popsal norský ludolog³⁸ Espen Aarseth³⁹: „Hry jsou zároveň objekt a proces; nelze je číst jako texty nebo poslouchat jako hudbu, je třeba je hrát.“ (Aarseth, 2001)

Videoherní studia dnes proto spočívají na konstrukci a výkladu malého počtu chatrně vystavěných teoretických konceptů, které se opírají o omezené množství poznatků z oblasti fenoménu videoher jako takových. Často přitom ale ani samotní autoři těchto teorií nemají dostatečné znalosti herního designu, programování a podobně. Většina vědců zabývajících se v současné době videohrami po obsahové stránce totiž vychází z různých, s fenoménem videoher přímo nesouvisejících humanitních disciplín, ať už se jedná o dějiny umění, literaturu, filozofii, případně filmovou nebo srovnávací vědu či jiné. Vycházejí vlastně z pozice hráčské – neboť hrami se zpravidla, jak sami často přiznávají, zabývali již od dětství. Slovy Jaroslava Švelcha: „*Ze své záliby se snaží udělat živnost.*“⁴⁰ Tuto svoji nekompetentnost se ale zpravidla snaží kompenzovat uváděním zkoumaných her do kontextu s jinými – kulturně významnými, případně nějakým jiným způsobem relevantními – díly, která jsou jim známá. Jednou z teorií, které se pokouší toto úzce zaměřené pozorování rozšířit a vytvořit jakousi teorii videoher s obecnější platností, je myšlenka dualismu *reálných pravidel a fikčních světů*⁴¹. Slovy Jespera Juula, autora této ideje:

„Videohry jsou reálné v tom [smyslu], že sestávají z reálných pravidel, s nimiž se hráči skutečně potýkají – v tomto [smyslu] znamená výhra či prohra ve hře skutečnou událost. Avšak to, že vyhrájeme hru zabitím draka, neznamená, že existence draka je reálná – drak je pouze

³⁸ Z latinského *ludus*, tedy *hra* – odtud *ludologie*, neboli *věda o hrách*. Termín poprvé užil Gonzalo Frasca v článku *Ludology Meets Narratology* (1999).

³⁹ Espen Aarseth (nar. 1965), norský badatel v oblasti videoher a elektronické literatury, absolvent univerzity v Bergenu, v současnosti působí jako pedagog na dánské IT University of Copenhagen. V roce 1997 byla publikována jeho kniha *Cybertext: perspectives on ergodic literature* (česky *Kybertext: perspektivy ergodické literatury*), původně dizertační práce, která představuje jeden z mezníků v akademickém bádání o videohrách.

⁴⁰ Přednáška Jaroslava Švelcha o videohrách konaná 21. 5. 2013 na Fakultě sociálních věd Univerzity Karlovy v Praze dostupná na <http://vimeo.com/70250030> (30. 3. 2014)

⁴¹ Termín pochází od významného česko-kanadského lingvisty a literárního teoretika Lubomíra Doležela (nar. 1922), který v 70. letech minulého století přišel s několika literárními studii vázícími se k tématu fikčních světů. Vystudoval bohemistiku a rusistiku na Filozofické fakultě UK v Praze a od začátku padesátých let působil v Ústavu pro jazyk český ČSAV. Po emigraci v roce 1968 se stal pedagogem na kanadské University of Toronto. Mezi jeho nejvýznamnější práce patří monografie *Heterocosmica* z roku 1998 (John Hopkins University Press, Baltimore), která se zabývá analýzou narativních postupů.

fiktivní. Hrát videohru tedy znamená potýkat se s reálnými pravidly, zatímco si současně představujeme její fikční svět.“ (Juul, 2005: 1)

Tyto fikční světy jsou podle něho tvořeny hned několika prostředky. Na prvním místě zmiňuje *grafiku*, jež celý herní svět zobrazuje a je tedy nejviditelnějším způsobem reprezentace ve videohrách. Grafická realizace hry ovšem vždy úzce souvisí se stupněm vývoje výpočetní techniky. Kolem roku 2000 například měly počítače i herní konzole několikanásobně menší výkon než dnes, což se přímo podepsalo na výsledné podobě všech tehdejších videoher. Dobře patrné je to například v případě, že srovnáme vzhled konkrétního elementu – například vody – ve videohrách tehdejších a současných. Dříve byla voda tvořena obvykle několika texturami⁴² s odstíny modré, které se neustále překrývaly. Dnešní technologie však umožňují modelovat i takové detaily, jakými jsou vlnky na vodní hladině – případně i zobrazit jednotlivé kapky deště.

Dále pak Juul zdůrazňuje *zvuk*, který je nepostradatelný v případech, kdy je nutné ve hře minimálně evokovat některé fenomény, jež vizualizace nenabízí:

„Zvuk je méně expresivní, avšak nepochybně i prosté zvuky doprovázející místo ve hře, kdy se hráč nachází pod útokem, rovněž projektují fikční svět hry. Při vývoji videohry se na zvuk vydává zpravidla méně prostředků, nežli na grafiku. Trendem je spíše užívat zvuku ve hrách jakožto prostředku k zintenzivnění nálady, nikoli ve funkci informativní.“ (Juul, 2005: 134, 135)

K tomu, že zvuk je méně expresivní, než grafika, je ale možné oponovat mým předešlým argumentem – a sice tvrzením, že některé jevy nelze dost dobře a věrohodně ztvárnit graficky, nýbrž je lepší pokusit se o jejich evokaci zvukem. Podíváme-li se na příklad dále zkoumané videohry, konkrétně *Silent Hillu 2*, je zřejmé, že scénu, v níž jedna z postav zvrací do záchodové mísy, by rozhodně nebylo lepší ztvárnit graficky. Zvuk zde naopak funguje mnohem přesvědčivěji – přitom hráče ušetří nevhodných pohledů.

Juul též hovoří o *hráčových aktivitách a čase*. Ten podle něho v případě videoher s fikčním světem nabývá dvojího významu: vše, co se ve hře vykoná, jednak ovlivňuje události ve fikčním světě hry, jednak je také čas hraní projektován do fikčního času herního světa. Konkrétně to například znamená, že pakliže hráč splní určitý počet

⁴² Textury jsou barevné plochy, případně vzory, jimiž jsou pokryty všechny objekty ve hře.

úkořl, herní mechanismus nastaví hru tak, aby bylo určité roční období, konkrétní den či denní doba. Čas ve videohrách má ovšem mnoho dalších specifických vlastností. Některé hry – jako například herní série *Grand Theft Auto*⁴³ – se snaží zachytit všední koloběh střídání dne a noci. Děje se tak ovšem za značně zjednodušených podmínek – den například netrvá déle než dvacet minut a doba noci nedosahuje ani poloviny dne. Možnosti realistického ztvárnění času ve hrách nicméně odporuje skutečnost, že doba, která je k dohrání hry nutná, se pohybuje pouze v řádu několika hodin.

Dále Juul izoluje fenomén *textu*, který byl původně jediným způsobem vyjádření dialogu ve hrách. S tím, jak se technologie vyvíjely, však tuto jeho roli – snad pouze s výjimkou her určených pro tzv. *handheldy*⁴⁴ – převzaly jiné způsoby dialogové reprezentace. Hry začaly být dabovány a roli textu tedy ve většině případů převzaly audio nahrávky. Autor pak ještě zmiňuje fenomén *hmatu* – dodává ale, že jeho potenciál zůstává dosud spíše nevyužit. Některé videoherní konzole nabízejí funkci vibrací na ovladači, které se aktivují například v momentech, kdy – v závodní hře – vůz sjede z dráhy. Určitou možnost v souvislosti s hmatem pak představují ještě různé tematické ovladače⁴⁵. Nicméně za hlavní – třebaže, jak sám píše, mezi samotnými vědci poměrně kontroverzní – prostředky sloužící k utváření fikce ve hrách Juul považuje tzv. *prostřihové scény* (anglicky *cut-scenes*):

„Poněkud diskutabilní způsob vytváření herní fikce – prostřihové scény je neinteraktivní částí hry a zpravidla zprostředkovávají pozadí příběhu. Informují též hráče o úkolech, jež má provést. [...] Často je však jejich přítomnost vnímána s mnohými výhradami, jelikož prostřihové scény hráčům zabraňují v možnosti zasahovat do hry – v jistém smyslu jsou proto vlastně určitým neherním elementem ve hrách. I přesto ale v moderních videohrách zaujímají významné postavení – zprostředkovávají narativní obsah.“ (Juul, 2005: 135)

⁴³ Česky *Velká automobilová loupež*. První hra této série od britsko-amerického studia Rockstar Games se objevila v roce 1997, nicméně skutečný průlom byl zaznamenán až s uvedením třetího dílu v roce 2001. Ten poprvé přinesl trojrozměrně modelovaný svět fiktivního amerického města zvaného Liberty City (*Svobodné Město*) s ulicemi kypícími životem. Poprvé ve videoherní historii se zde též objevilo pravidelné střídání dne a noci – stejně jako i počasí.

⁴⁴ *Handheld*, (doslova „[herní platforma] držena v rukách“) původní anglický termín byl do češtiny převzat beze změny a označuje přenosné herní zařízení, jež je natolik malé a skladné, že je lze přenášet například v kapse. V současnosti se jedná o přístroje Nintendo 3DS a Sony Playstation Vita.

⁴⁵ Na konzolích Wii od společnosti Nintendo například existuje množství specializovaných nástavců určených pro její dálkový ovladač se zabudovanými pohybovými senzory: volant pro hry závodní, puška pro hry akční a jiné.

Dle mého názoru navíc prostřihové scény ve hrách slouží tím způsobem, že umožňují bližší identifikaci hráče s ústřední postavou⁴⁶. K Juulově výčtu hlavních faktorů či složek, které určují podobu hry, bych pak ještě přidal práci s *kamerou*. Ta má totiž zásadní vliv nejen na to, zdali je orientace ve hře přehledná, nýbrž se významně podílí i na celkové atmosféře hry. Pokud se například kamera neustále nachází u země, případně naopak u stropu anebo se až příliš často chvěje, dynamicky pohybuje, popřípadě scénu zabírá ze zkoseného úhlu pohledu, vzniká pocit nejistoty a úzkosti, jehož se snaží docílit například všechny hororové hry.

Pokud se ale vzdálíme od této teorie videoher coby entity na pomezí fikčního a reálného světa, pak za jiný důležitý termín v uvažování o hrách můžeme považovat *ergodicitu*, neboli „vlastnost některých zobrazení nebo změn zachovávat základní pravděpodobnostní vlastnosti zobrazovaného objektu.“ (Kraus a kol., 2011) Markku Eskelinen⁴⁷ srovnává narativní postupy literární, filmové a herní, načež dochází k závěru, že zatímco v prvních dvou případech je důležitost – libovolně zvolených – konkrétních míst v textu či filmové stopáži srovnatelná, v případě videoher je tomu jinak:

„Ve [videohráčích] není nutné ani možné setkat se s každou možnou kombinatorickou variantou událostí a existentů⁴⁸, které hra obsahuje, neboť se tyto varianty odlišují ergodickou důležitostí.“ (Eskelinen, 2001: 2)

Tím má na mysli ten rys her, jímž se v přímé závislosti na hráčem uskutečněných volbách mění i celý průběh hraní. Je tedy takřikajíc vyloučeno, že by kupříkladu průměrný uživatel hry Pokémon měl možnost spatřit či odkrýt všechna místa, objekty a situace ve hře naprogramované a uložené – i přesto však může hraní hry úspěšně dokončit.

Z toho také vyplývá bezmála nemožnost analyzovat mnohé videohry po čistě obsahové stránce. Dle teorie kybertextu⁴⁹ Espena Aarsetha totiž ergodické funkce hry

⁴⁶ Viz kapitola číslo 3, oddíl 3.3 – „Děj a komentáře“.

⁴⁷ Narozen r. 1959; nezávislý finský vědec a experimentální spisovatel ergodické prózy, interaktivních dramát, kritických esejů a kybertextové beletrie. Publikuje na serveru gamestudies.org, na němž též uveřejnil svůj nejvýznamnější článek *Situace hraní (The Gaming Situation)*.

⁴⁸ Existentem míní Eskelinen objekt nebo entitu. – pozn. překladatele Jaroslava Švelcha. Viz ŠVELCH, Jaroslav: *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*, FSV UK, Praha, 2007; s. 12

⁴⁹ Dle teorie kybertextu má každé nelineární (či ergodické) dílo dvě základní roviny: *textonickou* a *skriptonickou*. Textonickou rovinu díla představují údaje na záznamovém médiu (v případě videoher tedy data uložená na disku počítače) a systém (program), v němž jsou koncovému uživateli (hráči)

recipientovi umožňují tuto jednak *číst*, dále *interpretovat* a nakonec i *konfigurovat*. (Aarseth, 1997) „Teorie kybertextu [...] problematizuje pojetí mediálního produktu jako hotového, statického objektu.“ (Švelch, 2007: 14)

1.5 Východiska interpretace videoher v této práci

Vybrané hry, jež jsou dále rozebírány v této práci, se pokouším sledovat především z hlediska fenoménů, které zachytil a shrnul Jesper Juul ve své teorii fikčních světů a reálných pravidel. Zvláštní pozornost věnuji práci s kamerou – k tomuto rozhodnutí mne přivedl jednak fakt, že vybrané hry s její pomocí významně utvářejí svou atmosféru, ale také skutečnost, že se tímto způsobem snaží přiblížit filmovému médiu. Film byl totiž zřejmě hlavním inspiračním zdrojem těchto děl. Nosnou část jednotlivých analýz představuje popis příběhu a snaha vysvětlit některá nejasná místa či scény, jejichž obsah je symbolický. Pokouším se zkoumané hry uvádět do souvislosti s jinými uměleckými – především filmovými – díly a estetickými koncepty, jež byly, případně dodnes jsou charakteristické pro kulturní oblast Japonska. Zvláštní pozornost dále věnuji prostřihovým scénám, které – na rozdíl od Jespera Juula – považuji za klíčové i proto, že hned v úvodu obou her zprostředkovávají hráčům možnost identifikace s ústřední postavou. Moment, ve kterém se uživatel hry nutně musí „nalézt“ v postavě hlavního hrdiny, a tedy přijmout cizí identitu, je přitom pro další vývoj obou her klíčový. Míra, do jaké se hráč ztotožní s ústřední postavou, totiž dále významně ovlivňuje jeho motivaci v průběhu hraní. Kdyby například k aktu přijetí cizí totožnosti⁵⁰ nedošlo, jen stěží si lze představit, že by se našel někdo, kdo by v sobě našel motivaci dohrát takové hry až do konce.⁵¹

prezentována. Skriptonickou rovinou se v teorii kybertextu rozumí ta část díla, která je nakonec zobrazena na televizní či jiné obrazovce.

⁵⁰ Jde o rys vlastní zejména videohram s rozvinutým příběhem, které – spíše než na akční sekvence – kladou důraz na budování atmosféry a vytvoření fiktivního světa, jehož součástí se má uživatel hry v co nejvyšší míře stát. Hráč, který se dokáže vcítit do role hlavní postavy, snáze pochopí logiku hry – bude pro něj jednodušší řešit různé úkoly či situace, jež před něho hra postaví.

⁵¹ Obě hry sice sestávají z procházení rozličných lokací, avšak z celkového pohledu se – stejně jako u naprosté většiny videoher – zdá, že vzhled jednotlivých lokací je v zásadě uniformní a podoba překážek značně stereotypní. Je to způsobeno tím, že grafická podoba všech her je závislá na provedení *textur*.

2. *Silent Hill*

V této kapitole se věnuji prvnímu dílu série. Začíná charakteristikou hlavních postav, za níž následuje popis hry doplněný komentáři – kapitolu pak uzavírá výčet několika alternativních konců hry.

2.1 Hlavní postavy

Harry Mason – otec hledající ztracenou dceru

Cybil Bennett – policistka z nedalekého města Brahms, která se proti své vůli ocitla v Silent Hillu poté, co na začátku hry pronásledovala Harryho vůz

Michael Kaufmann – doktor, který pracoval v silenthillské nemocnici a patrně byl zapleten do místního obchodu s drogami

Dahlia Gillespie – pomatená starší žena, jež před lety obětovala svou dceru v ohni proto, aby došlo ke zrození boha

Lisa Garland – zdravotní sestra v místní nemocnici, po několik let ošetřovala Dahliinu popálenou dceru upoutanou na lůžku

Alessa – Dahliina dcera

Cheryl – Harryho nevlastní dcera, kterou Harry a jeho manželka kdysi našli pohozenou na kraji dálnice

2.2 Děj a komentáře

Hra začíná krátkou videosekvencí⁵², v níž se představují všechny hlavní postavy v důležitých prostřihových scénách a kterou uzavírá pohled na vůz Harryho Masona,

⁵² Jedná se o jednu z prostřihových scén. Ve hře se ovšem nachází několik speciálních krátkých animovaných filmů, které rovněž spadají do této kategorie. Po grafické stránce jsou ale provedeny mnohem kvalitněji, s mnohem větší mírou realismu, neboť vše je v nich náročným způsobem zahlazeno. Vypadají tedy mnohem realističtěji mnohem realističtěji (než cokoli ve zbytku hry). Negativní stránkou jejich použití je ale skutečnost, že se od zbytku hry až příliš odlišují. Jedná se ale o konvenci, která byla zejména pro videohry období druhé poloviny 90. let minulého století zcela typická. Později – s technickým pokrokem počítačové techniky – se od užívání tohoto způsobu animace začalo ustupovat.

který pronásleduje policistka na motorce. Silnice se klikatí podél útesu a v cestě se náhle objeví malá holčička. Harry strhne volant, obraz ztmavne a hra začíná probuzením v Harryho havarovaném džípu. Po skončení tohoto přibližně minutu trvajících filmu se obraz přepne do hry⁵³ a hráč nyní sleduje Harryho stojícího uprostřed jedné z ulic Silent Hillu. Kamera se nachází za jeho zády a v následujícím okamžiku přeletí kolem jeho rozpačité a zmatené postavy. Harry se krátce podívá na nebe, z něhož padá podivně šedý sníh⁵⁴. Pomalu vysloví jméno své dcery Cheryl a vydá se po ulici; ujede však jen několik metrů a uslyší čísi kroky. Rozběhne se tím směrem a v dálce spatří malou holčičku. Volá na ni, ale ona od něho utíká. Harry se proto zastaví a dívka se za ním otočí; pak ovšem udělá tři kroky a zmizí. Z nebe stále hustě padá sníh a všude je šedavá mlha podobající se kouři. Harry za děvčetem zoufale utíká – běží přitom nejprve mezi rodinnými domky a posléze starou tovární čtvrtí. Náhle se setmí a odkudsi je slyšet zvuk sirén. Harry rozžehne zapalovač a utíká dál. Cestou mezi cihlovými budovami továren mívá jakési zakrvácené nemocniční lůžko a krve na zemi stále přibývá. Brzy dorazí k vysokému pletivu, jež mu zabrání pokračovat dál. Když se podívá pozorněji, zjistí, že nedaleko nad ním visí lidské tělo stažené z kůže⁵⁵. Záhy k němu přijdou dvě malé skrčené postavy s bledou kůží a velkými drápy a začnou Harryho trhat. On se jim krátce brání, avšak brzy upadne do mdlob, skácí se a obraz ztmavne.

V další scéně se Harry nachází na pohovce v podniku, který představuje cosi mezi kavárnou, jídelnou a restaurací. Zděšeně se probouzí jako ze zlého snu a ve stejný okamžik k němu přijde policistka, jež ho pronásledovala na motorce – tentokrát má složené ruce a vlídně se usmívá. I v případě této scény jde o další z vložených filmů⁵⁶.

⁵³ Animovaná sekvence následující po skončení té předchozí se již vizuálně neodlišuje od zbytku hry – design postav i prostředí je značně hranatý. To je ale způsobeno technickými omezeními tehdejší počítačové grafiky.

⁵⁴ Inspirací pro tuto skutečnost, stejně jako i mnohé jiné detaily vizualizace *Silent Hillu*, bylo město Centralia ve státě Pensylvánie ve Spojených státech. V něm totiž již od roku 1962 hoří podzemní oheň, který z dosud neobjasněných důvodů zachvátí opuštěné doly nacházející se pod městem. Od té doby se Centralia téměř vylidnila, na některých místech popraskala silnice, jinde se dokonce propadla. Dále zde na několika místech ze země neustále vychází kouř. Město se stalo inspirací zejména pro stejnojmenný filmový přepis hry z roku 2006, který se dočkal vlašného ohlasu jak u diváků, tak u kritiky. Viz článek na videoherním serveru IGN: <http://www.ign.com/articles/2006/04/11/silent-hill-round-up> (5. 4. 2014)

⁵⁵ Jedná se patrně o narážku na film *Mlčení jehňátek* (1991). Klíčová postava jménem Hannibal Lecter zde stáhne z kůže policistu, kterého předtím ubije obuškem. V případě hry se však spíše jedná o tělesné ostatky dítěte, které pravděpodobně symbolizují několikaleté utrpení dívky jménem Alessa.

⁵⁶ Zajímavé je, že v žádném z těchto filmů postavy nemluví. To úzce souvisí se stupněm dobového vývoje techniky; v roce 1999, v době vzniku hry, totiž bylo stále ještě příliš náročné uvěřitelným způsobem animovat pohyby postav. Výrazný je posun mezi prvním a druhým dílem této série – druhý díl byl přitom uveden jen o dva roky později. To bylo zapříčiněno zejména faktem, že původní *Silent Hill* vyšel na konzoli Playstation One (na trh uvedena roku 1994) od Sony, kdežto druhý díl byl určen již pro novou konzoli Playstation 2 (uvedena roku 2000), která nabídla několikanásobně vyšší výpočetní výkon, a tedy

Po jeho skočení se obraz opět přepne do hry, tedy – v porovnání s videem – do dosti snížené kvality. Harry sedí se sklopenou hlavou na vypočítávané lavici a policistka, která se představí jako Cybil, je usazena na židli proti němu. Způsob ztvárnění této scény – záběr na dvě postavy sedící proti sobě – je klíčový a předznamenává pozdější Harryho rozhovory se zdravotní sestrou Lisou Garlandovou. Z takovýchto nehybných sekvencí, v nichž si obě postavy bez nejmenšího pohybu vyměňují důvěrné informace, vzniká dojem až důvěrné blízkosti postav. Ten je dále umocněn tím, že jde až o nezvykle vřele působící chvíle uprostřed jinak až nelidsky chladného a krutě působícího děje. Harry prolomí ticho otázkou, která je klíčová i pro hru jako celek: „*To se mi zdálo?*“. Nato se jej Cybil zeptá, jak se cítí. Kamera se jednoduchým pohybem přesune od Harryho k Cybil, avšak do tváře jí vidět není; za celou dobu rozhovoru se přitom ani jedna z postav téměř nepohne. Navíc jsou tváře postav v kontrastu k jejich nehybnosti – a tedy i neživotnosti – vykresleny velmi detailně, což samo místy vyvolává napětí. Cybil působí klidně, přesto je však zřejmé, že sama neví, co se stalo. Příčinu všech záhadných událostí, ke kterým dnes došlo, ovšem přirozeně nezná ani Harry. Celý Silent Hill je dle slov Cybil odříznutý od světa – silnice vedoucí z města jsou uzavřené, případně se propadly do země; nefunguje telefonní, radiové ani žádné jiné spojení a auta jsou nepojízdná. Harry se tedy rozhodne jít ven, neboť má pocit, že musí okamžitě nalézt svou ztracenou dceru. Cybil jej však nechce pustit, neboť se obává, že situace venku je příliš nebezpečná. Po krátkém rozhovoru mu nicméně oponovat přestane a dokonce se rozhodne mu svěžit svou rezervní zbraň: „*Vezměte si tohle, doufám, že to nebudete potřebovat. A teď mě dobře poslouchajte – než zatáhnete za spoušť, ujistěte se, na koho strělíte. Nedělejte to, pokud opravdu nemusíte. A ne že mě omylem odprásknete, jasný?*“ Její poznámka signalizuje to, že pravidla hry se neshodují s koncepcí většiny akčních videoher, v nichž je hráči zpravidla svěřován úkol „postřílet všechny“. První díl *Silent Hillu* se spíše soustřeďuje na psychologické drama odehrávající se v mysli ústřední postavy a celý děj je v rámci možností pojat seriózně. Zaměřuje se konflikt rozumně uvažující bytosti s nepřirozenou realitou, která ji obklopuje. Cybil Harryho následně opustí a vydá se hledat pomoc. Hráč poté musí sesbírat všechny užitečné předměty roztroušené v lokálu, důležité jsou zejména baterka

i neporovnatelně lepší vizualizaci celého prostředí hry. Pohyby postav v prvním dílu *Silent Hillu* jsou proto ještě velice omezené a nebýt jejich sugestivní „sošné“ modelace, působily by ve srovnání s postavami v druhém dílu téměř směšně. Design hry je tedy velice strohý – žádná z postav například ani během rozhovoru nepohybuje ústy. To je však kompenzováno záměrnou zrnitostí obrazu a absencí záběrů na detaily obličejů.

a nuž. V okamžiku, kdy chce Harry vyjít ven, se ale táhlým chrčivým tónem rozezní rádio pohozené na jednom z nízkých stolků. Poté, co k němu hráč dojde, vletí do místnosti skrze obrovskou výlohu přerostlý zkrvavený netopýr a rozezní se drásavá industriální hudba⁵⁷, konkrétně řinčení železných plátů. Hráčovým úkolem se stává obludu zneškodnit. Po opuštění podniku je Harryho dalším cílem místní škola. Předtím, než do ní dorazí, může (ale nemusí) zajít do jednoho z přilehlých rodinných domků. V něm nalezne náboje do pistole a další potřebné indicie, které si může překreslit do mapy⁵⁸. K tomu, aby se do domu dostal, však musí sebrat klíč nacházející se v psí boudě před domem, kterou střeží smečka agresivních psů se slizkou rudou kůží.

Harry pobíhá ulicemi Silent Hillu, jež obývají četné další druhy obludných zvířat; tyto ulice se utápějí v šedivé cloně neustále padajících vloček. Tmavě šedé pozadí a špatná viditelnost přitom zvláště kontrastují s dlouhými alejemi zelených listnatých stromů táhnoucích se po rozlehlých obytných čtvrtích. Jedná se patrně o odraz tradičního japonského konceptu *júgen*⁵⁹, který prostupuje celou hrou. Jde o druh podprahové sugesce, jejímž cílem je narušit poklidný obraz středostavovského amerického města. Fiktivní Silent Hill zachycuje tyto pomyslné kulisy až z důvěrně blízké perspektivy – Harry může zavítat na zahrádky rodinných domků, kde jsou rozloženy bílé stolky s pitím a lehátka určená k opalování. Pomalu se však setmí a po několika minutách hráč konečně dorazí do místní základní školy. Neexistují zde přitom žádné jiné zdroje světla vyjma Harryho svítilny. Midwichská základní škola je bohatě zařízená, k vidění jsou v ní prostory tříd vytvořené s citem pro detail⁶⁰, což zahrnuje i plechové školní skříňky, šatny a chodby. Ty navíc zdobí až krutě ironické plakáty s nápisy typu: „*Kamarád v nouzi*“ se sítotiskovým portrétem⁶¹ nepříjemně

⁵⁷ Druh hudby, který „vznikl v Londýně v roce 1976 poté, co konfrontační výrobci hluku Throbbing Gristle založili značku Industrial Records.“ Tento durh hudby poskytl „prostor pro experimenty (většinou rytmické) s hlukovými kolážemi, neobvyklými zvuky a extrémní textovou tematikou. [...] Industriální subkultura (ve spojení se [...] sadomasochismem a piercingem) se během následující dekády rozšířila po celém světě a vzkvétala i přes minimum mediální pozornosti.“ (Daly/Wice, 1999: 157, 158). Autorem hudebního doprovodu hry je Akira Jamaoka (nar. 1968), který se na vzniku série *Silent Hill* podílel též jako producent, a to až do uvedení šestého dílu v roce 2009.

⁵⁸ Mapa je hráči k dispozici od samého začátku hry, je možné ji otevřít kdykoli po stisknutí příslušné klávesy.

⁵⁹ Zdenka Švarcová (nar. 1942), profesorka japonské literatury na Univerzitě Karlově v Praze a na Univerzitě Palackého v Olomouci, jeho význam v knize *Japonská literatura 712–1868* překládá jako „tajuplnost“ či „skrytá krása“ (Švarcová, 2005: 187) a dodává, že v Japonsku se ho užívalo již pro charakterizaci klasické poezie a divadla.

⁶⁰ V každé z nich je například ve stojanu umístěna americká vlajka.

⁶¹ Stejně portréty vytvářel americký malíř a grafik Andy Warhol (1928–1987). Zabýval se v nich zejména neustálým opakováním portrétů celebrit a jiných známých osobností. V jednom ze svých cyklů též zobrazil slavné sériové vrahy. Je pravděpodobné, že jeden z těchto obrazů se s ironizujícím podtextem

vyhlížejícího muže. Na chodbách se také pohybují malé bledě šedivé postavy, které se na Harryho vrhly v tovární čtvrti. Při bližším pohledu je zřejmé, že jsou to oživlé dětské mrtvoly. Situace je navíc zhoršována tím, že Harry je poté, co do nich zblízka vystřílí několik ran, nucen usmrtit je brutálním kopnutím do hlavy. Tyto postavy zjevně zosobňují pocit ukřivdění, který v sobě chová dívka jménem Alessa, které je věnována pozornost v dalším průběhu hry.

Harry prochází školou a posléze se octne v jejím sklepení. Plechové chodby jsou porostlé rzí a podlahu tvoří jen jakési pletivo, pod nímž je neprostupná tma⁶². Zvuk Harryho kroků a vrzajícího pletiva se odráží od stěn stísněných chodeb a v kombinaci s nepravidelně se objevujícími malými šedivými postavami vytváří dokonalou atmosféru napětí, úzkosti a stísněného prostoru. Tento pocit se hra snaží soustavně budovat – napomáhají tomu i různé zneklidňující objekty rozmístěné po škole. V jednom z kabinetů se kupříkladu nacházejí tři tyrkysově modré telefony. Poté, co jeden z nich začne zvonit a Harry zvedne sluchátko, se ozve hlas malé Cheryl: „*Tati, pomoz mi. Tati, kde jsi?*“ Harry jí odpoví, ale v tom okamžiku je spojení přerušeno. V prostorách školního sklepení se též nachází rozličné úryvky z knih, zejména pohádkových. Jeden z nich vypráví „Příběh o ptácích bez hlasu“⁶³. Svou formou tyto texty připomínají klasickou japonskou báseň *tanka*⁶⁴, respektive útvar, který se z ní

nachází i na tomto plakátu ze silenthillské základní školy. Fenoménu sériových vrahů se blíže věnují žurnalisté Steven Daly a Nathaniel Wice v knize *Encyklopedie kulturních trendů devadesátých let*: „Módní trend měnící vyšinuté vrahy na objekty fascinace a zbožnění. Jak napsala v roce 1994 v *New York Review of Books* spisovatelka románů Joyce Carol Oatesová (nar. 1938): ‚Masoví vrazi se jakýmsi zvráceným způsobem stali našimi oslavovanými šlechtnými divochy, pozůstatkem naší hraničářské mentality.‘ Téhož roku dosáhl tento dlouhodobý trend v populární kultuře svého vyvrcholení: objevila se série filmů s tematikou masových vrahů, [...] v aukci bylo vydraženo nádobí a přístroje skutečného kanibala Jeffreyho Dahmera, aby byly získány prostředky pro rodiny jeho obětí. [...] Velebení fenoménu masového vraha ze strany vyšší kultury má základ v existenci fan klubů jednotlivých masových vrahů, jejichž členové píšou svým idolům do vězení a navzájem si vyměňují jejich fotografie a memorabilie, dále v prodeji populárních triček, komiksů a pohlednic s portréty jednotlivých vraždicích celebrit a v nihilistických ozvěnách existence takového Charlieho Mansona v řadách rebelujících rockerů.“ (Daly/Wice, 1999: 308)

⁶² To je způsobeno skutečností, že město je pohlcováno temnotou.

⁶³ „První přiletěl chamtivý pelikán / nedočkavý odměny / bílymi křídly bijící.

Pak přišel tichý holub / přeletěl pelikána / daleko – jak jen mohl.

Přiletěl havran / ještě výš než holub / jen aby ukázal, že umí.

Příplachtila labuť / aby našla klid / vedle jiného.

Nakonec se objevuje vrána / v mžiku ustrne, zívne / a pak usne.

Kdo ukáže cestu / kdo bude klíčem / kdo povede / za stříbrnou odměnou?“

⁶⁴ Původně pětiverší o struktuře 5-7-5-7-7 mór. V japonské literární tradici je přítomno již od dob vydání básnické sbírky *Manjóšū* (*Sbírka deseti tisíc listů*) z roku 759 (Srov. Švarcová, 2005: 211).

později vyvinul, řazenou báseň *renga*⁶⁵. Jsou zároveň svérázným klíčem ke hře – tento text ostatně uzavírá otázka nejasného obsahu, kterou lze vnímat i jako alegorii. Různé druhy ptáků symbolizují různé charaktery a jejich přístupy ke světu; podstatnější ovšem je, že v citovaném básnickém obraze je hlavní důraz kladen na marnost jejich snažení. Jako by autor pohlížel na své dílo s určitým despektem a ironií. Stejný text lze pak vnímat či interpretovat i jako hádanku či podobenství k ději hry, která až do samotného konce nepodává uspokojivé odpovědi a svým uživatelům ponechává prostor k domyšlení.

Na mnoha místech hráče čeká řešení různých logických hádanek, k jejichž rozluštění je třeba sbírat a kombinovat nalezené předměty. V podzemí školy tak například Harry musí otočit různými uzávěry tak, aby mu voda ve žlabu vyplavila barevný kámen, jehož je třeba k otevření dalších dveří. Harryho putování školou pak uzavírá finální souboj v kotelně školy s gigantickým ještěrem, který obchází kolem železnými obručemi obehnaného ohniště. Harry jej sice zabít nemůže, aby přežil, musí však po obludě neustále střílet. Narážky na tuto nepřemožitelnou obludu se objevují v jedné z pohádkových knížek, na něž hráč v průběhu hraní narazí. Pohádková knížka jako inspirační zdroj, podle něhož nestvůra vznikla, zároveň potvrzuje fakt, že jde o manifestaci škodolibé fantazie malé Alessy. Po čase obrazovka potemní a spustí se další video, v němž vystoupí Alessa, dívka ve školní uniformě tmavě modré barvy s bílou krajkou u krku⁶⁶. Alessa se otočí směrem k Harrymu a zmizí.

Poté, co vyjde ze sklepení, uslyší Harry kostelní zvony – vyjde proto ven z budovy školy a vydá se k místu, z něhož zvuk přichází. Venku je opět světlo, či spíše monotónní šed' narušovaná pouze padajícím sněhem. V kostele na Harryho čeká starší dáma – Dahlia Gillespie. Říká, že zná důvod, pro který přišel, ví totiž o dívce, kterou

⁶⁵ Básnická forma, která se v Japonsku ustálila během 15. století. Slovy Z. Švarcové: „Tuto hru s verši lze přirovnat k jazzové ‚jam session‘, kdy hudebníci naladěni na stejnou tóninu střídavě improvizují na různé nástroje, jeden od druhého přebírají motivy a rozvíjejí je. Tak jako v hudbě je i v případě *rengy* předpokladem vzniku dobré poezie, aby účastníci *renšú* (‚básnické sešlosti‘) uměli ‚hrát‘ a aby se dokázali navzájem sladit.“ (Švarcová, 2005: 227) Autorka na stejném místě ještě uvádí, že básně tehdy skládali jak amatérští tvůrci, tak i profesionálové, kteří si za své umění běžně nechávali platit. Výše citovaná pohádka objevující se ve hře má s touto klasickou kompoziční strukturou společnou určitou hravost. V přechodech mezi slokami se opakovaně vrací náznak čehosi nevyřčeného.

⁶⁶ Hra se snaží navodit dojem církevní školy anglosaského typu, odpovídají tomu i kostýmy. V poznámce číslo 16 se věnují osobnosti kameramana jménem Tak Fujimoto, který se rovněž podílel na filmu *Šestý smysl* (1999). V něm je prostředí církevní školy rovněž využito coby prostředek k navození atmosféry úzkosti a strachu. Časté jsou zde záběry na potměšlé prostory chodeb a celkově chladné, místy až mrazivé ladění barev. První díl *Silent Hillu* se tomuto filmu podobá v tom ohledu, že stejným způsobem využívá element školních uniforem a pracuje s ním tak, aby naznačil svázanost hlavní dětské hrdinky trpící pod vlivem své matky.

Harry hledá. Harryho příchod jí údajně předpověděla *geomancie*⁶⁷. Dahlia vyhlíží podezřele, a to jak svým chováním, tak i vzezřením – na hlavě má bílý šátek s krajkou po obvodu a celé tělo jí překrývá podivně vzorovaný hábit. Pod krkem má uvázanou přemrštěně velkou rudo-černou kravatu a pod očima se jí rýsují nápadné černé kruhy; je vyzáblá a působí vyšinutě. Pová Harrymu, aby zamířil do nemocnice, a zároveň mu podá jehlanovitý talisman na ochranu před temnými silami. Náhle však svou promluvu přeruší a beze slova zmizí, nevšímá si přitom Harryho volání. Scéna v kostele je zabírána z různých úhlů, především ale z podhledu⁶⁸, případně z takových míst, z nichž je zabírán celý prostor chrámu, v němž obě postavy vyvolávají dojem zranitelnosti a slabosti. Záběry z podhledu byly pro japonskou kinematografii dlouho příznačné⁶⁹, lze tedy předpokládat, že tato skutečnost se do zkoumané hry promítá právě z této tradice. Pozoruhodná je též souvislost s prací významného amerického kameramana s japonskými kořeny jménem Tak Fujimoto⁷⁰. I v jeho případě lze do jisté míry hovořit o japonském pohledu na americké reálie – série *Silent Hill*, především její prvé dva díly, se některým jeho pracím až nápadně podobá nejen typickým způsobem snímání, nýbrž i volbou samotného tématu.

Hra dále pokračuje Harryho přechodem přes řeku po mechanicky ovládaném sklápěcím mostě, který zároveň představuje vstupní bránu do centrálního okrsku města.

⁶⁷ Jde o jednu z nejstarších věšteckých metod, kterou lze dohledat v kulturách mnoha přírodních národů. Jejím východiskem je „náhodné“ vytváření struktur pomocí různých aktivit osoby, která si věští. Původně to bylo vrhání hrstí kamének na zemi, která byla rozdělena na čtyři plochy; v metodě „medži“ [metoda používaná v západní Africe] je to zase vytahování poslepu osmi tmavých nebo světlých kuliček ze sáčku, které se pak v určitém pořadí navlékají na ohnutý prut. Ve všech případech se vytvoří struktura, která je symbolickým obrazcem pro věštbu. Obrazec můžeme chápat jako orákulum, vytvořené pomocí aktivity osoby, která chce získat věštbu. Geomantická struktura či konstelace získaná aktivitou tazatele uvolňuje ve skutečnosti výraz magického já, tj. oně hluboké vrstvy osobnosti, která je nazývána mimo jiné „druhým zrakem“. (Nakonečný, 2009: 137)

⁶⁸ Tedy ze žabí perspektivy.

⁶⁹ Tato skutečnost byla vysvětlována nízkými stropy japonských obydlí a dále tím, že v Japonsku se tradičně sedí na zemi. Viz RICHIE, Donald: *A Hundred Years of Japanese Film (Sto let japonského filmu)*, Kodansha International, Tokyo, 2005, ISBN: 978-1568364391

⁷⁰ Japonec narozený roku 1939 v kalifornském San Diegu. Část dětství za 2. světové války strávil v relokačním táboře pro příslušníky japonského národa v Postonu ve státě Arizona. Brzy po japonském útoku na Pearl Harbor v prosinci 1941 bylo totiž z rozhodnutí vlády Spojených států nařízeno, že všichni japonští občané nacházející se na území Spojených států, stejně jako i všichni jejich přímí potomci, musejí být po čas války internováni ve speciálních táborech. Viz internetové stránky Muzea Harryho Trumana:

http://www.trumanlibrary.org/whistlestop/study_collections/japanese_internment/background.htm

(16. 4. 2014) Tato zkušenost byla pro Fujimota zjevně klíčovou a výrazně jej poznamenala. Mezi nejvýznamnější filmy, na kterých se podílel, patří horory *Mlčení jehňátek* (*The Silence of the Lambs*, 1991; režie: Jonathan Demme) a *Šestý smysl* (*The Sixth Sense*, 1999; režie: M. Night Shyamalan).

I zde je celková situace obdobná – na Harryho útočí další nemrtvé⁷¹ příšery. *Silent Hill* je ovšem videohra, což do příběhu vnáší jistou dávku volnosti. Hráč tak například cestou do nemocnice může (ale nemusí) navštívit místní policejní stanici. Pokud tak učiní, dozví se více o existenci klaudie bílé, endemitické rostliny, jež se nachází výhradně na vybraných místech v Silent Hillu. Z ní se tu údajně již po celá desetiletí úspěšně připravuje blíže nespecifikovaná droga, která je coby suvenýr prodávána turistům. Tyto informace jsou zapsány na tabuli v jedné z policejních pracoven formou vyšetřovacích poznámek. Jimi se hra snaží naznačit pozadí všech probíhajících událostí, avšak konečné odpovědi se vyhýbá. To napomáhá budování atmosféry záhadnosti, která se zároveň sama stává cílem. Hra totiž skutečně není primárně založena na příběhu otce hledajícího ztracenou dceru, daleko spíše je zde celá dějová linie podřízena budování atmosféry světa, který zamořily zlé síly či božstva, jež našly svou oběť v malé, do té doby nevinné dívce. Jinými slovy, hra se snaží vykreslit situaci člověka pohybujícího se v nepředvídatelném světě a dát hráči možnost si tento stav „prožít“. Postava malé Cheryl, respektive Alessy, se pak stává nejděsivějším elementem. Jakou jedinou ji hra zachycuje od raného dětství až po uplynutí sedmi let, které strávila na nemocničním lůžku. Alessa – toto jméno jí dala její biologická matka, Dahlia Gillespie – stojí před volbou. Může podlehnout zlu a proměnit se v démona, případně se rozhodnout pro neopětovanou lásku k matce, která ji však sama již dávno obětovala. Třebaže se nakonec Alessa rozhodne pro druhou možnost, vlivem rozhodnutí své matky, která je odhodlaná dovést svůj šílený plán až do konce, se i přesto nakonec dívka stane matkou démona.

Těžiště hry spočívá v neustálém střetávání Harryho stabilní mysli s podněty, které na ni útočí s cílem ji zničit. Patrně se tak děje proto, že rodící se démon mu chce zabránit v záchraně Alessy (případně Cheryl); kdyby se Harrymu podařilo odvést ji

⁷¹ Pojmy jako „nemrtvé příšery“ či „nemrtví“ v práci užívám ve významu, který je jinak přisuzován též termínu *zombie*, který původně označoval oživlé mrtvoly haitské magie vúdú. Přestože přesný původ slova zůstává dosud nejasný, přední český odborník na černou magii a okultismus Milan Nakonečný (nar. 1932) jej ve svém *Lexikonu magie* vysvětluje takto: „Harvardský profesor E. Wade Davis (1985), zabývající se etnobotanikou, pronikl do jednoho z tajných vúdú kultů a zjistil, že vyhlédnutá oběť je nejprve pomocí určité drogy uvedena do stavu zdánlivé smrti a potom pomocí jistého rituálu znovu přivedena k životu a ovládána jako jakýsi lidský automat. Otevřeným případem zombie byl příběh N. Clairviuse, který byl r. 1962 prohlášen v jedné haitské nemocnici za mrtvého a den nato pohřben –ale po osmnácti letech ho na jednom trhu poznala jeho sestra. Případem se zabývala rozhlasová stanice BBC v r. 1980. Drogou, která navozuje klinickou smrt, je směs ropušního sekretu, rozdrcených lidských kostí a jisté kulovité ryby. Působivou substancí drogy je tetradioxin z této ryby. Protidrogou je pasta ze sladkých brambor a durmanu se substancí daturin.“ (Nakonečný, 2009: 479)

ze Silent Hillu, neměl by možnost se zrodit. Harryho jedinou možností je tak následovat vlastní intuici a snažit se o udržení zdravého úsudku. To však lze jen velice obtížně, přihlédneme-li ke skutečnosti, že velká část událostí tu racionální zdůvodnění postrádá a odehrává se spíše dle nejasných pravidel, respektive skryté logiky hry.

Po příchodu do nemocnice Harry narazí na doktora Kaufmanna. Ten se jej pokusí zastřelit, avšak poté, co zjistí, že Harry není obludou, se s ním pustí do krátkého rozhovoru. Harry se ho vyptává na ztracenou dceru, Kaufmann o ní ale neslyšel. Nakonec se shodnou pouze na tom, že to, co se stalo s městem, je mimo jakákoli měřítko. Nejdůležitější informací z celého rozhovoru zůstává přitom doktorovo tvrzení, že usnul ve své pracovně; když se probudil, vše bylo potaženo špinou a personál nemocnice zmizel. Harry totiž dále prochází nemocnicí a střetává se prakticky se všemi jejími zaměstnanci – zdravotní sestry i lékaři v bílých pláštích však na něho pouze bezmyšlenkovitě útočí, neboť se podle všeho rovněž stali oživými mrtvolami. V nemocnici dále pokračuje sběr rozmanitých předmětů a nutné je i řešení logických úkolů. Správnou kombinací chemikálií tak například Harry způsobí požár zanesené šachty vedoucí do tajných sklepů nemocnice. V něm byla po několik let hospitalizována Alessa⁷²; hráč se zde setkává s Lisou Garland, zdravotní sestrou, která ošetřovala Alessu. V jednom z krátkých filmů Lisu sledujeme schovanou pod stolem; jakmile na ni dopadne světlo Harryho svítilny, vyleze ven a padne mu kolem krku. Z rozhovoru s ní vyjde najevo, že trpí výpadkem paměti, a tak si na nic nevzpomíná, neví dokonce ani o existenci samotného sklepení, ve kterém se právě nachází. Harryho rozhovor s ní se navíc přeruší ve chvíli, kdy se jí chystá povědět o tom, co dosud viděl. V tomto okamžiku Harryho zachvátí prudká bolest hlavy a on se zhroutl na zem. Setní se. Po jeho probuzení je scéna opět ozařována mdlým, šedavým denním světlem. Hráč se nyní nachází v jednom z horních pater nemocnice. Harry se ani nestačí sám sebe zeptat, zdali předchozí rozhovor s Lisou byl jen snem, když do místnosti vkročí Dahlia Gillespie, která mu bez jakéhokoli úvodu sdělí, že přišel pozdě. Harry ji žádá: „*Řekněte mi vše, co víte. Co se to tu děje?*“ – „*Temnota.*“ odvětlí mu ona vážným hlasem. Dahlia zjevně žije ve svém vlastním světě, avšak nepřičetná je jen zčásti – je totiž schopna Harrymu poskytnout klíčové informace nutné pro další směřování. Tvrdí, že město je označeno Samaelovým⁷³ znamením; na Harrym přitom záleží, zdali bude démonovi

⁷² Až nyní se Harry dozví, že jde o dceru Dahlie Gillespie.

⁷³ Podle Nakonečného jde o esoterní jméno Satanovo. Samael byl součástí starého hebrejského kultu, v němž představoval démona, který je „nejvýše postavený v hierarchii d'áblů. Je ztotožňován s d'áblem,

v realizaci tohoto znamení zabráněno. V opačném případě prý bude Silent Hill pohlcen temnotou. Harryho dalším cílem je údajně „druhý kostel“, jenž se nachází na blíže nespecifikovaném místě v Silent Hillu. Hráč tedy volně putuje ulicemi města, které i nadále zamořují různé obludy v podobě nemrtvých zvířat, zvláště netopýrů, psů a různého hmyzu. Poblíž nemocnice se též nachází obchod se starožitnostmi a je na hráči, aby si všiml nenápadně pootevřených dveří jednoho z blízkých domů. Ve sklepení tohoto starožitnictví pak Harry nalezne tajemný otvor ve zdi. Ve stejný okamžik se za jeho zády objeví policistka Cybil. Hráč se dozví o tom, že se marně pokoušela dostat ven z města a sehnat pomoc. V mlze prý krátce spatřila malou dívku a snažila se ji chytit. Dítě však zmizelo stejně jako konec vozovky. Harry se jí na oplátku zmíní o svém setkání s Dahlií. Podle Cybil je tato žena patrně závislá na drogách, jež místní obyvatelé donedávna prodávali turistům; policie již prý tuto skutečnost vyšetřuje delší dobu, avšak dosud se nepodařilo odhalit, kdo za vším stojí. Dost možná, že do případu je zapletena řada zkorumpovaných lidí.

Harry poté proleze otvorem ve stěně a na konci dlouhé betonové chodby objeví oltář s fotografií malé dívky. Když se od něj vzdálí, některé předměty na oltáři se vznítí; Harry se otočí a vše ztmavne. Kamera poté sleduje Cybil, jež hlídkuje u otvoru ve zdi a slyší vzdálené zvuky. Volá Harryho jméno, avšak nikdo se neozývá. Cybil proto rovněž projde otvorem ve zdi, na konci betonové chodby ale už žádný oltář nespátří; Harry zmizel. Obraz znovu potemní. V další scéně pozorujeme Harryho, který sklíčeně sedí na nemocničním lůžku proti Lise. Jejich rozhovor se odehrává v podivně oranžovo-červeném filtru, jako by pokoj ozařovaly tlumené plameny. Harry zprvu nechápe, kde je, Lisa mu proto sděluje, že měl zlý sen. Hovor se dále stočí na Dahlii Gillespie. Lisa vysvětluje, že Dahliina dcera údajně uhořela a Dahlia je od té doby částečně šílená. Vyloží též Harrymu ve zkratce nedávnou historii Silent Hillu⁷⁴.

který v podobě hada svedl v ráji Evu. Podle rabínské tradice, Talmudu a apokalyptické literatury je totožný s ‚andělem smrti‘ a měl být také skutečným otcem Kaina. Jako biblický had geneze může být ztotožněn s Leviatanem. Samael je esoterní jméno Satanovo. V aramejštině znamená jeho jméno ‚jed boží‘.“ (Nakonečný, 2009:364)

⁷⁴ „Než se z tohoto města stala rekreační oblast, místní žili v ústraní. Všichni se oddávali nějakému pošahanému náboženství. Divný okultní věci – černá magie, něco takového ... Jak se mladý lidi začali stěhovat pryč, ti starší se začali domnívat, že to bylo z vůle bohů. Zdá se, že takovýhle věci se tu děly pořád dokola. Než se tady z toho stalo turistický letovisko, vážně tu nic moc jiného nebylo. Všichni začali bejt fakt nasraný. Museli to na něco hodit. Pak přišla spousta nových lidí a místní nadávali ... ach, kult ... naposledy jsem o něm slyšela už před lety. Tehdy několik lidí spojených s rozvojem města zahynulo při různých haváriích. Řeklo se, že to bylo prokletí. Promiň, už blouzním – radši zmlknu.“

Zajímavé je, že když Lisa zmiňuje pověřivé chování zdejších starousedlíků, hovoří o „bozích“. To patrně odkazuje na prosakující vliv japonských reálií, které tvůrci zapracovali do tohoto ve Spojených státech se odehrávajícího příběhu. Jde nejspíše o vliv původního japonského náboženství zvaného *šintó*⁷⁵. Po skončení Lisina monologu scéna opět ztmavne a Harry se probudí tváří k zemi na jedné z ulic města. Opět začne mluvit sám k sobě: „*Už zase jsem omdlel? Tomu nemůžu věřit. Ale možná se tohle všechno odehrává jen v mé hlavě. Mohl jsem mít autonehodu a teď ležím v bezvědomí v nemocnici. Vážně už nevím, co je skutečnost a co ne ... Cybil říkala, že Cheryl mířila k jezeru. Ale silnice vedoucí k němu je zablokováná. Nejsou tu ještě nějaké jiné cesty? Lisa by o nich věděla ...*“

Vnitřní hlas ústřední postavy tvoří podstatný díl hry. Právě díky němu vzniká efekt psychologické hloubky, který dále podporují surrealistické přechody mezi snem a skutečností. Ty nejsou nikdy vysvětleny, avšak dle mého názoru souvisí tento způsob vyprávění s dlouhou tradicí klasických japonských divadelních forem, konkrétně divadla *nó*⁷⁶. Jak píše Dana Kalvodová⁷⁷ – v divadle *nó* je „nadskutečné přibližováno a předváděno se stejnou samozřejmostí jako skutečné.“ (Kalvodová, 1975: 15) To by mohlo být příčinou skutečnosti, že ani tvůrci *Silent Hillu* nekladli téměř žádný důraz na logickou návaznost příběhu a snažili se spíše o zachycení nálady a atmosféry. Obdobně jako v divadle *nó* se i zde objevují některé postavy v různých proměnách, především jde o Harryho ztracenou dceru Cheryl, která ve hře současně vystupuje i ve své o sedm let starší podobě, tedy jako Alessa. Jak totiž Harry později přiznává, Cheryl není jeho biologickou dcerou. V závěru hry vychází najevo, že Cheryl (původním jménem Alessa) je dcerou Dahlie Gillespie a před sedmi lety byla obětována

⁷⁵ Jde o původní polyteistické náboženství, které se zformovalo na základě animistických představ a šamanismu přibližně na začátku našeho letopočtu. *Šintó* nabízí víru v nespočet božstev zvaných *kami*, která, mimo jiné, ovládají všechny jednotlivé přírodní jevy. Nejvíce uctívanou postavou šintoistického panteonu je bohyně slunce (japonsky *Amaterasu ómikami*), která je považována za prapředkyni císařské linie. Šintoismus za dobu své existence prodělal řadu proměn a i dnes toto náboženství existuje ve vícero podobách. Šintoismus nemá žádná svatá písma a soustřeďuje se na provádění modliteb a obřadů, jež vykonávají šintoističtí kněží. (Srov. Winkelhöferová, 2006: 145–146)

⁷⁶ Divadlo *nó*, tradiční japonské „divadlo masek“, vzniklo ve 14. století, a to zásluhou dvou dramatiků – Kan'amiho (1333–1384) a Zeamiho (1363–1444), otce a syna. Ti tehdy dosáhli této nové divadelní formy jednak tím, že „přehodnotili původní vitální, ale značně hrubozrné, imitativní teatrální rustikální formy“ (Kalvodová, 2003: 89) a jednak proto, že k tomu měli vhodné podmínky, neboť ve druhé polovině 14. století je pod svou ochranu vzala vládnoucí vojenská elita v Kjótu. Tím, že hráli a tvořili pro příslušníky aristokracie a byli odděleni od běžného obyvatelstva, mohl se jejich divadelní projev vyvíjet až ke své příznačné, vysoce stylizované a nerealistické poloze.

⁷⁷ Dana Kalvodová (1928–2003), orientalistka a teatroložka, docentka na Univerzitě Karlově v Praze. Mezi jiným publikovala překlady tradičních čínských dramát – například *Vějíř s broskvovými květy* (1968) či monografii zabývající se historií čínského divadla s názvem *Čínské divadlo* (1992).

v ohni proto, aby došlo ke zrození Boha. Provedení rituálu se však nezdařilo a Alessa skončila s těžkými popáleninami v nemocnici, kde se o ni starala Lisa. Po nezdařeném rituálu před sedmi lety tedy nespíše došlo k rozštěpení Alessiny osobnosti. Harry tedy na kraji dálnice našel pohozené zdravé děvče, jež přijal za vlastní, zároveň ale jedna část Alessy zůstala v Silent Hillu upoutána na lůžku a následující roky trávila v nesnesitelných bolestech.

Dana Kalvodová ostatně říká, že ústřední postava a někdy i její spoluhráči na divadle *nó* se během jedné hry běžně objevují ve více proměnách (Kalvodová, 1975: 15), přičemž osnovu celého příběhu „spíše než děj tvoří jedna nadčasová lidská situace nebo emoce, nazíraná z mnoha úhlů pozemské i nadreálné existence.“ (Kalvodová, 1975: 12) Stejně jako v příbězích divadla *nó* se i hlavní postavy *Silent Hillu* snaží rozpomenout na to, co se událo v minulosti a kvalita hry spočívá ve vystižení ústřední emoce a myšlenky (srov. Kalvodová, 1975: 12).

Harry se během svých kolapsů nadále přemísťuje po městě. Povrch ulic od této chvíle tvoří pletivo, pod nímž se rozkládá nedohledná temná propast. Hráč se nyní musí vrátit do nemocnice, kde se opět setká s Lisou. Ta mu poskytne popis cesty podzemními stokami, jež vedou k jezeru. Harry opět Lisu opouští a vydává se cestou, kterou mu poradila. Vylézt se mu podaří v místě, které se nachází přímo pod podnikem s názvem *Annie's Bar*⁷⁸. Situace v této části města se od předchozí čtvrti liší v tom, že tato oblast ještě nebyla definitivně pohlcena zlými silami – silnice má svůj obvyklý povrch a stěny všech objektů ještě nejsou potaženy rzí a špínou. V této nálevně Harry znovu narazí na dr. Kaufmanna ležícího mezi kulečnickovými stoly, jehož hlavu okusuje příšera podobající se opici. Harry nestvůru zneškodní a Kaufmann jen chladně poznamená, že nyní měl skutečně na mále a zmizí – i z této scény je patrné, že se jedná o člověka s tvrdým srdcem. Hráč poté vchází do čtvrti South Park a směřuje po nábřežní promenádě tvořené ulicemi Sandford Street a West Sandford Street k majáku na jezeře. V jednom z přilehlých obchodů, které je možné prozkoumat, může nalézt oranžovou ampuli s neznámou tekutinou. Tehdy se znovu objevuje dr. Kaufmann, který Harrymu důrazně vyloží, že pokud se bude i nadále zajímat o zdejší záležitosti, on sám jej zastřelí. Ve stejném podniku se dále znovu nachází množství roztroušených lístků s poznámkami, jež dokládají individuální zkušenosti zdejších obyvatel s obchodem s drogami.

⁷⁸ Česky *Nálevna U Annie*.

Konkrétně jsou to záznamy zachycující obavy provozovatele podniku, jemuž kdosi opakovaně vyhrožoval. Harry odtud pokračuje již přímo k majáku. Ve chvíli, kdy se k němu přiblíží na dohled, se ale ozve dunivý zvuk a on upadne. Obraz se mírně rozmáže a hráč až v meditativně pomalé sekvenci pozoruje, jak z nočního nebe padá sníh a silnice pod Harrym se proměňuje v pletivo klenoucí se nad propastí. Jedná se zjevně o projev toho, že Silent Hill neustále pohlcují zlé síly, o čemž již dříve hovořila Dahlia Gillespie. V kabině ovládacího střediska přístavu se Harry setká se Cybil a poví jí o všem, co doposud zažil. Cybil má nejprve pocit, že Harry blouzní, ale později mu uvěří. Uprostřed jejich rozhovoru se znovu objevuje Dahlia Gillespie, jež nyní extaticky hovoří o příchodu démonů a o budoucím pádu města do propastí. V kabině majáku opět svítí tlumené rudé světlo, které je stejné jako tehdy, když Harry mluvil s Lisou. Při setkáních se zdravotní sestrou se ovšem mohlo zdát, že jde o výplod Harryho mysli, zatímco nyní je – i vzhledem k přítomnosti policistky Cybil – zřejmé, že o sen nejde. Harry dle Dahliiných slov musí pokračovat k majáku a pak do parku s pouťovými atrakcemi⁷⁹. Cybil a Harry se tedy rozdělí; Harry zamíří k majáku a Cybil do zábavního parku.

U jezera se Harry stane svědkem podivného světelného znamení a na chvíli též spatří postavu Alessy v modré školní uniformě, která však ihned zmizí. Rozhodne se proto běžet za Cybil do zábavního parku; tam ji nalezne usazenou v invalidním křesle – oči má podlité krví a zdá se, že zešilela. Cybil pomalu vstane z křesla a bezmyšlenkovitě na Harryho vystřelí. Aby si zachránil život, musí její Harry střelbu opřevzat; jakmile se Cybil zhroutí k zemi, vyleze jí ze zad obojživelník připomínající mloka. Motiv obludy přisáté na zádech (respektive vylézající ze zad některé z postav) se později objevuje ve čtvrtém díle jiné japonské hororové série, ve hře *Resident Evil 4*⁸⁰. Cybil je však dosud naživu. Harry jí tedy pomůže vstát a rozhovoří se o svém skutečném vztahu k Cheryl. Bezprostředně nato se znovu objeví mlčící dívka v modré školní uniformě. Harry ji požádá o vysvětlení toho, co se stalo s Cheryl, ona jej ale odmrští za pomoci zvláštní vzduchové clony. Harry proti ní na oplátku vytáhne jehlanovitý talisman, který získal od Dahlie při prvním setkání v kostele. Ten se rozzáří paprskem světla modrého světla⁸¹, které dívku paralyzuje. Nato se objeví Dahlia

⁷⁹ V originále *Lake Side Amusement Park*.

⁸⁰ Japonsky *Baiohazádo 4* (Capcom, 2005).

⁸¹ Patrně se jedná o vliv filmové tvorby amerického režiséra Davida Lynche (nar. 1946), který některé exponované scény ve svých filmech – zejména ve snímcích *Twin Peaks: Ohni, se mnou pojd'* (*Twin*

Gillespie. Harry se stále dotazuje po Cheryl, ale obě, matka i dcera, jej ignorují. Dahlia chce, aby Alessa šla s ní, což dívka odmítá. Následně se opět rozzáří oslepující modré světlo, jež zalije celý obraz. Vše ztmavne a v následující scéně pozorujeme Harryho sedícího na nemocničním lůžku. Naproti němu znovu sedí Lisa. Říká Harrymu, že dlouze přemýšlela o tom, co jí řekl, a nakonec si vzpomenu. Ví už, k čemu zde došlo a trpí pocitem viny. Harry chce, aby se uklidnila. Scéna však znovu ztmavne a on se probudí v jiné podzemní části nemocnice. Když se mu podaří k Lise znovu dostat, spatří ji, která nehybně stojí v rohu místnosti. Così v ní se zlomilo – je zoufalá: „*Ted' mi to dochází ... proč jsem stále naživu, ačkoli všichni ostatní jsou dávno mrtví – nejsem jediná, kdo stále obchází dokola, jsem stejná jako oni. Jen jsem si to předtím neuvědomila. Zůstaň při mně, Harry.*“

Lisa, ať už záměrně či snad z důvodu jakési amnézie, lhala v tom, že Dahliino dítě před lety uhořelo. Chce, aby ji Harry chránil a pomalými kroky mu jde vstříc, ale náhle jí zpod vlasů začne vytékat pramínek krve, který se vzápětí rozšíří na ramena a zalije jí celou tvář. Ta v tu chvíli – především díky hře světla a stínu – působí jako maska divadla *nó*. Výjev se podobá scéně z románu *Hlas hory* (1949–1954) od japonského spisovatele Jasunariho Kawabaty⁸², v níž jedné z postav začne vytékat krev z nosu a rozdělí se do několika potůčků. Jedná se o stejnou symboliku popisující bolest mladé ženské postavy.

Harry se však Lisy lekne a uteče. V dalším z nemocničních pokojů pak nalezne videokazetu se záznamem zповědi, během níž Lisa popisuje zdravotní stav hospitalizované Alessy: „*Stále má neobvykle vysokou horečku, oči se neotvírají ... cítím puls, ale sotva dýchá. Její kůže je úplně spálená. Když ji vyměním obvazy, krev a mokvající hnis nepřestávají vytékat. Proč? Co tohle dítě udržuje naživu? Neřeknu to živé duši, tak prosím ...*“ Odpovědí na tuto otázku je patrně to, že polovina Alessiny

Peaks: Fire Walk with Me, 1992) či *Mulholland Drive* (2001) – doprovází stejným světle modrým, zrnivým světlem, které signalizuje přítomnost něčeho nadpřirozeného. Jeho tvorba vychází z poznatků o nevědomí, jež však do svých filmů zapracovává pouze částečně. Výjevy z podvědomí se v jeho díle objevují spíše coby elementy narušující přímý tok příběhové linie ve smyslu jejího významového obohacení, případně doprovázejí některé racionálně neuchopitelné dějové zvraty. Kupříkladu závěr filmu *Twin Peaks* poskytuje rozřešení traumatu hlavní hrdinky tak, že ji divák sleduje sedět uprostřed místnosti s červenými závěsy po stranách. Zde se bez jakéhokoli vysvětlení či předchozích náznaků zjevuje děvče v kostýmu anděla s křídly z husích brků, která se vznáší v prostoru se sepnatými rukama a modlí se za hrdinčinu spásu. Obdobný prvek se pak nachází i v závěru *Silent Hillu* – na konci hry se totiž v jasném světle zjevuje malá dívka ve světlých šatech, která Harrymu v jednom z alternativních scénářů (viz. oddíl 2.3 – Alternativní konce) podává novorozeně a umírá.

⁸² Jasunari Kawabata (1899–1972), japonský povídkář a romanopisec. Jako první Japonec v historii obdržel v r. 1968 Nobelovu cenu za literaturu.

duše se ztratila a v klidu a bezpečí po několik let pobývala v podobě Cheryl v Harryho domácnosti. Tento problém se ostatně řeší hned v následující scéně, kdy Harry vstoupí do Alessina prázdného pokoje, v němž spolu hovoří přízraky Dahlie Gillespie a dr. Kaufmanna spolu s dalšími dvěma lékaři. Všechny postavy jsou poloprůsvitné⁸³ a stojí kolem Alessina prázdného lůžka, vedle něhož se nachází stojan na lahve s krevní transfuzí. Harry projde ještě několika dalšími pokoji a u dřevěného schodiště opět spatří přízrak Dahlie Gillespie, který tentokrát hovoří s Alessou a snaží se ji přemluvit k tomu, aby jí poskytla i zbylou část své duše. Alessa však odmítá a svou matku prosí o klid – chce být jen s ní. Dahlia v tu chvíli pochopí, že se zmýlila, a rozhodne se rituál zrození boha dokončit sama.

Za posledními dveřmi se nachází rozlehlý prostor, jehož podlahu znovu tvoří jen pletivo. Dahlia stojí u invalidního křesla, v němž je zmrzačené a spálené dětské torzo omotané obvazy⁸⁴. Na zemi opodál sedí Alessa s nohama skrčenými podél těla. Nejdříve se objeví Cybil a po vyslechnutí Dahliina proslovu se Alessinu matku pokusí zastřelit, je však odražena Dahliiným kouzlem. Jakmile Dahlia spatří Harryho, začne mu výsměšně děkovat za splnění všech úkolů – to díky němu se podařilo uskutečnit celý plán až do konce. Harry chce vědět, kde je jeho dcera a jen nevěřičně sleduje Alessu se sklopenou hlavou. Dahlia mu tedy poví celou pravdu o tom, že její dcera žila sedm let upoutána na lůžko a ve strašných bolestech živila svou mysl nenávisť. Z tohoto zla se napájel i démon, kterého v sobě Alessa chovala, a jehož matkou se nyní stane. Dívka v tmavě modré školní uniformě následně v silné záři světla změni podobu a získá zářivě bílé šaty; její tvář i ruce nezakryté látkou přitom svítí neméně oslnivě. Tehdy se objevuje i dr. Kaufmann a postřelí Dahlii, která se zhroutí na zem, ale zbývá jí ještě dost sil na to, aby se mu vysmála. Kaufmann tvrdí, že se nenechá využívat

⁸³ Poloprůsvitný způsob ztvárnění duchů či minulých vzpomínek se objevuje i ve starých japonských strašidelných příbězích (*kaidan*) a lidových vyprávěních. Například v příběhu *Mrtvé tajemství*, který se objevuje ve sbírce *Kaidan* (1903) od spisovatele s britskými a řeckými kořeny jménem Lafcadio Hearn (1850–1904), se objevuje popis ducha mrtvé osoby. Ta se opakovaně vrací do svého původního bydliště a svou tichou přítomností prosí příbuzné o splnění dávného přání: „Její hlava byla až po ramena vidět zřetelně, ale od pasu dolů se postava rozplývala do ztracena. Vypadala jako nedokončený obraz a byla průzračná jako stín na vodě.“ (Hearn, 1996: 63)

⁸⁴ To připomíná plastiku amerického umělce Bruce Connera (1933–2008) s názvem *Dítě*, jež představuje dítě umístěné v dětské stoličce určené pro novorozeňata (Foster, 2007: 416). Je ale opásáno popruhy typickými pro popravčí elektrická křesla a jeho kůže vytvořená z vosku a fáčů je spálená – místy se dokonce odlupuje. Toto dítě – stejně jako dětská postava v invalidním křesle na konci *Silent Hillu* – má navíc široce otevřená ústa. Pomyslný křik Connerovy plastiky však protestuje proti trestu smrti, zatímco zkřivená ústa mrtvého dítěte v *Silent Hillu* spíše představují protest proti nepřiměřeným nárokům kladeným na děti. Dahlia totiž své dítě nezničila proto, že by mu záměrně chtěla ublížit – učinila tak v důsledku svých nereálných představ a nároků, které na Alessu kladla.

a rozhodne se Alessu zničit – mrští po ní ampuli s rudou tekutinou, kterou Harry našel v jednom z objektů poblíž majáku. Nádoba zasáhne dívku do hlavy a potřísní její bílé šaty, načež se rozezní pištivý zvuk cirkulární pily doprovázený Dahliiným šíleným smíchem. Alessa se krátce skloní k zemi a z jejích zad se vyklube démon v Samaelově podobě⁸⁵ – okřídlený chlupatý netvor s lidským tělem a kozlí hlavou. Démon se vznese do výše a jako první zavraždí Dahlii. Hra je v tomto bodě tak propracovaná, že dokonce nabízí detailní pohled na její prudce se svíjející tělo. Poté, co Harry démona zneškodní, se tento promění zpět v Alessu oblečenou do sněhově bílých šatů. V posledním vloženém filmu pak ještě naposled pozorujeme dr. Kaufmanna, jehož Lisa se zakrváceným obličejem stahuje do podzemí.

Vyvrcholení příběhu je sice dramatické, nicméně zároveň až příliš chaotické – přesto koresponduje s událostmi, jež mu předcházejí. Množství nadpřirozených událostí, ke kterým zde v rychlém sledu dojde, odkazuje spíše k fantastické stránce hry. Tato rovina se však mísí s téměř naturalisticky podanými elementy a reáliemi typu spáleného dítěte, obchodu s drogami a dalšími. Jelikož se celý příběh současně odehrává v rovině dvou světů – nadpřirozeného a reálného, bylo vlastně takovéto rozuzlení děje předvídatelné. Odpovědi na mnohé otázky se však hráč nedočká. Význam a kvalita hry dle mého názoru spočívá v sugestivním líčení probíhajícího dramatu a velmi intenzivním zaměřením na jednotlivé postavy, jejichž individuálním příběhům je věnována značná pozornost. Opakované rozhovory Harryho s Lisou například vytvářejí bezmála osobní atmosféru prosycenou strachem a úzkostí. Hra dále nepřímo – formou nahodile roztroušených poznámek – popisuje následky komerčního využívání původně zapomenuté oblasti, jež jí – spíše než oživení – přináší devastaci. Dále je zde vydírání a zastrasování lidí v rámci blíže nespecifikovaného obchodu s drogami, který prorůstal místní společností a – stejně jako informace o podivném kultu – spíše představu „nedotčeného“ světa dekonstruuje. V tomto smyslu *Silent Hill* vytváří osobitý a v některých aspektech uvěřitelný pohled na současnou společnost, která se vyznačuje vysokou mírou anonymity a fragmentarizace – spíše než koexistencí a soužitím. Většina postav jedná stále jen na vlastní pěst, bez pomoci druhých. Odraz některých jevů současné doby pak ve hře asi nejvíce podtrhuje vizuální ztvárnění většiny lokací. Rzi a špínou pokryté prostředí odkazuje k postindustriální proměně krajiny, která je typická pro všechny hospodářsky vyspělé státy – včetně Japonska. Hledání krásy

⁸⁵ Viz příloha s ilustracemi v *Lexikonu magie* Milana Nakonečného (s. 430).

v rozpadajících se průmyslových oblastech je přitom pro současnou uměleckou scénu typické⁸⁶ a má dlouhou tradici a projevuje se ve hře například v již dříve zmiňované industriální hudbě, jež hru doprovází.

2.3 Alternativní konce

Hra obsahuje celkem šest různých konců, k jejichž zhlédnutí je třeba ji opakovaně dohrát, a to vždy jiným způsobem.

Konec 1: Démon, který na konci hry vyleze ze zad malé Alessy (či snad Cheryl) se promění v původní dívku, která Harrymu podá novorozeně v zavinovačce. Harry utíká společně se Cybil z města a dívka umírá.

Konec 2: Stejný jako konec číslo 1, Harry v něm však Silent Hill opouští sám s dítětem.

Konec 3: Démon se promění v původní dívku, která Harrymu poděkuje za vše, co pro ni udělal, loučí se s ním a umírá. Harry v agónii padá na kolena, Cybil jej však zvedne a ušetří mu facku, aby se vzpamatoval.

Konec 4: Stejný jako konec číslo 3, avšak Harrymu nepřijde na pomoc Cybil, a tak si nakonec v autě prostřelí hlavu.

Konec 5: Harry je zajat a paralyzován mimozemšťany, odveden do vesmírné lodi a v houfu létajících talířů unesen pryč.

Konec 6: Parodická sekvence, v níž všechny hlavní postavy defilují na téma zábavných skečů.

⁸⁶ Viz například dílo německého manželského páru Bernda (1931–2007) a Hilly (nar. 1934) Becherových. Ti se ve své fotografické tvorbě zabývali dokumentací opuštěných industriálních objektů na různých místech v Německu a západní Evropě, jež začaly ze současné krajiny mizet. Viz internetové stránky Muzea moderního umění v New Yorku (Metropolitan Museum of Modern Art, zkráceně též jen MoMA): http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=8095 (22. 4. 2014)

3. *Silent Hill 2*

3.1 Hlavní postavy

James Sunderland – mladý vdovec, který v Silent Hillu hledá svou zesnulou ženu

Mary Sunderland – jeho manželka, která – dle informací, jež se dozvídáme na začátku hry – zemřela před třemi lety; nyní ovšem Jamesovi píše dopis, ve kterém tvrdí, že jej očekává na jejich „zvláštním místě“

Maria – mladá žena, se kterou se James ve městě setkává; je opuštěná a po setkání s Jamesem chce být téměř neustále v jeho přítomnosti; je záhadná, temperamentní a nepostrádá smysl pro humor

Laura – nevyzpytatelná osmiletá holčička, která Jamesovi znepríjemňuje život; s Mary kdysi pobývala v nemocnici a stala se její důvěrníci. Laura se domnívá, že James Mary nemiloval.

Angela – mladá žena, jež podle některých indicií byla v minulosti opakovaně znásilňována vlastním otcem; v Silent Hillu hledá ztracenou matku a bratra

Eddie – psychicky narušený obézní mladík; patrně spáchal jakýsi zločin, kvůli němuž se bojí vrátit do normálního života

3.2 Děj a komentáře

V první scéně hry James přijde před zrcadlo a přeje si rukou po tváři, na které se mu roztahují temné stíny. Poté se pozice záběru změní a hráč Jamese sleduje z ptačí perspektivy⁸⁷. James se narovná, vypne hrud', zakloní hlavu a hluboce vydechne.

⁸⁷ Toto je scéna typická pro díla s větším či menším podílem voyeurismu. Podobné scény lze dohledat například ve filmech kanadského režiséra Xaviera Dolana (nar. 1989), který své filmy nejenom režuruje, ale píše k nim také scénáře a často v nich ztvárňuje i hlavní roli. Nejnovější Dolanův počin s názvem *Tom na farmě* (*Tom à la ferme*) pochází z roku 2013. Jde o psychologický thriller, v němž se často opakují detailní záběry na trpící tvář ústředního protagonisty, z nichž je záměrně odstraněna zvuková stopa, což zdůrazňuje jeho bolest a osamělost. Od mnoha dalších děl, v nichž se lze setkat s obdobným jevem (např. filmy Američana Woodyho Allena či Japonce Takešiho Kitana), se tak *Tom na farmě* odlišuje velkou mírou nervní, a přitom melancholické introspekce. Tom, ústřední postava filmu, přichází na farmu, na níž se narodil jeho zesnulý přítel. Zde se však stává obětí skrývaného, nicméně o to zběsilejšího násilí

Kamera opět změní úhel pohledu a nyní jej sleduje zpoza jednoho z blízkých pisoárů, navíc v podivně zkoseném úhlu. Opět sám sebe se pak ptá, zdali Mary skutečně může být v tomto městě a hráč již v tuto chvíli musí přijmout jeho starost za svou⁸⁸.

První herní lokací je tedy stará opuštěná umývárna. James vyjde ven a kamera je nyní těsně u země a zabírá jej z profilu. Pomalu od ní odchází a pohled se zvedá, takže nakonec zabírá scénérii parkoviště i panoramatického výhledu na Silent Hill a jezero Toluca. James se opírá a o kamennou zídku a je k divákovi otočen zády. Slyšíme přednes Maryina dopisu v pisatelčině vlastním podání, který začíná slovy: „*V mých neklidných snech vidím to město – Silent Hill.*“ Dozvídáme se, že je ve městě sama – stejně jako James – a během jejího krátkého čtení se kamera dostává stále výš, takže se zároveň vzdaluje od Jamese. Ten se dívá kamsi dolů k městu, kde z příkrého srázu vystupují jehličnaté stromy, kolem nichž se ovíjí mlha. Vzniká tak pocit závratě a mimořádné hloubky. Po přečtení Maryina dopisu se tlumená melancholická hudba změní v pomalé drnkání na drobný strunný nástroj, jenž nyní podbarvuje vyprávění samotného Jamese. Na jednu stranu sice dopisu od zesnulé manželky není schopen věřit, na stranu druhou v něm však stále hoří nezvladatelná naděje na shledání s ní. Vydává se tedy po srázu dolů.

Hráč nyní ovládá Jamese po klikaté lesní pěšině. Kamera opět sleduje hlavní postavu střídavě z boku a zezadu. Iluze „reality“ je v tu chvíli budována vedle neustále proudící a realisticky ztvárněné mlhy též sugestivním ozvučením. Je slyšet šumění lesa i Jamesovy kroky v písku. Zanedlouho hráč projde kovovou branou a octne se na hřbitově. Spustí se nové video, v němž se zpoza jednoho z náhrobků vynoří Angela, mladá konzervativně se oblékající žena. James se omlouvá a vysvětluje, že se ztratil, ale

ze strany bratra zemřelého. Ten jediný totiž věděl o Tomově milostném poměru a bojí se vyzaření tohoto tajemství. Jakoby se však těmito záběry – vedle zjevného narcismu – odhalovala též potlačovaná traumata a skryté tužby hlavní postavy. Podobně jako James v analyzované hře také Tom přichází do cizího, tentokrát venkovského prostředí a je konfrontován s mimořádně nepříznivou reakcí místních obyvatel. Ti jej nejenom nepřijímají, ale snaží se jej odstranit i fyzicky. Zejména v souvislosti se zmiňovaným narcismem v Dolanových filmech upoutá fakt, že tvůrce postav a animovaných sekvencí prvních dvou dílů *Silent Hillu*, Takajoši Sató, v doprovodném filmu přibližujícím okolnosti vzniku hry prozrazuje, že jak tvář Jamesovu, tak i jeho společnice Marie a ženy Mary vytvářel dle rysů vlastního obličej. Zároveň tvrdí, že pohlaví dle něj v tomto smyslu nehraje významnou roli. Cílem jeho psychologického hororu je totiž „*otřást lidským srdcem [a] odkrýt základní lidské emoce a motivace pro život. [...] Každý přemýšlí, uvažuje o sexu a smrti den co den. Pokud chceme naše diváky vyděsit, otřást jimi či je pohladit, pak musíme přemýšlet o sexu a smrti do hloubky.*“ Dokumentární film s názvem *Silent Hill 2, Making of – Alchemists of Emotion (Vznik Silent Hillu 2 – Alchymisté emoce)*, je dostupný na <https://www.youtube.com/watch?v=KSku98HqIHU> (26. 4. 2014)

⁸⁸ Viz oddíl 1.5 – „Východiska interpretace videoher v této práci“, zejména část věnovanou důležitosti prostřihových scén a jejich funkci, která umožňuje identifikaci hráče s ústřední postavou.

ona na něho jen s údivem pohlíží. Video se opět přepne do hry, kamera krouží kolem obou postav a pomalu se k nim přibližuje a klesá. Ve chvíli, kdy se Angela pokusí Jamesovi vysvětlit, že by do Silent Hillu vůbec neměl chodit, se přepne do žabí perspektivy a pomalu začne stoupat. Angela říká, že „*s tímto městem není něco v pořádku*“ a pohled se stále zvedá podél jednoho z náhrobků. Angela se Jamese zoufale snaží přesvědčit, že nelže. On však argumentuje tím, že mu nezáleží na tom, zdali to je či není nebezpečné – v každém případě do města půjde.⁸⁹

První dialog ve hře tak končí poměrně záhy: Angela zůstává u jednoho z hrobů, zatímco James míří dále směrem k Silent Hillu. Opět pokračuje po písčité cestě, která však brzy přejde v jednosměrnou asfaltovou silnici klikatící se mezi prudkým srázem a řekou, již nicméně pro samou mlhu není vidět. James projde jakousi opuštěnou celnicí a brzy se ocitá v samotném Silent Hillu. Barevné spektrum se nyní přesouvá od tónů hnědé, zelené a šedé k paletě bílých a béžových domů, které doplňuje všudypřítomný temně šedavý asfalt a nikdy nekončící mlha. Na první křižovatce James zabočí doprava a hned na druhém křížení ulic na zemi spatřuje krvavé šmouhy a v dálce vidí jakousi podivně klátivým způsobem se pohybující postavu. Vydá se tedy tím směrem a po chvíli dojde na malé staveníště. Jde o jakýsi rozestavěný tunel pro pěší skrze kopec. Zde konečně spatří onu černo-šedou postavu nezřetelného pohlaví, jež má celé tělo obepnuté slizkou blánou. Ruce v loktech skrčené má blánou připojené k tělu, takže s nimi může jen velice omezeně pohybovat. Vzhledu monster v sérii *Silent Hill* (především v díle druhém) se podrobně věnuje Mitch Alexander, student videoherního designu na skotské University of Glasgow, ve své studii *Fear for the Flesh (Strach o maso)*⁹⁰. Upozorňuje v ní na souvislost mezi dílem britského malíře irského původu Francise Bacona (1909–1992) a podobou monster ve zmiňované hře. Tato souvislost je zřejmá především tehdy, když si uvědomíme, že Bacon se ve svých pracích zabýval téměř výhradně studii lidských těl. Dával jim ovšem deformovanou, často až fluidní podobou a s oblibou je zachycoval v extrémních pozicích. Ve svém díle se navíc ocital

⁸⁹ Kamera se zde neustále pomalu pohybuje. Často se také setkáváme se zkoseným pohledem. Tento neklidný pohyb je ale někdy přerušován ustrnutím a záběrem na detail postav ve chvílích, kdy se chystají říct cosi podstatného. Takovéto chvíle pak bývají střídány vzájemným odvrácením postav. Každá z nich si tak vlastně hovoří sama pro sebe. Tato skutečnost je pak zcela explicitně zdůrazněna i tím, že James stojí k Angele zády. Dle mého názoru jsou zde tyto neklidné pohyby kamery využity proto, aby zdůraznily nervozitu obou postav, především ale Jamesovu netrpělivost. Z jeho krátkých otázek – a případně i odpovědí – je zřejmé, že se s Angelou nechce dlouze vybavovat, jelikož touží po setkání s Mary.

⁹⁰ Dostupné na <http://gaygamer.net/2013/05/fear-for-the-flesh-francis-bacons-influence-on-silent-hill/> (26. 4. 2014)

v hlubokém rozporu mezi zobrazením sexuálního aktu a jeho morální stránkou. Na jedné straně se snažil o co nejintenzivnější zprostředkování zobrazovaného, na straně druhé v něm zůstávalo přísné vědomí skutečnosti, že zvolené téma představuje tabu. Rozpor mezi pornografií, vnitřními démony a moralismem Bacon vyřešil tím, že zobrazované postavy ztvárnil coby svíjející se šedé chuchvalce, jež lidskou postavu připomínají jen vzdáleně. Svým obrazům sice dával prosté, blíže nespecifikující názvy jako *Studie*, avšak obeznámenému divákovi nečiní takřka žádný problém pochopit, co je jimi míněno.

Analogicky je tak podle Mitche Alexandra možné vytušit, co znamenají klátící se postavy ožvlých mrtvol v *Silent Hillu 2*. Hráč se totiž ke konci hry dozvídá, že James svou ženu zabil – od začátku hry však ví, že po ní stále touží. Postavy ve slizké bláně tak mohou představovat manifestaci Jamesových potlačených sexuálních tužeb, jež současně prostupuje silné vědomí jejich amorálnosti.

Baconův vliv na grafickou stránku *Silent Hillu 2* je tedy nejvíce patrný na vzhledu monster, která – obdobně jako Baconovy studie – zachycují deformované lidské postavy, jejichž tělesná schránka je na některých místech často až zkapalnělá. Obličej zdravotních sester v místní nemocnici zase například vypadají, jako by je přerůstala další vrstva masa. Jiné ožvlé mrtvoly se zde plazí po zemi s rukama srostlýma za zády. Obličej těchto mrtvol jsou taktéž nezřetelné a bez výjimky špinavé; jejich podivně natažená kůže jakoby zakrývala všechny individuální rysy. Všechny postavy jsou navíc navlečeny jen do spodního prádla – i to je ovšem tak špinavé, že bezmála splývá s ostatním povrchem těla.

Hra dále pokračuje rychlostí odpovídající schopnostem hráče, který musí hledat různé stopy a vodítka. Například rozličné dokumenty s poznámkami, jež jsou namátkově roztroušené v různých částech města a odkazují k dalším místům, které si James zaškrťává do mapy. Do ní má hráč možnost nahlédnout vždy po stisknutí příslušné klávesy. Postupně se tak eliminují možnosti Maryina možného výskytu. James prochází místními lokály, karavany či obytnými domy a místy nachází další indicie, které jej ne vždy úplně směřují; někdy spíše jen poodhalují jeho vztah s Mary. Například v komplexu apartmánů s názvem Wood Side Apartments hráč vstupuje do místnosti se šicím strojem, krejčovskými figurínami a jejich poházenými

končetinami. Na jedné figuríně uprostřed místnosti jsou navíc umístěny šaty, které nosívala Mary⁹¹.

Ve stejné budově dojde však ještě ke třem dalším důležitým setkáním. Nejprve s malou Laurou, která zpoza mříží odkopne Jamesovi potřebné klíče z dosahu, a poté s Jamesovým zavražděným alter-egem, jež sleduje zrnící obraz v televizi⁹². Nakonec se hráč stane svědkem hrozivé scény s obludou, jež má plechovou pyramidu na hlavě. James pozoruje kopulaci této příšery se dvěma nemrtvými torzy žen, jež tvoří dvě srostlé části dolního trupu. Jejich podoba silně připomíná tvorbu německého fotografa Hanse Bellmera (1902–1975), který se především ve třicátých letech minulého století zabýval surrealistickými fotografiemi panenek s fyziognomií dospělých žen. Pomocí jejich částí vytvářel různé obludné deformace, jež například připomínaly chobotnice. Nejčastěji se opakující námět v jeho díle však představuje motiv panenky skládající se ze dvou dolních částí trupu spojených v oblasti břicha (Foster, 2009: 195). Bellmer je aranžoval buď do přírody anebo do zneklidňujících prostor chodeb či schodišť rodinných domků.

Tvůrci *Silent Hillu 2* převzali jeho koncept, avšak aplikovali jej nikoli na panenky, nýbrž na postavy nahých dospělých žen. V Ballmerově podání působily srostlé kusy (často obézních) panenek skutečně perverzně, kdežto ve zkoumané hře pozbývají torza štíhlých ženských postav na síle a působí spíš jen jako prvoplánový efekt, a sice také proto, že bez zjevného smyslu zabydlují prakticky celý svět hry. Na obrázcích německého fotografa působilo jejich vzezření autenticky a mnohem účinněji akcentovalo společenské ovzduší nacistického Německa.

⁹¹ Již dříve zde byla zmíněna souvislost mezi *Silent Hill 2* a filmem *Mlčení jehňátek* (1991). V něm hrají objekty související s krejčovstvím rovněž důležitou roli. Například ve scéně, kdy ústřední hrdinka filmu, agentka Starlingová, odhalí způsob, jakým si hledaný sériový vrah vytipovává své oběti. Nachází se rovněž ve familiárně působícím prostředí se stěnami oblepenými tapetami s dekorativním vzorem a obloženými vyřezávaným dřevem. Cílený efekt děsu se ještě prohlubuje. Ukazuje se totiž, že jde o jakousi slupku, jež skrývá traumatizující jádro. V případě filmu je to indicie vedoucí k objasnění vražedného motivu – z kůží svých obětí si chce ušít šaty. V případě hry jde o náhlou narážku na Jamesovu zesnulou manželku. Stejně šaty má totiž Mary na sobě i na krátkém záběru v pozdější fázi hry. Tehdy se objevuje na videokazetě, kterou kdysi v hotelu Lake View s Jamesem natočili.

⁹² Obdobný výjev lze nalézt například filmu *Modrý samet* (1986) Davida Lynche. Na konci filmu se hlavní hrdina ocitá v bytě s rozbitou televizí a dvěma kumpány hlavního viníka, kteří jsou brutálně zavražděni a téměř groteskním způsobem aranžováni v prostoru obývacího pokoje. To, že se hra inspirovala filmem, je zřejmé především díky přítomnosti zakrvácené zrnící televize a stejně surově zavražděné postavy usazené v křesle před ní.

James je po celou dobu hrůzné události ukryt ve skříni a děje se účastní pouze jako pozorovatel⁹³. Pakliže přistoupíme na to, že obluda s pyramidou na hlavě je vlastně ztělesněním samotného Jamese, konkrétně jeho nekontrolovatelně pudové, a zároveň přísně moralistní osobnostní složky, je voyeurismus v *Silent Hillu 2* vlastně oknem do rozervaného nitra ústřední postavy, ve kterém se mísí výčitky svědomí s nepotlačitelnými touhami. Dále následují ještě bizarnější scény. James například prochází kolem vypuštěného bazénu místního koupaliště, v němž se kromě mlhy převalují též další šediví nemrtví. Dokonce musí sestoupit mezi ně a z kočárku uprostřed dna bazénu vyjmout minci potřebnou k vyřešení jednoho z hlavolamů. V podobných situacích přitom autorský tým hry projevuje osobitý smysl pro humor, neboť nechybí ani takové detaily jako lehátka na opalování, slunečníky a jiné propriety. Srovnatelný důkaz svérázného japonského humoru lze dohledat též v mnoha slavných dřevorezech, japonsky zvaných *ukijo-e*⁹⁴. Toto tradiční umění se přitom jeví jako další z možných zdrojů inspirace, neboť ačkoli je například mlha ztvárněná na těchto tiscích vždy zvláštním, konvencí ustáleným způsobem stylizována, v určitém smyslu zachycuje podstatu skutečné mlhy věrně. Obdobně zůstává i svět zachycený v *Silent Hillu 2* – přestože stylizovaný do trojrozměrných grafických modelů – věrný podstatě zachycované skutečnosti.

Následujícím důležitým momentem je setkání s obézním Eddiem. V téměř dokonale ozvučené scéně se sklání nad toaletou a zvrací. Zpoza mírně shrnutých kalhot jsou mu vidět hýždě, ale i přesto má vkusně sladěné polo triko s bílými a světle modrými pruhy a světle modrou kšiltovku. Poté, co si Jamesova příchodu všimne, se k němu jen krátce otočí a opět pokračuje ve zvracení. Kamera scénu zabírá zpoza Jamesových ramen, nakonec však ze zcela opačného bodu – zpoza záchodové mísy. Eddie se ihned – aniž by se například představil – začne ospravedlňovat, že nic neudělal.

⁹³ Opět narážka na film *Modrý samet*. Hlavní postava, univerzitní student Jeffrey, se vkrade do bytu místní barové zpěvačky a shodou okolností se ocitne uzavřen v šatní skříni s poloprůhlednými dřevěnými žaluziemi. Nedobrovolně se zde stane svědkem otřesných událostí, jež zahrnují zpěvaččino znásilnění. James se naproti tomu v jednom z bytů komplexu Wood Side Apartments stává svědkem znásilnění dvou nemrtvých torz stvořených dle Ballmerovy předlohy, kterého se dopustí obluda s pyramidou na hlavě. James se ocitá v úplně stejné skříni jako Jeffrey, ale na rozdíl od něho se nakonec marně pokusí na příšeru vystřelit. Jeho střelba však nemá žádný efekt – obluda na něho nereaguje. Na shody mezi některými filmy Davida Lynche a sérií *Silent Hill* poukazuje opět Mitch Alexander v eseji s názvem *Strach o maso*.

⁹⁴ Doslova *obrazy prchavého světa*. Japonské žánrové dřevorezy typické zejména pro měšťánské vrstvy společnosti v období Edo (1603–1867). Tehdy se staly masově šířenou formou výtvarného umění. Zpravidla zobrazovaly krásné ženy, zvláště kurtizány (hovoří se o tzv. *bidžin-ga*), popřípadě známé herce divadla *kabuki*. Častá byla i zobrazení květin anebo pohledy na slavná místa a přírodní útvary, zejména posvátnou horu Fudži. Pro tradici největších mistrů *ukijo-e* je charakteristická schopnost zachytit atmosféru výjevu a vše oživit zpravidla jedním či několika málo překvapivými detaily.

James zprvu nechápe, ale vzápětí Eddie mluví o mrtvole ve vedlejším pokoji. Zavalitý mladík působí dosti zmateně, nicméně i přesto nakonec Jamese dohodově nabádá k opatrnosti. To je překvapivé zejména tehdy, když si uvědomíme, že Eddie se Jamese později rozhodne zavraždit. Cesta dál pak pokračuje nesčetnými byty a chodbami až do toho, v němž na zemi před obrovským zrcadlem leží Angela. I tuto scénu lze číst jako svého druhu náznak, neboť kamera postupně zabírá Jamese i Angelu tak, že je zřejmé Jamesovo sebepozorování. Angelin nůž, jež drží svisle před obličejem u zrcadla, pak jednoznačně představuje blížící se hrozbu. Je navíc využita tak – řečeno v parafrázi na Čechova⁹⁵ – jako puška na zdi, z níž se nejpozději do konce hry musí vystřelit. K čemuž zde i skutečně dojde. Zprvu se zdá, že Angela chce nůž obrátit proti sobě. James jí navrhuje, ať mu nůž předá. Angela váhavě přitakává, ovšem ve chvíli, kdy mu nůž podává, jej nečekaně obrátí proti Jamesovi a napůl zoufale, napůl polekaně vykřikne. Vzápětí se roztřeseným hlasem omluví, nůž položí na blízký stolek a odejde z místnosti. I v této scéně je zřejmá brilantní práce s kamerou, hlasem herců i zvukem, neboť dynamické naklonění, pád kamery a její přiblížení na detail Angely s nejistě napřaženým nožem sugeruje pocit naprosté rozkolísanosti a bezmoci. Ještě znepokojivější je ale další záběr na Jamese, který nůž sebere, načež jej zkoumavě a chladnokrevně prohlíží. Zprvu se totiž zdálo, že chce Angele pomoci, z jeho téměř nezúčastněného výrazu ve tváři nyní ovšem vyplývá, že by možná v případě nutnosti byl schopen nervově labilní Angelu zabít, což vzbuzuje další pochybnosti o Jamesově charakteru.

Po dlouhém procházení rozpadlých bytů dojde venku na ulici k dalšímu setkání Jamese a Laury. Procházení dezolátními lokacemi nespočtu opuštěných potmělých bytů, na něž si James svítí jen malou kapesní svítilnou, však představuje převážnou část herní náplně, a proto bych rád zmínil efekt, který s sebou tato skutečnost přináší. Všudypřítomná chodící torza žen v prostředí nespočtu bytů v dezolátním stavu začínají působit až podivně jiným účinkem. Jako by Jamesovi – i přesto, že na něho neustále útočí – měla spíše jen dělat společnost a představovala tajemné zhmotnění jeho frustrovaných sexuálních tužeb. Liduprázdné byty pak, spíše než skutečné hororové téma, mohou představovat rozpadající se dávné štěstí Jamese a Mary. Tomu nasvědčují i téměř láskyplně modelované detaily domácího zařízení, které působí bezmála

⁹⁵ Srov. RAYFIELD, Donald: *Anton Chekhov: A Life*; New York, Henry Holt and Company, 1997, ISBN 0-8050-5747-1

intimním dojmem; jedná se například o různé sporáky, nábytek, lampy a jiné. James následně přichází k Lauře, která sedí na posprejované cihlové zdi mezi dvěma obytnými domy; na zdi upoutá pozornost infantilní obrázků medvěda, kočky a dvou smějících se květin se žlutými okvětními lístky. Omítka na zdi je z části opadaná, na zemi vedle zdi se vrší hromada černých pytlů s odpadky a popelnice. James Lauru obviní z toho, že mu šlápla na ruku, načež děvče rozpustile odvěti: „*Nevím, možná jsem to byla já.*“ James si všimne dopisu, který má v ruce, ale v tom se dívka zvedne a zmizí za zdi se slovy: „*Stejně jsi Mary nemiloval.*“

Nadcházející destinací je park u jezera s umně upravenými živými ploty, na jehož nábřeží čeká Maria. Mladá žena v černých kozačkách, minisukni s leopardím vzorem barvy rudého vína a stejně zbarvené krátké blůze, jež jí ponechává odhalené břicho. Maria s Jamesem koketuje tak vřele, že ji osloví jako Mary. Říká jí, že by mohla být jejím dvojčetem – ta tvář, hlas – snad jen vlasy a oblečením se od ní liší. Nato mu Maria zopakuje své jméno a dvojznačně⁹⁶ zabarveným hlasem dodá, že přeci nevypadá jako duch. Ještě chvíli s ním konverzuje a James jí poví o dopise od Mary. Maria ovšem vystupuje jako jediná nepochybně zdravě uvažující osoba ve městě, takže se přirozeně diví a začne žertovat. Nakonec se jej zeptá, zdali tenhle park byl jejich jediným „zvláštním místem“. James se napadne ještě hotel Lake View a tentokrát je to on, kdo se rozhodne partnera v rozhovoru opustit, jenže Maria se nedá. Ihned spustí: „*To jsi mě tu chtěl jen tak nechat?*“ James se octne v rozpacích; po celou dobu rozhovoru se Marii spíše straní, ačkoli ona se mu sama přímo nabízí a koketuje s ním. I to, že ji chtěl beze slova opustit, je koneckonců spíše projevem Jamesova okouzlení její krásou. Na všechny Mariiny otázky totiž odpovídá úsečně, nicméně s jakýmsi dalším podtextem v hlase. Ten snad naznačuje, že třebaže je pro něho krásná a přitažlivá, zároveň se jí bojí.

Společně pokračují k benzinové pumpě, kde James nalezne ocelovou trubku zabodnutou do kapoty zaparkovaného automobilu⁹⁷. Před bowlingovou hernou se však

⁹⁶ Jakoby se snažila být pro Jamese co možná nejvíce přitažlivá, a zároveň se mu vysmívala.

⁹⁷ To připomíná motiv z Lynchova filmu *Twin Peaks: Fire Walk With Me* (*Twin Peaks: Ohni, se mnou pojed*) z roku 1992, který – přestože celosvětově propadl jak u diváků, tak i kritiky – v Japonsku zaznamenal nebývalý úspěch. Jak píše Steven Daly a Nathaniel Wice: „I když *Twin Peaks* v Americe skončil, opět se zrodil v Japonsku; jeho surrealistická atmosféra se stala předmětem zájmu kulturních fanatiků typu *otaku* [Japonský výraz pro obsesivní fanoušky, pocházející od slova ‚*otaku-zoku*‘, překládaného jako ‚*vlastní kmen*‘. Mytologie *otaku* zhruba odpovídá americkému fenoménu protispolečenských hackerů, ale vášeň pro různé obskurní předměty a informace (často sdílené prostřednictvím počítačových sítí) se týká také fanoušků videoher, komiksů (...), zpěváckých idolů mládí, *hip-hopu* nebo hongkongských akčních filmů. (Daly, Wice, 1999: 248)]. Objevily se různé [...] knihy,

Maria zastaví s tím, že bowling nesnáší. Uvnitř se James stane svědkem rozhovoru Laury a Eddieho. Ta jej plísni pro jeho obžerství. Vyptává se též, co spáchal, zdali krádež či vraždu. Eddie odpovídá, že nic takového. Laura tvrdí, že si myslela, že po Eddiem pátrá policie, avšak i toto Eddie popře: „*Utekl jsem prostě proto, že jsem se bál.*“ V rozhovoru se však objevuje i náznak Lauřiny až zrale působící spoluúčasti: „*Myslím, že taky často utíkám.*“ James však jejich rozhovor poslouchá tajně. Po jeho příchodu k opuštěnému Eddiemu se ze tmy přikutálí bowlingová koule a Laura s nonšalantním mávnutím ruky na pozdrav uteče. V této scéně je dojemný kontrast mezi pasivitou a rezignací Eddieho, jenž se celou dobu láduje pizzou, a v hravosti a lstivosti dobrosrdečné Laury. Dívka se Eddieho marně snaží dotlačit k odpovědnosti za spáchané činy. Zdánlivě samoučelně a rozpustile mu škodí, avšak neustále z ní vyzářuje jakási čistá, morálně neposkvrněná aura. Eddie se naopak utápí v permanentní rezignaci, kterou jen místy přerušuje zoufalou, těžko uvěřitelnou obhajobou. Střetnutí Laury a Eddieho je zároveň podobenstvím světa, který jedince daleko více než cennými zkušenostmi zatěžkává hříchem, a proto představuje eventuální hrozbu i pro Lauru, která se před touto skutečností rozhodne utéct. Zanechá tedy Eddieho osamocené pojídat pizzu a odběhne do tmy. Scénu podbarvuje melancholická hudba, která jakoby souzněla s poryvy mlhy venku na ulici i tempem celé hry; tato hudba společně s detailně zařízenou, nicméně spoře osvětlenou a rozpadající se bowlingovou hernou evokuje příjemný pocit tesknosti. V této scéně lze odhalit tradiční japonský koncept *sabi*⁹⁸, který se ostatně vine celou hrou. Prakticky vše v *Silent Hillu 2* totiž působí omšele, opotřebovaně či opuštěně. Ostatně sami tvůrci v již citovaném dokumentárním filmu o vzniku hry zmiňovali, že vůbec první lokace ve hře, rozpadlé dálniční odpočívadlo, se stala „*vizuální biblí*“ či, jinými slovy, estetickým východiskem celé hry. Právě z návrhu úvodní lokace opuštěných umýváren dále čerpali při tvorbě všech dalších interiérů.

James za Laurou vyjde ven a spolu s Mariou ji pronásleduje. Laura však proběhne úzkou mezerou mezi nočním klubem a sousedním domem, takže Maria musí odemknout dveře baru Heaven's Night (česky Nebeská noc), aby mohli pokračovat v jejím pronásledování. V klubu je opět spousta omšelého, plísni a mechem porostlého

probíhaly předstírané pohřby hlavní hrdinky Laury Palmerové a cestovní kanceláře pořádaly zájezdy na místo natáčení v Snowqualmie ve státě Washington.“ (Daly, Wice, 1999: 351)

⁹⁸ Termín *sabi* (寂) představuje starojaponský estetický koncept odkazující ke „kráse poznamenané časem a užíváním“ (Švarcová, 2005: 98). Ve starém Japonsku se totiž právě omšelým – v evropské tradici nepřilíživě ceněným věcem – přikládala prvořadá hodnota. Zajímavé je, že homonymně znějící slovo *sabi* (錆) znamená *rez* či *plíseň*, která je v *Silent Hillu 2* k vidění téměř na všech objektech.

nábytku. Svítí zde neony a na stolech se povalují nedopité lahve, hrnky s kávou, popelníky a různé misky. K tomu hraje příjemná uklidňující hudba, která spíše než hororovou kulisu dokresluje scénérii a prostor jakoby pouze na chvíli opuštěný. Charakteristická je též přítomnost stále se vyskytujícího mechu a omšelost souznící s touto atmosférou „nebeského“ klidu. Mech snad – coby jedna z nejméně náročných rostlin, jež ke svému životu potřebuje jen vodu a daří se jí v pološeru – souvisí s osudem Jamesovy ženy. Ta na něj totiž čeká na místě, v němž se daří především vlhkomilným rostlinám, které nepotřebují příliš světla ani vysoké teploty; pokud ne přímo v hrobě, pak v jakémsi „zásvětí“. Když vyjdou ven, mlha je prozařována jemně oranžovým, něžně působícím světlem, které pravděpodobně vrhá zapadající slunce. Maria spatří Lauru, která vstupuje hlavními vchodovými dveřmi do budovy nemocnice. Jedná se vůbec o nejrozsáhlejší lokaci ve hře, neboť nemocnice se skládá z celého souboru budov. Zde se hráč rovněž setkává s největším počtem textových dokumentů – ať se již jedná o lékařské záznamy týkající pacientů, deníky⁹⁹ či listy s různými poznámkami, respektive črty¹⁰⁰. Hned v jednom z prvních nemocničních pokojů přitom James objeví list zapomenutý v psacím stroji, jenž má zvláštní, skrytý význam pro objasnění celé hry:

„Potenciál pro tuto nemoc existuje ve všech lidech a za jistých okolností se může každý muž či žena, stejně jako on, dostat na ‚druhou stranu‘. ‚Druhá strana‘ však nemusí být právě nejšťastnějším způsobem vyjádření. Konec konců – není zde žádná zeď mezi ‚tady‘ a ‚tam‘. Spočívá to na hranici, v níž se realita protíná s neskutečnem. Místo blízké, a zároveň vzdálené. Někteří dokonce říkají, že ani nejde o nemoc. Nemohu s nimi však souhlasit. Jsem lékař, nikoli

⁹⁹ Japonsky *nikki*. Jde o tradiční literární žánr, který se v Japonsku objevil již v období Nara (710–784), nicméně skutečného rozkvětu se dočkal v době Heian (794–1185). Tradici literárních deníků založil Ki no Curajuki (868–945) dílem *Deník z Tosa* (*Tosa nikki*), jenž pochází z doby kolem roku 935. Jako další příklady této literární tradice z doby Heian lze pak uvést ještě deníky četných dvorních dam. Mezi jinými též Izumi Šikibu (asi 978 –po r. 1036) či Sei Šónagon (asi 964–1025). Deníky, které hráč nalezne roztroušené na střeše silenthillské nemocnice, ovšem nejsou skutečná literární díla, stroze zachycené banální prožitky pacientů však přesto působí autenticky.

¹⁰⁰ Japonsky *zuihicu*. Jde rovněž o starý literární žánr, za jehož základní dílo je považován spis s názvem *Důvěrné sešity* (*Makura no sóši*) z doby před rokem 1000 od dvorní dámy Sei Šónagon (asi 964–1025). Ta tehdy obdržela několik archů nepopsaného papíru a „řekla, že si dá sešity k lůžku a bude psát, co ji napadne.“ (Švarcová, 2005: 235) V *Silent Hillu 2* však hráč naráží spíše na různé, místy až psychopaticky působící záznamy typu: „Roztrhaná, roztrhaná, roztrhaná čísla, raději je nezapomenout. Takže je napíšu přímo sem. To jiné, mé tajné jméno.“ Tajná jména mají ostatně v japonské kultuře dlouhou tradici. Po příchodu buddhismu do Japonska v zemi totiž začala praxe zvláštních posmrtných jmen pro zemřelé. [Srov. předmluvu překladatele Karla Fialy (nar. 1946) k prvnímu dílu českého vydání románu *Příběh prince Gendžiho* (*Gendži monogatari*, kolem roku 1000) od Murasaki Šikibu (asi 978–1125).] Ve hře ovšem mají tyto podivné nápisy konkrétní účel. Zmíněný záznam vyvedený krví a doplněný číselnou kombinací např. slouží k odemknutí jisté krabice. V ní je uschován klíč, jenž slouží k dalšímu postupu ve hře.

filozof či snad dokonce psychiatr. Občas si ale musím položit tuhle otázku. Je pravda, že nám se jeho představy nezdají být ničím víc, než pouhým výplodem zaneprázdněné mysli. Avšak pro něho tu takřka žádná jiná realita není. A k tomu je v ní šťastný. Tak proč, sám sebe se ptám, ho ve jménu léčení musíme ve všech těch bolestech táhnout do naší vlastní reality?“

Jamesův stav se podle této teorie nachází na oné hranici, kde se křížuje realita s fikcí. Ve hře neexistují místa přechodu mezi skutečným a smyšleným světem – obojí splývá v jedno. Nabízí se tak otázka, proč James praktickou celou dobu nejenže tvrdí, ale i věří, že jeho žena zemřela před třemi lety. Ke konci hry totiž nalezne videopásku, která mu připomene, že Mary sám zardousil, ať už ze soucitu či nikoliv. Obdobný problém se dotýká rovněž existence všudypřítomných agresivních, ne však v pravém slova smyslu nestvůrných monster. Ta jako by spíše upomínala na cosi jiného, a tedy představovala nějaký zástupný symbol. Věta „Jde o místo blízké, a zároveň vzdálené.“ může být chápána též jako zdůvodnění toho, proč Mary Jamese očekává na jejich zvláštním místě, aniž by je explicitně specifikovala. To, jestli jde o místo blízké, případně vzdálené, závisí na čase, za který si James uvědomí, co spáchal, a přestane žít v sebeklamu a ve lži. Nutnost projít celým Silent Hillem je tak možné interpretovat jako zkoušku, kterou Mary svému muži ukládá proto, aby ukázal, že o ni opravdu stojí. Maria by pak mohla představovat „alternativní ztělesnění“ Mary. To ovšem James, ačkoli si Mariu sám patrně vysnil, odmítá a stále touží po Mary.

V nemocnici se vyskytují nemrtvé postavy v podobě zdravotních sester s ocelovou trubkou v ruce a dvakrát zde hráč narazí též na roztomilé plyšové medvídky. Japonský termín pro výraz „roztomilý“, *kawaii*, jehož se v současné době užívá především mezi mladými lidmi, ponejvíce dívkami, v sobě zahrnuje sémantické významy v rozpětí od „roztomilého“, přes „rozkošné“ a „okouzlující“, až po „stylové“, „nevinné“ či „neškodné“. Frekventované bývá hlavně ve spojení se spotřební kulturou, v nedávné době ale tento termín pronikl do širšího společenského diskursu a jako estetický ideál má na japonské prostředí mimořádný vliv. Některé aerolinky tak například umísťují na svá letadla postavičky z populárních kreslených seriálů *anime*. Jinde se zase termín *kawaii* uplatňuje v módě. Některé dívky například nosí přezdobené šaty v pastelových barvách, které se dále vyznačují až extrémním množstvím krajek nebo mašlí. Údajně tím chtějí zdůraznit svou „čistotu“ a „nevinnost“.

V *Silent Hillu 2* se objektů spadajících do této kategorie užívá jen poskrovnu a navíc pouze ironicky, vždy ve spojení s Laurou. Za malý projev estetiky *kawaii* je tak

možné označit zvířecí a florální dekoraci sprejem na rozpadající se omítce zdi, případně plyšového medvídky, kterého James nalezne v jedné z nemocničních pracoven. Je v něm ovšem skryta jehla, o níž se vzápětí poraní. I tento medvídek tedy dokládá, že vše krásné, co se ve hře objevuje, v sobě ukrývá určitou, a zejména pro Jamese bolestnou, výčitku.

V jednom z pokojů James nakrátko opustí unavenou Mariu¹⁰¹ a prozkoumává nemocnici sám. *Silent Hill 2* je adventura, což se projevuje množstvím logických hádanek. James tak postupně sbírá různé předměty a jejich kombinací si otevírá další a další možnosti. Například záhy poté, co opustí Mariu, se ocitá v jakýchsi sprchách, kde rozlitá světle zelenkavá barva¹⁰² odtékající do kanálu signalizuje, že zde má být cosi vykonáno.¹⁰³

Důležitý bod děje poté představuje čtvrté setkání s Laurou. Sedí na zemi v jedné z nemocničních ubikací a hraje si s plyšovými medvídky. James se jí vyptává na Mary, a ona mu odvětví, že byly kamarádky. Seznámily se prý před rokem v nemocnici. James jí obviní ze lži: „*Lhářko. Nemůže být – před rokem už Mary byla ...*“ Následně se však odmlčí. Klečí a kamera umístěná za jeho zády pomalu klesá, takže Laura stojící několik metrů před ním symbolicky nabývá vrchu. James se diví tomu, že Laura na sobě nemá ani škrábanec. „*Proč bych měla?*“ diví se ona. Tím je naznačeno, že monstra existují jen v Jamesově fantazii. Odpovídá tomu i podoba většiny nemrtvých. Prakticky vždy se zde objevují různé varianty vizuálně atraktivních žen; jsou mladé, štíhlé a byly by i krásné, nebýt toho, že jim například obličej přerůstá druhou vrstvou kůže. Tyto postavy proto zároveň svou pouhou přítomností hlavní postavu hry trestají. Vysvětlena by tím mohla být i skutečnost, že hra vlastně hráče nijak neodměňuje za jejich zabití a ve hře je možné se většině nemrtvých postav jednoduše vyhnout. James a Laura potom společně

¹⁰¹ V této scéně je velmi dobře patrný ambivalentní vztah Marie a Jamese. Maria je velice unavená a dokonce si do dlaně nasype léky. Poprosí Jamese, aby chvíli počkal. On jí však rovnou navrhne, aby si na krátko lehla. Pomalu se dotýká jejího ramene a Maria jej ochotně poslouchá, žena dokonce přejede rukou po posteli a poznamená, že je „*tak pohodlná.*“ Nato James rozpačitě stočí téma na Lauru a sebere klíče z nemocničního stolku. Když se nad ní ještě jednou nakloní, Maria se ho zeptá, co bude dělat, když nenajde Mary. James odpovídá: „*Na to jsem nepomyslel.*“ Mariino chování znovu koresponduje s tím, že se „*zrodila z přání*“. Tak zní ostatně i titul vedlejší příběhové linie (*Born from a Wish*), kterou lze hrát nezávisle na hlavní hře (viz oddíl 3.5 této kapitoly).

¹⁰² Opět je zde patrný důraz tvůrců na zachování barevné palety. Kachlové obložení místnosti je bílé, kdežto rozlitá barva zelená – zachována tedy zůstává barevná kombinace spojující charakteristický barevný prvek většiny architektury města s barvou úvodní části v lese.

¹⁰³ Hráč proto musí otevřít inventář nashromážděných předmětů a zkombinovat ohnutou jehlu (o kterou se James poraní, když byla schovaná v plyšovém medvídkovi), s několika vlasmi, jež našel v jedné z předchozích lokací. Pak spustí jehlu připevněnou k vlasům do kanálu a s její pomocí vytáhne klíč od výtahu.

odcházejí pryč, ale Laura si ještě vzpomene, že ve vedlejším pokoji zapomněla dopis od Mary. Odemkne Jamesovi dveře a zabouchne za ním. Vyžaduje od něho zdvořilost, neboť James se k ní dosud choval značně přezíravě, jenže v tu chvíli se ze stropu vynoří postavy v železných konstrukcích. Po jejich zastřelení James omdlí a v jakémsi výtahu je přemístěn do sklepa budovy. Zde se setkává s Mariou, jež se rozzuří, když zjistí, že na ni zapomněl. Přesto se k němu schoulí se slovy: „*Měl jsi o mě pečovat!*“ Svůj mírně hysterický záchvat pak zakončí vzpomínkou na Lauru. James si všimne, že se o ni opravdu velmi zajímá a ptá se, zdali ji lépe zná. Maria mu odvětlí, že ji nikdy předtím neviděla, nicméně i přesto s ní soucítí, neboť je tu zjevně úplně sama: „*A z nějakého důvodu cítím, že je na mě, abych ji chránila.*“

Poté spolu James a Maria procházejí nemocnicí až do chvíle, kdy je začne pronásledovat obluda s pyramidou na hlavě. James na poslední chvíli vstoupí do zavírajících se dveří výtahu, avšak Maria již stihne prostrčit pouze ruku. V příští chvíli je příšerou zavražděna; ruka jí bezvládně sklouzne a dveře výtahu se zavřou. Následuje pohled na Jamese, který se na výtahové dveře zhroutlí. Scéna je naprosto tichá; následuje změna pohledu kamery na chodbu v dalším patře, kde se dveře pomalu otevrou a Jamesova postava jen bezvládně sedí zhroucená. Putování nemocnicí pak již pomalu končí a následuje bloudivění nočními ulicemi města, kde James nalezne další, tentokrát jemu osobně adresovaný dopis, který pochází patrně od Mary: „*Ačkoli možná jsi hlupák. Pravda lidi obvykle zrazuje.*“ Píše se v něm též o dalším klíči a místě, kde jej hledat. Obsahuje však i další výtky Jamesovi: například, že celou dobu nehledal pravdu, nýbrž jen vlastní klid. Dopis končí slovy: „*Pokud stále nechceš přestat, Jamesi, modlím se k Pánu, aby měl slitování nad tvou věčnou duší.*“ V textu zmiňovaný klíč pak James skutečně nachází zakopaný poblíž památníku v parku u jezera. Klíče následně využije k odemknutí další lokace, budovy Silent Hill Historical Society¹⁰⁴. V jejím sklepení se nalézá průchod do věznice¹⁰⁵ Toluca. Zde se znovu setkáváme s Eddiem, který potmě

¹⁰⁴ Český *Silenthillská historická společnost*.

¹⁰⁵ Lokace sice celkově působí dosti strohým dojmem, avšak některá místa jsou zde až překvapivě dobře zařízená. Jedna místnost je například vybavena podnosem s čajovým servisem, televizorem, stoličkami, sadou karet na hraní a jinými pozoruhodnými detaily. Hráč se zde též setkává s dalšími, tentokrát časopiseckými úryvky. Magazín ležící na stolku například reflektuje dávnou událost, k níž došlo na jezeře Toluca: „*Jednoho mlhavého říjnového dne roku 1918 se Malá baronka, výletní loď plná turistů, nevrátila do přístavu. Tehdejší novinový článek říká, že se „pravděpodobně z nějakého důvodu potopila“.* Navzdory rozsáhlému policejnímu vyšetřování však dodnes nejeví objeven jediný fragment lodi, nýbrž ani jedno ze čtrnácti těl pasažérů či posádky.“ Několik dalších stránek zde chybí, nicméně závěrečná pasáž zní následovně: „*Na dně tohoto jezera odpočívá mnoho těl. Jejich kostnaté ruce ční nahoru – k lodím, jež je mijejí. Možná sahají po svých družích.*“ Ladění tohoto příběhu prozrazuje další z inspiračních zdrojů hry – lidová vyprávění a strašidelné příběhy, které mají v Japonsku též dlouhou tradici, jež sahá

sedí na zemi a hraje si s pistolí. James na něj posvítí baterkou, načech Eddie spustí: „*Zabít člověka není žádná věda. Jenom mu přiložíš pistoli k hlavě,*“¹⁰⁶ a vysvětluje, že muže s prostřelenou hlavou u vedlejšího stolu zastřelil proto, že se na něj špatně díval. James se Eddiemu snaží vysvětlit, že takto se chovat nemůže, ale Eddie máchajíc zbraní nakonec připouští, že pouze žertoval: „*Byl už mrtvej, když jsem přišel – čestný. A stejně, už musím.*“¹⁰⁷

Další putování věznicí pokračuje až do cely, v níž se nachází Maria. Je živá a zdravá a James zprvu nechápe, co se s ní stalo. Ona se naopak cítí překvapena jeho údivem z toho, že sama žije. Jedná se o jakýsi předstupeň závěrečného vyvrcholení příběhu. Maria sedí na staré židli a od Jamese je oddělena mřížemi. V dlouhé scéně jejího monologu, který zakončuje Jamesova otázka po tom, odkud zná jeho společná tajemství s Mary, se k ní kamera pomalu přibližuje a končí detailním záběrem na její tajuplnou tvář částečně zahalenou padajícími stíny: „*Jak o tom víš, nejsi snad Maria?*“ – „*Nejsem tvoje Mary.*“ – „*Takže jsi Maria?*“ – „*Jsem, pokud chceš, abych byla.*“ Tento výjev je vlastně obdobou úplně prvního záběru ze hry vůbec – Jamesova pohledu do zrcadla. Jen s tím rozdílem, že v Mariině výrazu se zračí chladná smyslůst a odzbrojující sebevědomí, zatímco James jen neustále marně tápe. Jamesův nerozhodný vztah k Marie se zde proto opakuje, ale zároveň určitým způsobem posouvá. Designér postav Takajoši Sató ostatně vytvářel Jamese i Mariu dle své vlastní tváře. Odtud je snad možné vysvětlit zvláštní mrazivost okamžiku – jde o podivné spojení dvou osobností, Jamese a Marii. Její vyzývavý výraz je odpovědí na Jamesův zkoumavý pohled, zároveň však jeho pouhým prodloužením: odpovídá mu na vše, a přitom vlastně na nic. Přestože se mu tedy i nadále nabízí, James je z ní stále na rozpacích. Následující setkání s Angelou v místnosti s pohyblivými písty¹⁰⁸ situaci ještě vyostřuje. Angela sedí napůl rozezleně, napůl rezignovaně na zemi, ruce položené na kolenou. Vedle ní je zde i nemrtvá krčící se postava v železné konstrukci, kterou James musí zlikvidovat.

až do období Edo (1603–1867). Srov. předmluvu knihy *Kaidan* od Lafcadio Hearna, kterou cituji v oddíle 2.2.

¹⁰⁶ Jeho promluvu navíc zakončuje partikule „*pá*“, jež v původní japonské frázi – „*kuru kuru pá*“ – vyjadřuje šilenství.

¹⁰⁷ Eddie má od této chvíle též černé kruhy pod očima a zcela jinou mimiku i gestikulaci. I to nasvědčuje tomu, že se poddal zlé stránce své osobnosti, případně že zešlel.

¹⁰⁸ Místnost je tvořena z písčitého materiálu – ve zdech jsou umístěny otvory s pohyblivými písty, které zřejmě symbolizují Angelinu neutuchající bolest hlavy. Angela se totiž v této scéně po celou dobu drží za hlavu, takže se zdá, že trpí migrénou, jejímž pramenem jsou zjevně Angeliny vnitřní rozpory. O nich více v následující poznámce.

Po splnění úkolu jej ovšem Angela žádnými díky nezahrne; právě naopak – vstane a začne kopat do těla zabitě nestvůry, načež propadne hysterickému záchvatu¹⁰⁹.

Jamesova cesta pak pokračuje do popravčí komory, v níž visí několik oprátek. Poté, co za jednu z nich správně zatáhne – na chvíli se dokonce zdá, že do ní sám strčí hlavu – se odemknou zadní dveře vedoucí do Mariiny cely. Leží však na posteli mrtvá. Má probodnuté břicho přesně tak, jak byla předtím zavražděna monstrem s pyramidou na hlavě u výtahových dveří. Navíc je poraněna také ve tváři. Hráč se musí vydat ven a na malém hřbitově vstoupit do jedné z děr, jež se zdály být připraveny jako další hroby. Ve sklepních prostorách, které pak objeví, dojde k poslednímu setkání s Eddiem, který již definitivně zešlel. Ve svém stručném nihilistickém projevu totiž shrne všechny své životní útrapy a frustrace a dojde k závěru, že i James se mu celou dobu jen smál, pročez si zasluhuje smrt. Eddie Jamese postřelí a na hráči je nyní, aby Eddieho v souboji na život a na smrt zabil. Po Eddieho smrti je James ještě zoufalejší a pochybuje o podstatě lidství, neboť pokleká nad Eddieho mrtvolou se slovy: „*Zabil jsem – lidskou bytost ... ach, lidská bytosti...*“

James následně opouští prostory věznice a na malé dřevěné pramici se vydává na jezero Toluca, po němž vesluje v mlze za malým světlem v dáli. Po přeplutí jezera vystoupí z lodi a spatří obrovskou budovu hotelu Lake View. Před ní se nachází malý park s nefunkční fontánou, jež obsahuje chrlíč ve tvaru rybí hlavy. Zde hráč nalezne první ze tří hracích skříněk, které později využije ke spuštění jakéhosi tajemného stroje-hlavolamu. James vstupuje do hotelu a v prostorné jídelně se setkává s Laurou, která jej překvapí nečekaným úhozem do kláves piana¹¹⁰. Nato mu předá mu dopis od Mary. V něm se mimo jiné objevuje zmínka o tom, že Mary si přála Lauru adoptovat. James se děvčete zeptá na věk a to mu odpoví, že přesně před týdnem jí bylo osm; Mary tedy nezemřela před třemi lety. Laura chce Jamesovi ukázat ještě další list, avšak vzápětí

¹⁰⁹ Vyčítá Jamesovi jeho chování včetně toho, že se na ni snažil být milý. Předpokládá totiž, že si tak počínal jen za jediným cílem, pohlavním stykem s ní. Namísto poděkování za záchranu před monstrem vůči Jamesovi použije těchto slov: „*Ty nechutný prase, je mi z tebe zle!*“. Poté se částečně zhroutí, padne na kolena a bezmála začne zvracet. Nakonec se jí ale přeci jen uleví, vstane a ze všeho svého trápení obviní Jamese, který s jejími problémy ve skutečnosti nic společného nemá. Dle náznaků z Angeliny výpovědi totiž byla – patrně vlastním otcem – opakovaně znásilňována, takže jen pouhý Jamesův dotyk, kterým se jí snaží pouze uklidnit, v ní probouzí nesnesitelné zhnusení. Jamese rovněž obviní ze lži, neboť dle jejího názoru jeho manželka nezemřela – James si patrně jen našel někoho jiného.

¹¹⁰ Poté, co Laura příběhne k Jamesovi, začne scénu tiše doprovázet skladba s názvem *Laura Plays the Piano* (*Laura hraje na píáno*).

zjistí, že jej ztratila a odběhne jej proto hledat. James následně prochází hotelem¹¹¹ a pokračuje v hledání Mary.

Během procházení chodbami v přízemním patře budovy objevení hráč několik přístupných hotelových pokojů. V jednom z nich patrně došlo k jakési hádce, neboť jsou zde převrácené kusy nábytku a částečně stržené závěsy i rolety; nachází se zde také řada fotografií, jež jsou rozházeny po posteli. Na jedné, jež je znehodnocena černou barvou, je zobrazen kód k otevření kufru, který leží opodál. Hráč musí použít ředidlo, jež našel v hotelovém výtahu, aby barvu odstranil. Na fotografii se poté objeví nápis *love (láska)*, který musí být nastaven též na otočných polích zámku kufru – v něm je ukryta další hrací skříňka. Po nalezení třetí skříňky je pak konečně možné spustit hrací zařízení uprostřed vstupní haly¹¹². Ta se nachází v pracovně lékaře, v níž je také bohatě vybavená knihovna. Ve vedlejším skladišti je pak ukryta videokazeta s nahrávkou, již James kdysi pořídil s Mary. Poté, co se mu podaří spustit hrací zařízení ve vstupní hale, se odemknou dveře do dalšího poschodí. Tam James konečně nalézá pokoj, v němž kdysi s Mary pobýval. Je v něm i videopřehrávač a televize. Po vložení kazety se spustí film s Mary sedící u okna, která Jamesovi vypráví o svém okouzlení Silent Hillem. Z doslechu se dozvěděla, že toto město bývalo posvátným místem¹¹³. Film sledujeme v tomtéž pokoji před velkými prosklenými dveřmi vedoucími na balkon. Mary se po chvíli rozkašle a obraz se v nepravděpodobných stopách začne rozmazávat. V následujícím záběru vidíme Jamese, kterak přichází k Maryinu lůžku a v ruce drží cosi bílého. Kvalita nahrávky se opět sníží, avšak i přesto je zřejmé, že James Mary tiskne polštář k hlavě a dusí ji. Scénu doprovází vzrůstající šumění vyvolané zamotáním pásky v přehrávači, které postupně přejde v prosté zrnění.

James sedí před televizorem, dívá se do země a kamera zpoza jeho zad pomalu přelétá pokojem. Hraje melancholická skladba s názvem *Truth (Pravda)* a do místnosti

¹¹¹ Interiéry se opět vyznačují barevnou sladností: bílé, případně šedé tapety v kombinaci s mořeným dřevem hnědé barvy doplňují kávově hnědé sametové koberce se žlutými ornamenty.

¹¹² Tento prvek byl patrně převzat z filmu *Noc oživlých mrtvol (Night of the Living Dead, 1968)* amerického režiséra George A. Romera (nar. 1940), který je považován za jeden z milníků žánru hororů. Hlavní ženská postava filmu jménem Barbra se ocitá v zbarikádovaném domě, který obléhají zástupy oživlých mrtvol. V jedné ze scén prochází domem, do něhož se dostala pouhou shodou okolností a zvědavě pozoruje vše, co jí padne do oka. Jednou z věcí, které objeví, je také malá hrací skříňka s pohyblivými zrcadly. Právě ve filmu *Noc oživlých mrtvol* se poprvé objevuje také typické ztvárnění oživlých mrtvol včetně jejich charakteristického vrávoravého pohybu, nízké inteligence a touhy po lidském mase.

¹¹³ Viz oddíl 2.3 věnující se prvnímu dílu série, v němž se explicitně naráží na existenci místního kultu. V *Silent Hillu 2* tento motiv dále rozvíjen není.

vchází Laura, jež shání Mary. James jí odvětví v tom smyslu, že Mary se nevrátí, neboť je mrtvá. Laura však není schopna uvěřit do chvíle, kdy se James přizná k tomu, že Mary zabil. Dívka krátce mlčí a posléze jej napůl vztekle, napůl zoufale začne bít: „Ty vrahu! Proč jsi to udělal? Nenávidím tě, Jamesi, nenávidím!“ Kamera opět mění úhel pohledu – zkosí se a pomalu začne klesat. Laura zakončí svůj výlev: „Pořád na tebe čekala ... proč ... proč...“ James vstane z křesla a prohlásí, že Mary, kterou znala, už tu není. Laura odchází a on se o samotě noří do křesla. Obrazovka televizoru stále zrní, ale náhle je odkudsi slyšet zesláblý a přerušovaný, přesto však naléhavý hlas Mary: „Jamesi, kde jsi? Čekám, čekám na tebe! Prosím, přijď za mnou. Ty mě nenávidíš? Proto za mnou nepřiďeš? [...] Prosím, pospíchej. [...] Jsem blízko, čekám poblíž, Jamesi.“

James utíká zpátky do lékařovy pracovny – již na chodbě je slyšet dopadající kapky vody a zvuk, který jakoby navozoval vzrůstající pocit Jamesovy závratě. Na stole pracovny leží sluchátka připojená do magnetofonu, po jejichž nasazení se lze zaposlouchat do nahrávky dávného Jamesova rozhovoru s Maryiným ošetřujícím lékařem. Pohled se přesune z okna ven. Kamera přelétne korunu jakéhosi stromu a je vidět pouze Maryinu postel na pozadí neprostupné mlhy. Rozhovor začíná James: „Mary umře? To si – to nemyslíte vážně.“ – „Velice toho lituji.“ – „Ale jste doktor! Je to vaše práce – léčit lidi! Jak jen ji můžete nechat zemřít?“ – „Prosím uklidněte se. Jakožto její lékař slibuji, že udělám, co bude v mých silách. Avšak na její potíže dosud neexistují efektivní metody ...“ – „Kolik času jí zbývá?“ – „Obávám se, že přesně nevím. Nanejvýš tři roky ... patrně šest měsíců. Je nemožné zde cokoli tvrdit s jistotou.“

Jamesova cesta pak pokračuje do hotelového sklepení, kde je vše opět plesnivé a zvuk kapající vody ještě hlasitější. Objeví zde Angelu stojící na strmých dřevěných schodech u jakéhosi plastického obrazu torza stáhnuté ženské kůže¹¹⁴ – vše je v plamenech. James k ní pomalu přijde, ale ona si jej zprvu splete s matkou: „Mami, já tě hledala! Jsi jediná, kdo mi zbyl! Možná teď – možná, že teď si konečně odpočinu.“ James se jí ovšem vzdaluje. Angela proto vezme jeho tvář do dlaní a až následně zjistí, že s matkou nemluví. Lekne se, ale James opatrně zachytí její ruku. Angela se nakonec uklidní a poděkuje mu za záchranu. Pochybuje však o důvodu, pro který je dosud živá – říká, že si zasloužila to, co se jí přihodilo. Také její matka to

¹¹⁴ To, že jde právě o kůži staženou z těla postarší ženské postavy, je zřejmé z několika citlivě ztvárněných tělesných znaků – například z povislých prsou. Jde zřejmě o tělo Angeliny matky, kterou Angela v Silent Hillu bezvysledně hledala. I proto možná v této scéně působí dojmem vyrovnanosti a smíření.

údajně tvrdila. James se jí tuto verzi snaží vymluvit a kamera se přepne do pozice jeho očí, takže hráč sleduje Angelu z mírného pohledu, nicméně z až z nepříjemné blízkosti. Stěny kolem přitom stále požírají plameny. Následuje další z Angeliných duševních obrátů; zprvu odmítavě mává rukou, ale po jediné větě změní tón: „*Ne, nelituj mě, nejsem toho hodna ... ačkoli – možná si myslíš, že mě můžeš zachránit? Budeš mě milovat? Postaráš se o mě? Zhojíš všechnu mou bolest?*“ Kamera se pohne do stran a mírně se od její tváře vzdálí na znamení nesouhlasu: „*To jsem si myslela.*“ Pohled se opět přepne na obě postavy a Angela Jamese požádá o nůž, který kdysi zanechala v místnosti se zrcadlem. Její prosba je ale znovu odmítnuta, a tak s mírným zklamáním stoupá do schodů, které po stranách neustále olizují plameny. Když už mu Angela pomalu mizí z dohledu, poznamená James, že je „*tu horko jako v pekle.*“ Ona se podívá tomu, že i on nyní plameny vidí a poznamená, že pro ni je to „*stále takové*“¹¹⁵.

James již musí projít pouze několika málo zbývajících chodbami a nalézt velkou podzemní halu s holými betonovými stěnami. Hala sice nevypadá na to, že by byla součástí hotelu, přesto však je vybavena jemně tkaným kobercem na podlaze. Na vyvýšené plošině je pak znovu žijící a opět mučená Maria v železné konstrukci obklopená třemi obludami s pyramidou na hlavě. Poté dojde k opětovnému zavraždění, jež provede obluda s obrovským mečem. James padá na kolena: „*Byl jsem slabý. Proto jsem tě potřeboval ... někoho, kdo by potrestal moje hříchy.*“¹¹⁶ Posléze je nucen se dvěma nestvůrami bojovat, i když vyhrát nemůže. Po nějaké chvíli obě postavy s pyramidou obrátí svá kopí proti sobě a spáchají sebevraždu¹¹⁷. Až poté je hráči dovoleno halu opustit.

¹¹⁵ Jde patrně o narážku na film *Barton Fink* (1991) bratrů Joela (nar. 1954) a Ethana (nar. 1957) Coenových. Závěrečná scéna tohoto snímku se totiž odehrává na hořící chodbě a končí zpovědí sériového vraha, který se po celou dobu přátelil s nic netušícím hlavním hrdinou, mladým scenáristou Bartonem Finkem. Na konci vrahovy dlouhé, klidné a nebývale upřímné výpovědi se přitom zdá, že je nikoli agresorem, nýbrž spíše obětí. Zbavuje totiž „*tyhle lidi jejich trápení*“ a „*osvobozuje je z jejich klecí*“. Vyčítá též ústřednímu protagonistovi – který je ubytován ve stejném losangeleském hotelu nejnižší cenové kategorie, a současně se ocitá v sítích nelidského filmového průmyslu – to, že jej nyní povrchně odsuzuje. On totiž v tomto neustále hořícím světě není hostem, nýbrž stálým nájemníkem. Film tak zde, obdobně jako hra, sděluje jisté morální poselství, jež osobitým způsobem relativizuje vztah oběti a vraha. Zabiják z filmu *Barton Fink* však, stejně jako Angela ze *Silent Hillu 2*, končí osamělou, rezignovanou, a přece vyrovnanou chůzí skrze plameny kamsi do neznáma.

¹¹⁶ V této scéně hraje rytmická industriální hudba sestávající z řinčení železných řetězů, které doprovází pravidelné údery do plechů. Na pozadí tohoto hlomozu však zní pomalý, elektronickými syntetizátory vytvářený zvuk imitující průtrž mračen, který přímo koresponduje s trestem, který se v onu chvíli na Jamese snáší.

¹¹⁷ Prvek související patrně s japonskou válečnickou kulturou, a konkrétně s konceptem *bušidó*, který původně v období Kamakura (1185–1333) nařizoval příslušníkům válečnické vrstvy (*samurajům*) stoický klid, absolutní loajalitu svému pánovi a důraz kladl též na koncept „zachování tváře“ (Reischauer, 2000:

Dále již není slyšet žádnou hudbu, ba ani rušivé zvuky. James drží brokovnici a prochází dlouhou chodbou, jež je po architektonické stránce k nerozeznání od jiných chodeb hotelu; liší se pouze tím, že i sem již dosáhla mlha. Hráč vede hlavní postavu dál, avšak po chvíli je z nevysvětlené příčiny slyšet rozhovor Jamese a Mary; patrně jde o náhle se vynořivší vzpomínku, jež se rozezněla ve vědomí hlavní postavy: „*Mary?*“ – „*Co chceš, Jamesi?*“ – „*Já, a – přinesl jsem ti květiny.*“ – „*Květiny? Nechci žádné mizerné květiny. Jdi už prostě domů.*“ – „*Mary, co to říkáš?*“ – „*Podívej! Jsem odporná! Nezasloužím si květiny. Mezi nemocí a léky – vypadám jako obluda. Na co se to díváš? Vypadni sakra odsud! Nech mě na pokoji! Nejsem už nikomu dobrá. Stejně zanedlouho umřu. Možná dnes, možná zítra ... Bylo by jednodušší, kdyby mě prostě zabili. Ale hádám, že nemocnice ze mě slušně profituje – chtějí mě udržet naživu ... Ty jsi ještě tady? Řekla jsem, abys šel! Jsi hluchý?! Nevrať se!*“ Nyní však Mary přímo sténá¹¹⁸: „*Jamesi ... počkej ... prosím, nechod' ... zůstaň se mnou. Nenechávej mě samotnou. Nemyslela jsem, co jsem řekla. Prosím, Jamesi ... řekni mi, že budu v pořádku ... řekni mi, že neumřu. Pomoz mi ...*“

Hráč poté musí vystoupit po železné konstrukci až na zchátralou půdu bez střechy. V tu chvíli již skutečně hustě prší. Podlahu střešních prostor tvoří jen jakési pletivo a o hranu jednoho z širokých oken bez výplně se opírá Maria v Maryiných šatech. James ji, stejně jako při prvním setkání v Rosewater Parku, osloví jako svou ženu, načež mu Maria opáčí: „*Kdy už přestaneš dělat tu chybu! Mary je mrtvá – zabil jsi ji.*“ – „*Mario? To jsi ty – ale já už tě nepotřebuju.*“ – „*Cože? Děláš si srandu.*“ Kamera se přepne do pohledu z vrchu, takže je vidět, jak Maria dělá drobné nejisté krůčky směrem k Jamesovi a předklání se: „*Ale já můžu být tvoje ... vždycky tu budu pro tebe. A nikdy na tebe nezaječím, nikdy se nebudeš cítit špatně. To jsi přece chtěl! Jsem jiná, než Mary ... jak mě můžeš odhodit?*“ Ke zvuku deště se v její stále nepřičetnější promluvě přidává nezřetelný podtón připomínající vzdálený vlakový přejezd. James tvrdí, že nyní už chápe, že je čas skončit tuto noční můru. Maria se ale rozhodne jej nepustit: „*Ne, nenechám tě odejít. I ty si zasloužíš umřít, Jamesi!*“ Nato se za doprovodu

93). Sebevraždy různého druhu jsou v Japonsku běžné již od starověku, konkrétně období Nara (710–784). Takové záznamy se objevují i v básnické antologii *Manjóšú*, jejíž kompilace byla patrně dokončena roku 760, avšak část básní v ní obsažených je ještě o několik staletí starší (Švarcová, 2005: 211). Akt sebevraždy konkrétně souvisí s hluboce zakořeněnou představou „ztráty tváře“. Pokud například v tomto případě obludy nejsou schopny Jamese účinně potrestat – James se ani po přihlížení opakovanému zavraždění milované ženy nehodlá vzdát –, raději si samy vezmou život.

¹¹⁸ Tyto labilně působící obraty v jinak souvislé Maryině řeči připomínají chování Angely. V tomto případě se však – spíše než o souvislost mezi Mary a Angelou – jedná pouze o opakující se scénaristický vzorec, který ovšem v celkovém vyznění hry nepůsobí vůbec rušivě.

hluboce dunivého zvuku promění v démona. Kamera zabírá detail její tváře, na níž je dobře patrná Mariina proměna v nevěstu posedlou nenávistí. Je oblečena do ušpiněných svatebních šatů, které doplňuje stejně znečištěný¹¹⁹ závoj. Maria, nyní již vlastně démon, se v železné konstrukci připomínající postel vznese do vzduchu. Kolem ní krouží hejno netopýrů a Jamesovým posledním úkolem je usmrtit ji. Poté, co se mu zdaří ji sestřelit, ji však musí ještě seknout obrovským mečem, který odcizil nestvůře s pyramidou na hlavě. Tím vlastně též symbolicky přijímá skutečnost vlastní identifikace s touto obludou a dává její existenci ospravedlnění, poněvadž tímto činem naznačuje, že vlastně nešlo o příšeru v pravém slova smyslu, nýbrž spíše jen o další projekci jeho vlastního já. Maria jej pak ještě těsně před svou smrtí naposled osloví něžným, takřka snivým hlasem: „*Jamesi ...*“

Finální scéna představuje katarzi Jamesova snu. Maria, tajemná žena, o níž patrně od smrti Mary snil, se zde objevuje v Maryiných šatech a explicitně mu sděluje, že je tu proto, aby mu nabídla vše, co kdy chtěl. James však až nyní pochopí, že Mariu do této role sám ve svých představách vmanipuloval, a poté, co prozře, porozumí tomu, že v hloubi duše vlastně nic takového nechtěl a vlastní sen proto zavrhne. Marii se ale jeho bezcitnost hluboce dotkne, takže se ho v okamžitém pohnutí citů rozhodne zabít. A to i za to, co provedl Mary. Ze skutečnosti, že Maria chce Mary pomstít, se lze domnívat, že ve skutečnosti jde o jednu a tutéž osobu. Je možné, že mrtvá Mary si jen osvojila Mariinu identitu a na konci hry se převlékla do svých původních šatů proto, aby dala Jamesovi najevo, kým doopravdy je. Z toho, že se však považuje za Mariu, lze ale také vyvozovat, že tuto novou identitu přijala zcela za svou, a proto se tím, že v ní James stále rozpoznává Mary, cítí odhalena a zrazena. I z tohoto důvodu se v ní možná probouzí ona nesmírná a krutá zlovůle, jež kulminuje v její transformaci v démonickou bytost.

¹¹⁹ Japonsky *kegare*. Jde o starý náboženský a rituální koncept – jeden ze základních prvků původního japonského animistického náboženství zvaného *šintó* (česky *cesta bohů*). *Šintó* nahlíží jakékoli znečištění – ať již krví, nemocí, stykem se smrtí a tak dále – za cosi nepřipustného (srov. Winkelhöferová, 2006: 90). Pakliže se věřící dostane do styku s nečistými věcmi, je třeba provést rituální očistu (*misogi*), a to nejlépe v čiré proudící vodě – například pod vodopádem (viz Winkelhöferová, 2006: 107). Analogicky lze tedy Jamesovo hledání Mary interpretovat též jako jeho touhu po odstranění vědomí znečištění, které se v něm patrně usadilo od doby, kdy Mary zemřela. Element deště, který v závěrečné scéně padá na nezastřešenou půdu, tak lze vnímat i jako Jamesovu finální očistu.

3.3 Alternativní konce

Hra obsahuje celkem šest konců, k jejichž dosažení je třeba i tuto hru dohrát minimálně šestkrát, a to pokaždé jiným způsobem. To, na čem dohrání vedoucí k jednotlivým koncům hry závisí, je popsáno na serveru IGN¹²⁰.

Konec 1: James přichází do jakési řídicí kabiny, kterou ovládá pes *akita*¹²¹, a zjišťuje, že vše bylo pouze dílem tohoto psa. K dosažení tohoto konce hry je třeba úspěšně hru dohrát do konců číslo 4, 5, a 6. Poté se na volném prostranství poblíž parku u jezera objeví psí bouda, v níž James nalezne *Psí klíč (the Dog Key)*, jehož použije k otevření speciálních dveří ve třetím patře hotelu Lake View na konci hry.

Konec 2: James se setkává s Harrym Masonem z prvního dílu a mimozemšťany. Dojde k absurdnímu rozhovoru, po němž je James houfem vesmírných talířů unesen do vesmíru. K odemknutí tohoto konce hry je třeba alespoň jednou dohrát celou hlavní příběhovou linii a stejně tak i vedlejší scénář *Born from a Wish*. Pakliže hráč i poté začne hru znovu hrát, objeví se na toaletách v úvodu hry modrý drahokam, jehož je nutné použít na třech místech v celé hře, konkrétně v nemocnici, v přístavišti lodí u jezera a nakonec u videopřehrávače v hotelu.

Konec 3: James odplouvá s Mary na dřevěné pramici, na níž ve hře vesloval přes jezero Toluca. Plují k jakémusi, snad zaslíbenému, ostrůvku. Ke zpřístupnění tohoto konce je nutné hru alespoň jednou dříve dohrát. Při dalším hraní je pak nutné posbírat čtyři zvláštní předměty, které se ve hře při tomto hraní objeví. Nejpozoruhodnější z nich je *Knih ztracených vzpomínek (Book of Lost Memories)*¹²².

Konec 4: James odchází ze Silent Hillu s Mariou. Ta mu předá dopis od Mary, jenž obsahuje poděkování za krásné roky strávené ve dvou. K dosažení tohoto konce je nutné splnit několik jednoduchých podmínek, z nichž nejdůležitější je maximální

¹²⁰ Viz http://www.ign.com/wikis/silent-hill-hd-collection/Silent_Hill_2_Endings (26. 4. 2014)

¹²¹ Starobylý druh psa, jenž byl chován v hornatém kraji severního Japonska. Jeho nejslavnějším exemplářem se stal věrný pes jménem Hačikó, který žil na přelomu dvacátých a třicátých let minulého století. Byl totiž vycvičen tak, aby každý den chodil na nádraží naproti svému pánu, profesorovi Tokijské univerzity jménem Hidesaburó Ueno (1871–1925). Pes na nádraží ještě několik let po majitelově smrti.

¹²² Úryvek z této knihy popisuje příběh lidí, kteří na místě dnešního Silent Hillu žili ještě předtím, než byli vyhnáni novými osadníky. Kniha říká, že původní obyvatelé nazývali toto místo „místem tichých duchů“, přičemž termínem „duchové“ měli na mysli „nejen své mrtvé příbuzné, ale také duchy, o nichž věřili, že obývají stromy, skály a vody kolem nich.“ Srov. http://www.ign.com/wikis/silent-hill-hd-collection/Book_of_Lost_Memories (26. 4. 2014) Tento text opět prozrazuje vliv *šintó*, v kterém jsou rovněž uctívána božstva rozličných přírodních objektů a jevů. (Srov. Winkelhöferová, 2006: 145)

ohleduplnost k Marie během chvil strávených s ní a zákaz prohlížení fotografie Mary či čtení dopisu od ní v Jamesově inventáři.

Konec 5: Zesláblá Mary leží na smrtelné posteli a James se jí omlouvá za to, že ji zabil. Ona jen konstatuje, že to skutečně spáchal a podává mu stejný dopis jako v konci číslo 4. James pak sjede s autem do jezera. Otevření tohoto konce je podmíněno minimálním užíváním léčivých prostředků během hry, častým prohlížením Angelina nože v inventáři a vyslechnutím nahrávky Jamesova rozhovoru s lékařem v hotelu Lake View.

Konec 6: Mary leží na stejné smrtelné posteli jako v konci číslo 5 a poslouchá Jamesovy omluvy. Na rozdíl od předchozí alternativy s ním však soucítí a dopis mu podá se slovy: „*Pokračuj se svým životem.*“ Spuštění tohoto konce není podmíněno žádným zvláštním chováním během hry.

3.4 – Vedlejší příběhová linie

Hra obsahuje též na hlavním ději zcela nezávislou doplňující příběhovou linii, která nese název *Born from a Wish* (česky *Zrozena z přání*). V ní hraje ústřední roli Maria. Na začátku hry sedí úplně sama v pokoji nad barem Heaven's Night, v ruce drží malý revolver a váhá, co udělat. Kamera se nachází kdesi u stropu a zabírá též její noční stolek s malými dekorativními motýly – poté se přepne do úhlu, z něhož vidíme přímý Mariin odraz v zrcadle. Maria na něj namíří pistolí: „*Budu bojovat a žít? [...] Nebo mě ty příšery dostanou?*“ Po této replice zbraň zase skloní a řekne si, že sice nemá důvod žít – na druhou stranu se ale až příliš bojí smrti. Přejde k oknu a zpuchřelými bíle natřenými žaluziemi pohlédne do mlhy venku, načež se rozhodne, že musí někoho najít. Sejde dolů do baru, na jehož pultu sebere sekáček na maso. Především s ním se pak ve zbytku hry ohání proti nemrtvým bytostem, jež zamořují Silent Hill.

Mariiným cílem je někoho nalézt, což se jí nakonec podaří. Nalezne muže jménem Ernest, jenž žije za zavřenými dveřmi jedné staré usedlosti a dle vlastních slov z tohoto sídla už přes deset let nevyšel. Nejprve se s Mariou nechce bavit, avšak poté, co Maria na půdě domu nalezne dopis od jeho zemřelé dcery, se s ní váhavě do rozhovoru pustí. Nakonec ji požádá, aby mu přinesla lahev s bílou kapalinou. Maria se podívá, dům ale prozkoumává a nakonec mu tekutinu přinese. Ernest jí děkuje, ale pak začne říkat podivné věci o bozích, kteří jsou údajně „tady“: „*Ty to víš taky –*

v tomhle městě ses narodila.“ Maria mu oponuje: „*Nevím, jestli ‚bůh‘ je to správné slovo.*“ Ernest se jí ještě zeptá, zdali věří v osud a Maria odvěti, že ne tak docela. Po chvíli však na něho opět naléhá, zdali může otevřít dveře do jeho pokoje. Muž odmítá a tvrdí, že tohle je mrtvý konec a za dveřmi nic není. Maria váží svá slova a po chvíli se zeptá, co by řekl, kdyby odvětila, že na osud věří. „*Ten James – je to velmi špatný muž,*“ odvěti jí, „*hledá tě – ale ne takovou, jaká jsi.*“ Maria odpoví otázkou: „*To proto, že je milý?*“ Ernest se jí pokusí ještě cosi sdělit, ona jej ale přeruší. Po chvíli mlčení znovu vezme za kliku a dveře otevře – zjistí, že pokoj za nimi je skutečně prázdný.

Celý příběh se nese ve velmi pomalém tempu a končí záběrem na Mariu, jež stojí u zdi s výjevem roztomilých zvířátek, na níž v hlavním příběhu seděla Laura, a u hlavy si drží revolver. Váhá téměř patnáct sekund. Nakonec však zbraň odhodí za zeď a vydá se vstříc mlze, opakujíc Jamesovo jméno. Obraz ztmavne a slyšíme ještě Jamese, který se překvapeně ptá: „*Mary? [...] Ne, vy nejste...*“ Jedná se o úryvek jeho prvního setkání s Mariou v parku u jezera. Maria mu proto odpoví: „*Vypadám jako vaše přítelkyně? [...] Jmenuju se Maria.*“

Příběh *Born from a Wish* byl ke hře přidán ve druhém upraveném vydání a jeho účelem bylo objasnění Mariina původu a přiblížení smyslu její role v hlavní hře. Dle mého názoru se však tato snaha do jisté míry minula účinkem, neboť Maria v prostřihových scénách s Ernestem vede jen zdoluhavé a nepříliš přesvědčivé rozhovory plné rozpačitých a vlastně i zbytečných pomlk. Ve chvílích ticha navíc absentuje jakýkoli hlubší význam či skryté sdělení – vše spíše působí tak, jako by si Maria s Ernestem neměla co říct. Lze se domnívat, že tento vedlejší scénář byl k hlavní hře jen narychlo doplněn pro velký Mariin úspěch u hráčské komunity, nicméně žádné závažnější poselství s sebou nese.

Závěr

V první kapitole této práce jsem se krátce věnoval dějinám zkoumání her a došel jsem k závěru, že hry jako takové byly studovány již dávno před vznikem samotných videoher. Dále jsem se zabýval vznikem a vývojem videoher s důrazem na japonské prostředí. Uveden zde byl také výčet hlavních japonských firem zabývajících se produkcí her; při pohledu do jejich minulosti těchto společností vyšlo najevo, že mnoho z nich nezřídka čelilo zániku. Z obtížných situací se tyto korporace často pokoušely dostat poměrně bizarním způsobem. V současnosti nejvýznamnější japonská firma vyrábějící nejen videohry, ale i celé herní konzole, Nintendó, se například v 60. letech minulého století živila provozováním pochybných hotelů lásky. Vyjmenovány v této práci byly také hlavní videoherní žánry, které doprovázely ilustrativní příklady her, a to nejen z japonského prostředí. Úvodní kapitulu zakončilo pojednání o teoriích videoher, a sice s důrazem na teorii reálných pravidel a fikčních světů od dánského badatele Jespera Juula. Poznatků z jeho teorie, k nimž jsem připojil dle mého názoru opomíjený aspekt práce s kamerou, pak bylo využito k analýze dvou zvolených japonských videoher, *Silent Hillu* a *Silent Hillu 2*.

Na základě rozboru těchto dvou japonských videoher jsem došel k závěru, že obě vycházejí ze dvou kulturních okruhů. První z nich zahrnuje tradici domácí; náboženství *šintó*, dále tradiční divadlo *nó*, umění dřevořezu *ukijo-e* a klasické básnické i prozaické literární formy, jmenovitě tzv. krátkou báseň zvanou *tanka*, řazenou báseň *renga*, črty *zuihicu* a deníky *nikki*. Výrazný je v těchto hrách rovněž vliv japonských estetických konceptů, objevují se zde prvky, které lze charakterizovat tradičními termíny jako *júgen* či *sabi*, z moderních pojmů kupříkladu výrazem *kawaii*. Vliv *šintó* se ve hrách projevuje zejména ve zmínkách, jež tvrdí, že Silent Hill býval posvátným místem, případně v pasážích hovořících o místních božstvech. Vědomí existence božstev (japonsky *kami*), která ovládají různé přírodní síly, je totiž typické pro Japonsko, nikoli pro Spojené státy. V prvním dílu série se dále projevují principy, na nichž je vystavěno tradiční japonské divadlo *nó*, známé též jako „divadlo masek“. Jak tato divadelní forma, tak i zkoumaná videohra kladou důraz na vystižení určité základní emoce či obecně lidské situace, čemuž je v nich podřízena nejen chronologie vyprávění příběhu, ale i jeho logika. Za cenu omezení narativních aspektů hry je však dosaženo

hlubšího zprostředkování pocitů a prožívání ústřední postavy. Vliv umění dřevorezu je v těchto hrách asi nejméně zřejmý a projevuje se ve snaze o harmonické sladění barevné palety, v níž jsou obě hry provedeny. Domnívám se, že tento aspekt je citlivě zpracován zejména v *Silent Hillu 2*, kde se jednak projevuje v přísném dodržování barevných kombinací jednotlivých lokací a dále ve stylizaci přírodních jevů – konkrétně mlhy, zapadajícího slunce a tak podobně. Tyto přírodní jevy zde sice nejsou napodobeny zcela věrně, zato ale v umné zkratce zachycují vnitřní podstatu těchto fenoménů. Inspirace klasickými japonskými básnickými i prozaickými formami je pak typická v mnoha krátkých textech roztroušených v herním prostředí obou zkoumaných her. Pohádkové příběhy v prvním dílu hry se inspirují klasickými básnickými formami – krátkou básní *tanka* i řazenou básní *renga*, zatímco osobní záznamy deníkového charakteru jsou typické pro *Silent Hill 2*. Tyto záznamy zachycují prožitky a každodenní postřehy pacientů nemocnice, ale například také, v případě prvního dílu série, obavy místních obyvatel z obchodu s drogami, čímž získávají značnou výpovědní hodnotu týkající se některých negativních jevů soudobé společnosti. Projevy tradičních estetických konceptů *júgen* či *sabi* jsou pak znatelné v obou hrách, a to téměř konstantně. Prostředí prvního dílu *Silent Hillu* je laděno do mnoha odstínů rzi a ohně, neboť upomíná na utrpení hlavní hrdinky příběhu, dívky Alessy, jež byla neúspěšně obětována v ohni a poslední roky svého života strávila v nesnesitelných bolestech. Její představy a vize za přispění různých démonických sil postupně zamořují celý *Silent Hill*. K jednomu z významů termínu *sabi* odkazuje i všudypřítomná „rez“. Koncept *júgen* se zase váže k „tajemnu“, které je příznačné pro vizuální stránku obou her, jež se z větší části odehrávají v šeru či naprosté temnotě.

Druhý velký okruh, z něhož tyto hry čerpají, představují vzory „západní“, zejména americké hororové, případně nezávislé či alternativní kinematografie, kterou v této práci reprezentují režiséři David Lynch, George A. Romero, bratři Joel a Ethan Coenovi a kameraman Tak Fujimoto. Do tohoto „západního“ okruhu zahrnují i americké a evropské avantgardní umění, jmenovitě britského malíře irského původu Francise Bacona, Američany Andyho Warhola a Bruce Connera či německého fotografa Hanse Bellmera. Důležitý je ale v prvních dvou dílech série rovněž vliv industriální hudby a alternativní kultury obecně. Vliv tvorby Davida Lynche se projevuje zejména v atmosféře hry a ve vizuálním ztvárnění zkoumaných děl, jež zahrnuje podobu potměných interiérů, doprovod některých exponovaných scén v prvním dílu modrým

světlem či závěrečné rozřešení malé Alessy, která získává novou podobu a tragicky umírá. Dílo George A. Romera se ve zkoumaných hrách projevuje ve ztvárněných oživlých mrtvol a řešení několika interaktivních objektů a hádanek. Ze snímků bratrů Coenových obě hry čerpají tematicky – například v konečném odchodu Angely ve druhém dílu série, k němuž dojde v prostoru hořící chodby. To koresponduje se zasazením finální scény filmu *Barton Fink*. Způsob snímání, který je typický pro amerického kameramana s japonskými kořeny jménem Tak Fujimoto, se shoduje se způsobem práce s kamerou, kterého se užívá především v *Silent Hillu 2*. Dynamický pohyb kamery, jenž evokuje duševní rozkolísanost ústřední postavy, dále záběry z pohledu a ptačí perspektivy, to vše je příznačné jak pro tuto hru, tak i pro principy charakteristické pro japonskou kinematografii. Dílo malíře Francise Bacona se nejvýrazněji projevuje ve vzhledu nepřátel druhého dílu série, v němž se zhmotňují sexuální fantazie, a současně noční můry hlavního protagonisty, jenž zabil svou manželku. Tvorba Andyho Warhola, především jeho síťotiskové portréty, se projevuje v prvním dílu – chodby místní základní školy jsou posety plakáty, které si ironicky pohrávají s pojmem „přátelství“, jenž byl patrně úzce spjat s pobytem malé Alessy v této lokaci. Narážka na dílo Bruce Connera se objevuje v závěru prvního dílu, v němž je přítomna spálená dětská postava usazená v dětské stoličce. Fotografie Hanse Bellmera se zase staly přímou inspirací pro vzhled monster v *Silent Hillu 2*, především jeho torza panenek vytvořená ze spojených částí některých končetin jsou téměř identická se zhmotněnými představami hlavního hrdiny.

Vzájemné vztahy postav v obou hrách jsou do značné míry podřízeny ústřednímu tématu každé z nich. Zároveň také počet vystupujících postav je dosti omezený. Například v prvním dílu *Silent Hillu* se vyskytuje pouze sedm postav, jež spíše vytvářejí dojem určité zkratky a symboliky. Jejich přítomnosti ve hře je spíše využito k dokreslení situace ústřední hrdiny, Haaryho Masona, jenž hledá ztracenou dceru. Obdobná situace platí i pro *Silent Hill 2*, v němž hlavní postava, James Sunderland, hledá svou ztracenou manželku, ovšem nakonec zjišťuje, že ji sám zavraždil. Ve druhém díle se tedy otevírá otázka viny a trestu, stejně jako problémy týkající se autosugesce a manipulace vlastních vzpomínek a představ.

Jednotlivé lokace čerpají inspiraci především z reálií zmíněných amerických filmů, které volně aplikují na svou architekturu. Například prostředí bytového komplexu Blue Creek Apartments v *Silent Hillu 2* svými interiéry připomíná dekorace z filmu

Modrý samet od Davida Lynche. Jiné prvky v této hře byly převzaty z filmu *Mlčení jehňátek* režiséra Jonathana Demmeho – například propriety související s povoláním švadlen, které se ve hře objevují v souvislosti s Jamesovou zesnulou družku Mary. V práci s kamerou je markantní rozdíl mezi prvním a druhým dílem série. Zatímco v prvním dílu je kamera převážně statická, v *Silent Hillu 2* se téměř neustále pohybuje. Obě hry se ale zároveň liší v grafickém zpracování, což úzce souvisí s faktem, že každá z nich byla uvedena na jiném typu herní konzole, jež se diametrálně lišily svým výpočetním výkonem. V prvním *Silent Hillu* se tvůrci s tímto omezením vyrovnali tak, že prakticky vyloučili záběry na detaily osob. Omezená pohyblivost postav zase byla využita k tomu, aby posílila mrazivou atmosféru hry. Postavy například vyjadřují svou nerozhodnost, obavy, sklíčenost a jiné pocity jednoduše tak, že bez hnutí sedí a dívají se do země. I tato zdánlivě nenápadná, avšak s citem pro vyjádření jemných nuancí promyšlená gestikulace, uplatňuje obdobné principy jako divadlo *nó*.

Obě zkoumané videohry nabízejí několik alternativních konců, jichž lze dosáhnout pouze opakovaným dohráním a jejich zpřístupnění je závislé na několika rozhodujících krocích či vzorcích chování, jimiž se hráč během hraní řídí. V době uvedení obou her byla tato skutečnost nahlížena jakožto inovativní a progresivní element, protože se oba tituly setkaly s pozitivním ohlasem. K pozitivnímu přijetí přispěla také jednoduchost, a zároveň působivost jejich narativního konceptu¹²³. První dva díly série *Silent Hill* vnesly do videoherního prostředí propracovaný a sugestivní příběh ztvárněný dle principů tradiční i moderní japonské estetiky, stejně jako dle zásad tradičního japonského divadla a zvyklostí japonské kinematografie. Jejich příklady ukazují, jak fascinující schopnost adaptace cizích vzorů a inspirací japonští tvůrci při jejich tvorbě prokázali. Tato charakteristická vlastnost, schopnost převzít a uzpůsobit cizí podněty svým vlastním návykům a zvyklostem, byla pro Japonce typická již ve starověku¹²⁴ a lze říci, že v některých ohledech ji dodnes neztratili.

¹²³ Viz jeden z ohlasů na *Silent Hill 2* dostupný na <http://tay.kotaku.com/dsb-silent-hill-2-has-the-best-ending-in-gaming-histor-1443614830> (26. 4. 2014)

¹²⁴ Kdy přebírali cizí písmo a vyspělejší kulturu, jež obojí tehdy přicházelo do Japonska zejména z Číny.

Resumé

This paper deals with Japanese videogames – respectively with first two parts of the *Silent Hill* series. In the first chapter it takes the reader closer to what videogames are in general. It briefly discusses their historical development and then it mentions several biggest corporations in Japan, which have something to do with production of videogames. It also explains what the term “videogame genre” means and, for better illustration, gives particular examples. There are a few contemporary theories about videogames to make it easier to understand what a basic structure of a videogames is. Some findings from these theories are utilized in the two following chapters discussing *Silent Hill* and *Silent Hill 2*. This paper also puts these works in context with another works of art, film and literature and tries to compare these two videogames with each other as well. Finally it becomes clear that even though these videogames draw their inspiration from American cinematography or, eventually, from Japanese and European works of art, they do so in accordance to concepts of both modern and traditional Japanese aesthetics.

Keywords: videogames, Japanese videogames, *Silent Hill*, *Silent Hill 2*

Seznam použitých zdrojů a literatury

AARSETH, Espen.: *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The John Hopkins University Press, 1997. 216 s. ISBN 0801855799 Cit. úryvek přel. Jaroslav Švelch v práci *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*.

BOGOST, Ian.: *Unit Operations: An Approach to Video Game Criticism*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2006. 264 s. ISBN 9780262025997 Cit. úryvek přel. Jaroslav Švelch v práci *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*.

DALY, Steven., WICE, Nathaniel.: *Encyklopedie kulturních trendů devadesátých let*. z ang. přel. Vlado Paulíny. Brno, Books, 1999. 384 s. ISBN 80-7242-065-8

DOLEŽEL, Lubomír.: *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, John Hopkins University Press, 1998. 339 s. ISBN: 080185749X

FOSTER, Hal.: *Umění po roce 1900*. z ang. přel. Josef Hrdlička, Irena Ellis, Jitka Sedláčková. Praha, Slovart, 2007. 704 s. ISBN 9788072099528

HEARN, Lafcadio.: *Kaidan*. z ang. přel. Ladislav Douša. Praha, Brody, 1996. 144 s. ISBN 809021133X

HUIZINGA, Johan.: *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. z hol. přel. Jaroslav Vácha. Praha, Mladá fronta, 1971. 226 s. ISBN není uvedeno

Illuminace (ročník 24, číslo 2, 2012). ISBN není uvedeno

JUUL, Jesper.: *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2005. 233 s. ISBN 0-262-10110-6, 978-0262516518

KALVODOVÁ, Dana.: *Asijské divadlo na konci milénia*. Praha, Academia, 2003. 317 s. ISBN 802001019X

KALVODOVÁ, Dana., NOVÁK, Miroslav.: *Vítr v piniích: japonské divadlo*. Praha, Odeon, 1975. 332 s. ISBN není uvedeno

KARAN, Pradyumna P.: *Japan in the Twenty-First Century: Environment, Economy, and Society*. Lexington, The University Press of Kentucky, 2005. 401 s. ISBN 0813191181

KAWABATA, Jasunari.: *Hlas hory*. z jap. přel. Antonín Líman. Praha–Litomyšl, Paseka, 2002. 227 s. ISBN 8071854530

KRAUS, Jiří., PETRÁČKOVÁ, Věra.: *Akademický slovník cizích slov*. Praha, Academia, 1995. 834 s. ISBN 8020006079

NAKONEČNÝ, Milan.: *Lexikon magie*. Praha, Argo, 2009. 599 s. ISBN 9788025701348

RAYFIELD, Donald.: *Anton Chekhov: A Life*. New York, Henry Holt and Company, 1997. 726 s. ISBN 0-8050-5747-1

REISCHAUER, Edwin O., CRAIG, Albert M.: *Dějiny Japonska*. z ang. přel. David Labus, Jan Sýkora. Praha, Lidové noviny, 2000. 441 s. ISBN: 8071063916

RICHIE, Donald.: *A Hundred Years of Japanese Film: A Concise History*. New York, Kodansha USA, 2005. 319 s. ISBN 4770029950

ŠIKIBU, Murasaki.: *Příběh prince Gendžiho. 1.* ze starojap. přel. Karel Fiala. Praha–Litomyšl, Paseka, 2002. 380 s. ISBN 8071854603

ŠVARCOVÁ, Zdenka.: *Japonská literatura 712–1868*. Praha, Karolinum, 2008. 300 s. ISBN 8024609983

ŠVELCH, Jaroslav.: *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Praha, Fakulta sociálních věd UK, 2007. 66 s. ISSN 1801-5999

Vice Magazine, ročník 2, číslo 2, březen 2010; interview s Brettem Easton Ellisem vedl Jesse Pearson. z ang. přel. Jiří Krejčík. ISBN není uvedeno

WINKELHÖFEROVÁ, Vlasta., LÖWENSTEINOVÁ, Miriam.: *Encyklopedie mytologie Japonska a Koreje*. Praha, Libri, 2006. 175 s. ISBN 80-7277-265-1

WITTGENSTEIN, Ludwig.: *Rozličné poznámky*. z něm. přel. Marek Nekula. Praha, Mladá fronta, 1993. 153 s. ISBN 8020403604

Seznam použitých filmů a hudby

Barton Fink (1991; rež. Joel Coen, Ethan Coen)

Blue Velvet (1986; rež. David Lynch)

Born to Die (2012; zpěv: Lana Del Rey)

Mulholland Drive (2001; rež. David Lynch)

Night of the Living Dead (1968; rež. George A. Romero)

Resident Evil (2002; rež. Paul W.S. Anderson)

Silent Hill 2, Making of – Alchemists of Emotion (2001; rež. Nicolas Beuglet)

Tom à la ferme (2013; rež. Xavier Dolan)

The Silence of the Lambs (1991; rež. Jonathan Demme)

The Sixth Sense (1999; rež. M. Night Shyamalan)

Twin Peaks: Fire Walk with Me (1992; rež. David Lynch)

Video? hra (2013; rež. Jaroslav Švelch)

Seznam použitých videoher

Adventure (CRL, 1976)

Bejeweled (PopCap Games, 2001)

Civilization (MicroProse, 1991)

Devil May Cry (Capcom, 2001)

Donkey Kong (Nintendó, 1980)

Grand Theft Auto III (Rockstar Games, 2001)

Half-Life (Valve, 1998)

Katamari Damacy (Namco, 2004)

Mafia: The City of Lost Heaven (Illusion Softworks, 2002)

Pac-Man (Namco, 1980)

Pokémon Green (Nintendó, 1996)

Pokémon Red (Nintendó, 1996)

Pong (Atari, 1972)

Resident Evil (Capcom, 1996)

Resident Evil 4 (Capcom, 2005)

Silent Hill (Konami Computer Entertainment Tokyo, 1999)

Silent Hill 2 (Konami Computer Entertainment Tokyo, 2001)

Sims 2 (Maxis/Electronic Arts, 2000)

Sonic the Hedgehog (Sega, 1991)

Spacewar! (PDP-1, 1962)

Super Mario Bros. (Nintendó, 1985)

Tekken (Namco, 1995)

Tetris (Spectrum HoloByte, 1984)

The Graveyard (Tale of Tales, 2008)

The Need for Speed (Electronic Arts, 1994)

Wii Sports (Nintendó, 2006)

Život není krásný (ZNK Productions, 2002)

Seznam internetových zdrojů

ALEXANDER, Mitch.: *Fear for the Flesh: Francis Bacon's Influence on Silent Hill*. Dostupné na <http://gaygamer.net/2013/05/fear-for-the-flesh-francis-bacons-influence-on-silent-hill/> (26. 4. 2014)

CIESLAK, Marc.: *Is the Japanese Gaming Industry in Crisis?*, 4. října 2010. Dostupné na http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/9159905.stm

Collins English Dictionary. Autor neznámý. Dostupné na <http://www.thefreedictionary.com> (26. 4. 2014)

DAVIDSON, Paul.: *Silent Hill Round Up*, 11. dubna 2006. Dostupné na <http://www.ign.com/articles/2006/04/11/silent-hill-round-up>

ESKELINEN, Markku.: *The Gaming Situation*. In: *Game Studies*, 2001, č. 1. Cit. úryvek přel. Jaroslav Švelch v práci *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Dostupné na <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (26. 4. 2014)

FRASCA, Gonzalo.: *Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*. 1999. Cit. úryvek přel. Jaroslav Švelch v práci *Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích*. Dostupné na <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (26. 4. 2014)

MISSELBECK, Reinhold.: *Grove Art Online: BECHER, Bernd and Hilla*. Oxford University Press, 2009. Dostupné na http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=8095 (26. 4. 2014)

Silent Hill 2 Endings. Autor neznámý. Dostupné na http://www.ign.com/wikis/silent-hill-hd-collection/Silent_Hill_2_Endings (28. 4. 2014)

Silent Hill 2 Has the Best Ending in Gaming History. Autor neznámý. Dostupné na <http://tay.kotaku.com/dsb-silent-hill-2-has-the-best-ending-in-gaming-history-1443614830> (26. 4. 2014)

The War Relocation Authority & the Incarceration of Japanese-Americans during WWII. Autor neznámý. Dostupné na http://www.trumanlibrary.org/whistlestop/study_collections/japanese_internment/1988.htm (26. 4. 2014)

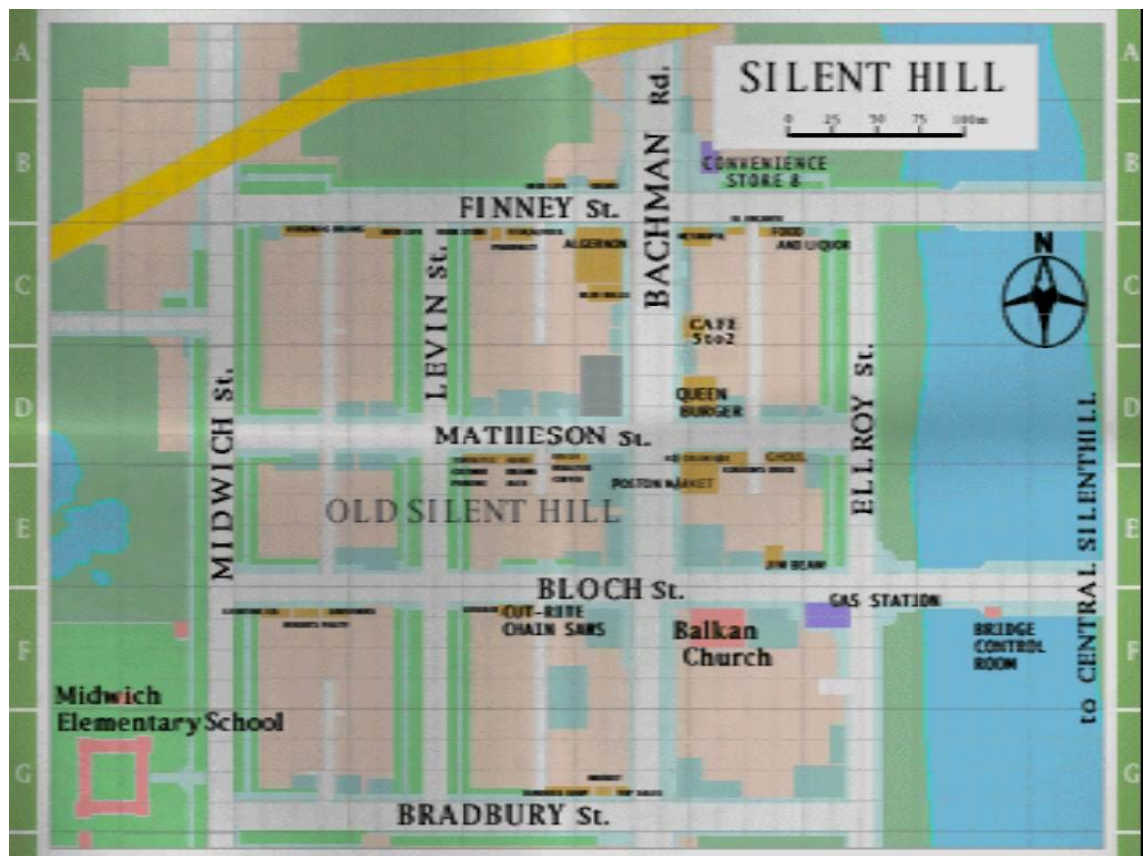
Seznam příloh

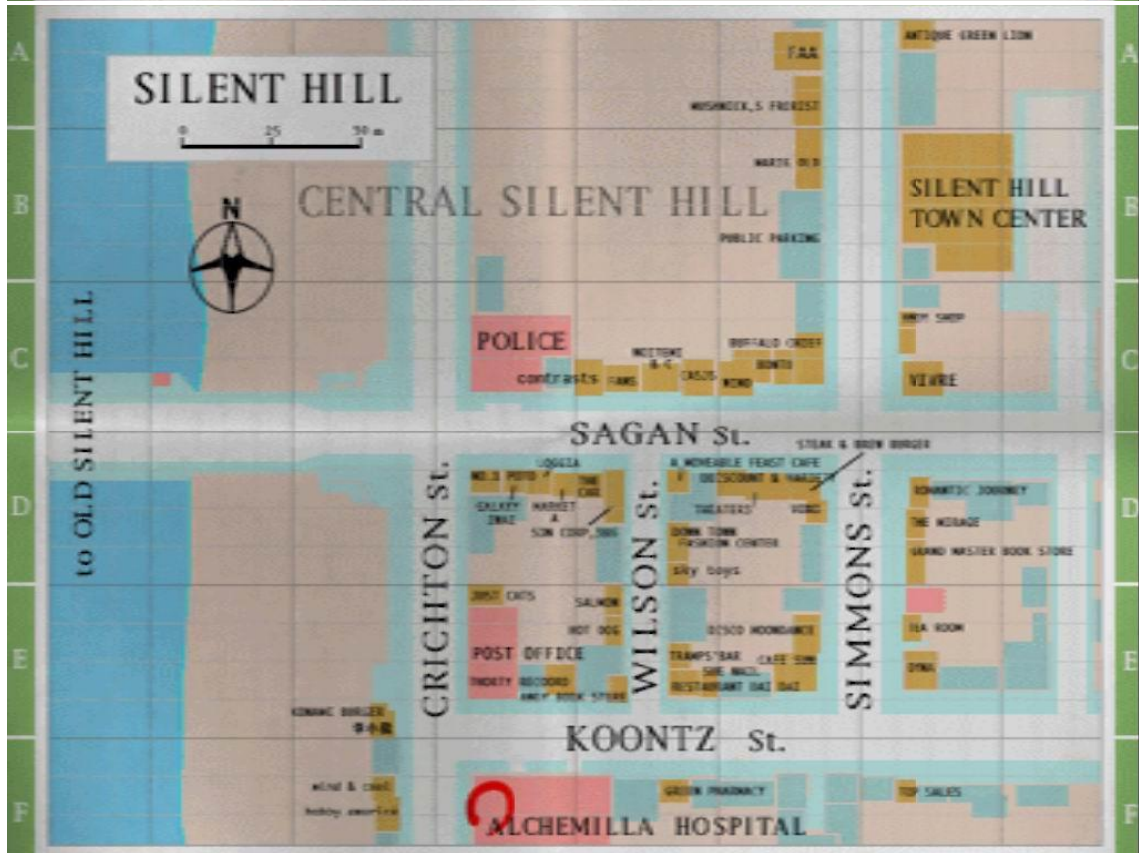
Mapy prvního dílu série s popisem vybraných lokací

Mapa druhého dílu série s popisem vybraných lokací

Přílohy

Mapy prvního dílu série s popisem vybraných lokací





Převzato z: http://www.silenthillmemories.net/sh1/maps_en.htm (26. 4. 2014)

Café 5 to 2 (*kavárna Od pěti do dvou*) – nachází se na Bachman Road ve starém Silent Hillu (*Old Silent Hill*)

Midwich Elementary School (*Midwichská základní škola*) – nachází se na Midwich Street taktéž ve starém Silent Hillu

Balkan Church (*Balkánský kostel*) – na rohu Bloch Street a Bachman Road

Alchemilla Hospital (*nemocnice Alchemilla*) – na rohu Koontz Street a Crichton Street v centrálním okrsku Silent Hillu

Mapa druhého dílu série s popisem vybraných lokací



Převzato z: http://www.silenthillmemories.net/sh2/maps_en.htm (26. 4. 2014)

Dálniční odpočívadlo s výhledem na město (*Observation deck*) – nachází se na kopci východně od Silent Hillu

Kostel se hřbitovem – je situován v lesích taktéž východně od města

Nathan Avenue – hlavní městská třída; původně po ní bylo možné od východu přijet až do Silent Hillu, avšak tunel, kterým prochází, je uzavřen – proto musí James zanechat vůz na odpočívadle a vydat se do města oklikou po lesní pěšině

Jezero Toluca (*Toluca Lake*) – celá severní linie města za Nathan Avenue přiléhá k tomuto jezeru

Wood Side Apartments – bytový komplex na severní straně Katz street

Zed' posprejovaná dětskými motivy – nachází se v úzké uličce, jež vychází z Munson Street, klikatí se kolem budovy Blue Creek Apartments (*Apartmány na Modrém potoce*) a ústí do Nathan Avenue naproti vstupu do Rosewater Park

Rosewater Park (*Park vody růží*) – úpravný park s mnoha zastřiženými keři, památníky a nábřežní promenádou u jezera Toluca

Texxon Gas – čerpací stanice na rohu Carroll Street a Nathan Avenue

Pete's Bowl-O-Rama – bowlingová herna nacházející se na Carroll Street, naproti čerpací stanici

Heaven's Night (*Nebeská noc*) – bar vedle bowlingové herny

Brookhaven Hospital (*Brookhavenská nemocnice*) – rozlehlý soubor budov na Carroll Street

Silent Hill Historical Society (*Silenthillská historická společnost*) – stavba nacházející se západně od města na Nathan Avenue; do jejích sklepních prostor vybíhajících až k jezeru je situována věznice Toluca (*Toluca Prison*); v zadním traktu budovy se nachází přístaviště lodí

Lake View Hotel – hotel na protějším břehu jezera Toluca