

Motiv smrti a duše v mytologii Soulsborne ve srovnání s tradičními mytologiemi

„*Jsem sice maličký, ale zemřu jako Kolosos*“: citát drobného, chromého a spáleného krále Ludletha, který se jako jediný postavil tváří v tvář svému osudu, když ostatní *Pánové Spáleniště* zanechali svých povinností. Naznačuje podstatu světa mytologie *Soulsborne*, kde svět materiální a duševní jsou provázány tak, jako nikde jinde.

Toto univerzum, tvořené tituly *Demon Souls* (=démonické duše, zkratka DeS), *Dark Souls I–III* (=temné duše, zkratka DS1–DS3) a *Bloodborne* (=přenášený krví, zkratka BB), se vyznačuje motivy temnoty, úpadku tělesného i duševního, rozkladu, konfliktu lidí a bohů, ale za nejpodstatnější se dají považovat motivy smrti a duše, které jsou se všemi ostatními prvky propojeny.

Tento svět a jeho mytologie nemá svůj vlastní název, termín *Soulsborne* vznikl jako kontaminace názvů jednotlivých titulů a není oficiálně uznaný autory, přesto se jedná o nejpoužívanější pojmenování.

Soulsborne lze považovat za netradiční mytologii z mnoha důvodů. I když se jedná o zcela japonské dílo, tak v něm nenajdeme skoro žádné japonské ani obecně asijské vlivy. To, co se v díle vyskytuje, je vysloveně označeno pouze jako cizí a východní. Vzhledem a provedením *Soulsborne* poměrně hladce zapadá do západní kultury, to je zesíleno také použitím květnatého a někdy archaického anglického jazyka, který dává dojem, že *Soulsborne* musí pocházet ze západního prostředí.

Zajímavostí je, že západní prvky obsažené v díle vycházejí i z českého prostředí, a to v podobě tří postav: první je *Ostrava*, nazývaný Hrdina (DeS); druhý *Havel* označovaný Skála (DS1, DS3) a další sestra *Josefka* (BB). Mnoho postav je obdařeno přídomkem, který vypovídá buď o jejich charakteru/roli, nebo o tom, jaká by jejich role ideálně měla být. Vliv českého prostředí se objevuje v inspiraci Židovským hřbitovem pro hlavní a nejpodstatnější chrám mýtického světa, *Firelink Shrine*, a gotickou Prahou pro město Yharnam, kde se odehrává příběh *Bloodborne*.

Dalším netradičním prvkem je způsob vyprávění, který je minimální, mnohdy vágní a na první pohled nejasný. Informace jsou jen zřídka podávány v chronologickém pořadí a navíc bývají zatíženy perspektivou postavy, která tyto informace podává. Následkem toho je, že o určitých událostech mýtického světa máme několik výpovědí, které interpretují fakta zcela odlišným způsobem. Mnoho informací je také dostupných pouze z nepřímých zdrojů, jako jsou popisky předmětů a duší, nebo ve vizuální podobě z vyobrazeného prostředí, například z popisku duše Obra Yhorma, o kterém se krátce zmíním později, se můžeme dozvědět pár střípků jeho příběhu:

Duše obra Yhorma. Jedna z pokřivených duší, prosáklá mocí.

...

Yhorm je potomek dávného dobyvatele, samotní podmanění lidé jej ale požádali, aby je vedl, a sloužil zároveň jako mocný meč a skálopevný štít.

Udělat si obrázek o příběhu světa *Soulsborne* je tedy nelehký úkol, který vyžaduje znalost detailů a schopnost nacházet a organizovat souvislosti. V komunitě fanoušků proto nacházíme členy, někdy nazývané „archeologové“, kteří tyto detaily studují a shromažďují

fakta ve formě přístupné pro širokou veřejnost. Tento způsob vyprávění také dává prostor vzniku teorií, které se snaží konkretizovat vágní místa v příběhu, nebo poskytují další perspektivu. Tento text se však o žádné teorie neopírá.

Než se budu věnovat pojetí motivu smrti (a následně duše) ve srovnání s tradiční mytologií, zmíním bych ještě některé znaky, kterými se *Soulsborne* podobá tradičním mytologiím.

Prvním z nich je kosmogonický mýtus. Ten je asi jako jediný předložen celistvý, chronologicky a vcelku. Slouží jako úvod do mythosu *Soulsborne*. Svou formou odpovídá typu „stvoření z chaosu“, který známe například z řecké a biblické mytologie:

*V dávných dobách byl svět beztvářý, zahalený hustou mlhou.
Země šedých skalisek, velestromů a věčných draků.
Ale poté se objevil Oheň a s Ohněm přišla disparita.
Teplo a chlad, život a smrt, a samozřejmě, světlo a temnota.
A pak přišli z temnot, Oni†, a našli v ohni mocné duše.
Nito, První z mrtvých, Čarodějnice z Izalithu a její Dcery Chaosu,
Gwyn, Pán světla, a jeho věrní rytíři.
A Furtive Pygmy‡, jak lehce zapomenut.*

Tyto prvotní bohy je možné přirovnat ke klíčovým božstvům tradičních mytologií. Nito je bůh smrti a zkázy, podobně jako například Hádes, Hel nebo Černoboh; Gwyn je otec—hlava pantheonu, podobně jako Zeus, Odin nebo do jisté míry Svarog; Furtive Pygmy je nižší bůh—stvořitel lidí, za jeho ekvivalent se dá považovat Prometheus, Enki nebo Khnum. Najít obdobu čarodějnic je o trochu náročnější, má však znaky, které ji spojují s Hérou a Lokim.

Tento skromný pantheon byl poté zodpovědný za uvedení světa do pohybu porážkou draků. Následně bylo vybudováno jedno velké království, Lordran, které prosperovalo po mnoho generací. Toto období je v rámci příběhu nazýváno jako *Věk ohně* nebo-li *Věk bohů*. V jeho centru stojí takzvaný *Prvotní plamen* (dříve zmiňovaný oheň), progenitor všech duší, živá síla, která má větší vliv na svět než jakákoliv jiná entita. Tento plamen je ale odsouzen jednoho dne zhasnout, stejně jako každý jiný plamen.

V této době prosperity také vzniklo lidské pokolení. Pygmy v ohni našel tu nejmenší a nejtmaší duši, kterou ostatní bohové snadno přehlédli. Přestože ostatní si své duše střežili, on se o svoji duši dělil se zbytkem „prázdných bytostí“ a tím vznikli lidé. Jelikož byla jeho duše označována jako *Temná duše*, říká se, že člověk pochází z temna. Duše bohů byly velké a zářivé, proto bývají bozi označováni jako bytosti světla. I když se v tradičních mytologiích moc nesetkáváme s konceptem, že by člověk byl bytostí temnoty, je tento výrok možné poměrně jednoduše opodstatnit. Nemusíme se ani zabývat podstatou lidské národy, stačí zaujmout evoluční perspektivu. Do tmavé jeskyně se schovala opice, opustil ji člověk.

† „oni“ jsou popisováni jako prázdné, bezcílné bytosti bloudící světem

‡ slovo **furtive** je poměrně těžké přeložit. V češtině používáme slovo kradmý jako jednoslovný překlad, více ale sedí opis „mající vedlejší úmysly“. Slovo **pygmy** (viz Pygmej) se používá pro zástupce druhů menších, než je typické.

Bohové v *Soulsborne* se podobají bohům severské mytologie. Nejen, že mají lidské pocity a rozmanité osobnosti, jsou také smrtelní, chybují a podléhají svým pocitům. To se poprvé projeví, když *Prvotní plamen* začne slábnout a s ním zanikat svět bohů. Každé z dříve zmíněných božstev si způsobí svou zkázu (ne však nutně smrt) a zpravidla učiní svět ještě temnějším a nehostinnějším místem. Nejpodstatnější je chyba Gwyna, který se podlehně strachu z předpovězeného příchodu *Věku člověka*. Proroctví říká, že nastane, když *Prvotní plamen* zhasne a na svět padne tma. Setkáváme se zde s tropem klasickým především pro antickou mytologii. Tím, že se postava dozví nějaké proroctví o svém osudu, a snahou uniknout mu, jej neúmyslně zapříčiní. Příkladem jsou například postavy Oidipa a Láia, kteří svou snahou vyhnout se svému osudu, způsobí, kromě splnění proroctví, ještě větší zkázu, než byla původně předpovězena. Tento trop ovšem není univerzální pravdou v rámci tohoto světa, viz níže.

Aby Gwyn předešel konci jeho doby, vydá se k ohni a obětuje mu svoji duši jako palivo. Zároveň spojí lidstvo s plamenem, aby zajistil, že jeho věk přežije i po jeho smrti. Tím se stal člověk zatížen prokletím. Tento akt je v mytologii *Soulsborne* označován jako *Prvotní hřích*.

*Ale brzy plameny pohasnou a zůstane pouze Temno.
I ted' zbývají jen uhlíky a člověk nevidí světlo, pouze bezbřehou noc.
A mezi živými se objevují nositelé prokletého Temného znamení.
Ano, vskutku. Temné znamení předznamenává Nemrtvé.*

Důsledky *Prvotního hříchu* přímo souvisí s motivem smrti ve světě *Soulsborne*. V mnoha tradičních mýtech se setkáváme s honbou za nesmrtelností, nebo snahou uniknout smrti, resp. osudu. Bát se smrti je lidem přirozené, pud sebezáchovy patří mezi základní instinkty, které umožňují živým organismům přežít a vyvíjet se. Přestože tento pud máme, lidé si uvědomují, že hnát se za nesmrtelností je poměrně zbytečné. Nesmrtelnost je někdy označena jako porušení přírodního řádu a zpravidla s sebou nese špatné následky.

Soulsborne nám také ukazuje, že nesmrtelnost není východiskem. Když oheň pohasíná, objevuje se mezi lidmi prokletí. Toto prokletí upírá lidem jistotu smrti. Když prokletý člověk zemře, tak jej oheň znovu oživí. Není to ovšem zadarmo, za každou smrt ztrácí nemrtvý část sebe sama - vzpomínky, podobu, část svojí lidskosti. Tu si nechá oheň jako daň a palivo. Nemrtvý je odsouzen setkat se se smrtí znovu a znovu. Čím dál více se ztrácí jeho nitro, ale nemá volby—smrt je mu odepřena. Každá smrt přispívá k duševnímu i tělesnému rozkladu prokletého. Když tisíce smrtí zničí tělo i duši, z nemrtvého zůstane pouze prach. Ale ani tehdy nekončí jeho utrpení. I tento prach je stále naživu a pociťuje agónii. Prokletý ztratil vědomí o tom, kdo je, svoji duši i tělo, tedy nic jiného než agónie nezbyvá.

Tomuto procesu se říká *hollowing*[†] (=vyprázdnění) a v rámci příběhu figuruje jako zdroj největšího strachu postav. Špatný duševní stav účinky prokletí zhoršuje, postavy propadající panice a pocitům beznaděje jsou ty první, které kletba dostihne. Někteří z těch, kteří si jsou vědomi své vlastní zkázy, proto ve svých posledních přičetných chvílích zahazují zbraně a výstroj mimo svůj dosah, aby byli co nejmenší hrozbou pro přátele, až přijdou o rozum. Frustraci z osudu předurčeného kletbou můžeme pozorovat například u bojovnice Lucatiel (DS2), která putuje světem za účelem najít lék, který by ji od kletby vysvobodil:

[†] *hollowed* znamená dutý, vykotlaný, tato slova asi nejvíce odpovídají českému významu, nemáme pro ně ale slovesa

*Ztráta mě děsí. Ztráta paměti, ztráta sebe sama.
Kdyby mi řekli, že tím, že tě zabiji budu vysvobozena od tohoto prokletí...
Tasila bych bez zaváhání.
Nechci skončit, chci existovat.
Obětovala bych pro to cokoliv, úplně cokoliv.
Je mi to hanba, ale je to pravda.
Občas se cítím posledlá... touto nepodstatnou věcí zvanou "já".
Ale i tak, cítím se být nucena ji zachovat.
Je špatné, že se tak cítím? Jistě bys udělal to samé, v mých botách.
...
Možná jsme všichni prokletí...
Od okamžiku, kdy se narodíme...*

Dokud existuje *Prvotní plamen*, tak se kletbě nedá uniknout, je ovšem možné dočasně zastavit její účinky a obejít nesmrtelnost. První způsob je poněkud morbidní a pouze oddaluje nevyhnutelné na velmi krátkou dobu. Oheň si s každou smrtí žádá oběť v podobě části duše, mnoho postav tento problém řeší tak, že konzumují duše druhých a tím si udržují lidskost, když zemrou a vrátí se znovu na svět. Možnost obětovat cizí duši má za následek v časech, kdy je prokletí nejsilnější, kompletní rozpad společnosti. Zapříčiňuje také vznik různých kultů a skupin, které zabíjí živé i nemrtvé pro jejich duše organizovaným způsobem.

Druhý, poněkud méně morbidní způsob, který ovšem stále není absolutním řešením, je příchod *Vyvoleného nemrtvého*. Podobně jako v severské mytologii, kde je cyklický čas, a každý cyklus je ukončen *ragnarokem*, funguje i svět *Soulsborne* v cyclech. Každý cyklus začíná dobou prosperity, která setrvává, dokud je *Prvotní plamen* silný, jakmile začne slábnout, svět začne upadat do chaosu a po zemi začnou chodit nemrtví. Jednoho dne povstane vyvolený nemrtvý, který porazí zbytky bohů a shromáždí jejich zářivé božské duše, které spojí s tou svou. Vydá se do hlubin do kmene starého velestromu, kde hoří *Prvotního plamen*, porazí skořápku minulého vyvoleného a zopakuje Gwynův rituál, čímž *daruje světu smrt*, a stane se nových ochráncem plamene, nazývaným Pánem Spáleniště†. Nemrtví sice stále nestárnou, ale je jim navracena možnost zemřít.

Plamen posléze rozdává zářivé duše novým bytostem, zrodí se noví bohové a z popela starých království vyrostou nová, z části založená na odkazu toho, který obnovil *Prvotní plamen*. Ta prosperují do doby, než plamen začne opět pohasínat a kletba nesmrtelnosti se znovu vrátí mezi lidské pokolení. Tento model světa se dá také považovat za obdobný tomu aztéckému, kde různí bohové postupně skákají do ohně, aby se stali sluncem a tím stvořili nový svět. Teprve pátý Quetzacoatl stvořil svět, ve kterém právě žijeme, ale i ten má v budoucnu skončit.

Jak jsem již na začátku předeštel, vnitřní svět postav *Soulsborne* má velký vliv na ten materiální. Pokud jde člověk za svým cílem, má vůli a nevzdává se, kletba na něj nemá silný negativní efekt. Dokud má smysl života, tak může vzdorovat. Například kovář André byl nemrtvý, který žil ve *Věku bohů* od prvního království až do toho posledního. Jeho smyslem

† v orig. Lord of Cinders. Pán Spáleniště je za normálních podmínek pouze jeden a funguje jako nemyslíci avatar *Prvotního plamene*. Pouze když se plamen blíží svému konci, tak jsou minulí Pánové Spáleniště oživeni jako myslící bytosti za účelem vykonání rituálu, který prodlouží jeho existenci.

života bylo kovat zbraně a brnění pro hrdiny, kteří se vydávají do krutého světa zápasit s kletbou, osudem, nebo hledat pravdu. Kovářova mise nikdy neskončila, stále se objevovali noví a noví hrdinové, kteří potřebovali jeho služby a on se bezmezně věnoval svým kovářským povinnostem, proto přežil všechna království *Prvního plamene* bez jakékoliv viditelné újmy.

Smysl života některých postav byl konečný. Siegward, rytíř z Kataríny† měl jako nemrtvý jediný cíl – vydat se do Znesvěceného Kapitolu‡ a vysvobodit svého starého přítele, krále Yhorma, z jeho trápení. Král Yhorm byl obr, který se snažil přesvědčit své odpůrce, že je spravedlivý a dobrý panovník, ne tyran jako jeho předci. Po jeho dlouhé a úspěšně vládě začal plamen opět skomírat, a tak se Yhorm rozhodl, že se obětuje, aby jej znovu posílil, a ochránil své lidi před kletbou. Jeho dobrý skutek ale zapříčinil zkázu jeho poddaných, Yhorm nebyl člověk a neměl lidskou duši, proto nemohl zopakovat rituál. Z jeho pokusu vznikl *Prokletý plamen**, který spálil všechny jeho poddané na troud a z Yhorma zanechal jen trosku. Když Siegward tuto trosku zabije, Yhorm tím vysvobodí. Plní účel své „posmrtné“ existence a umírá, vysvobozen od prokletí. S podobnými osudy se setkáváme také u dalších postav.

V hledání smyslu života je ale jeden háček. Smysl života, který si postava najde, nesmí být založen na marném chtíči, a to nejen chtíči materiálním. Dozvídáme se znovu a znovu, že chtíč je zkáza všeho živého a nezpůsobuje nic jiného než rozpad a agónii. Zároveň existuje povědomí o tom, že chtíč je vlastnost životu vlastní. Mluví o něm například *Starobylý drak*** (DS2):

*Další stojí před námi...
Budiž.
Neboť kletba život je kletbou chtíče
A tak nahlížíte...
Do mlhy, v naději dostat odpovědi.*

Podobný sentiment vyjadřuje také *Sir Vilhelm* (DS3), ochránce Sestry Elfrídy. Podle něj si člověk chtíčem a zbytečnou honbou za tajemstvími, která se jej netýkají, přivodí jediné bolesti a neštěstí:

*Viděl jsem váš druh, znovu a znovu.
Každý na útěku musí být chycen. Každé tajemství musí být odhaleno.
Taková je ješitnost samozvaného hledače pravdy.
Ale nakonec na to postrádáte žaludek.
Na tu agónii, kterou si sami přivodíte...*

Jediným pravým způsobem, jak zlomit starou kletbu, je udusit *Prvotní plamen*. Tato možnost ovšem zůstává po velkou část příběhu skryta. Na rozdíl od lidí se bohové se

† v orig. Siegward, knight of Catarina

‡ v orig. Profane Capitol

* v orig. Profane Flame

**v orig. Ancient Dragon

neodpoutali od světla a závislosti na plameni, proto manipulují lidstvo k jeho uctívání a přiživování. Pokaždé, když je plamen znovu oživen, tak je však trochu slabší, než byl dříve. Samotnému světu je způsobována agónie a objevuje se hniloba, která přežívá. Zdá se, že světlo plamene člověka oslepuje, a některé věci jsou mnohem jasnější ve tmě.

Z předcházejícího textu by již mělo být patrné, že z perspektivy člověka jsou role světla a temnoty oproti tradičním mytologiím poněkud převrácené. Asociace tmy a černé barvy s negativními koncepty je možné pozorovat například ve slovanské mytologii, kde Černoboh je explicitní personifikací všech špatných věcí.

Tato asociace dost možná vychází ze strachu z neznáma.^{1, 2} Ve tmě jsou naše pozorovací schopnosti silně omezené (naše vjemy záleží zejména na zraku),³ neznámo je nám tedy blíž, než kdykoliv jindy, tudíž vzniká logická asociace temna a negativních konceptů. Ta je z části ovlivněna také kulturou místa (v některých kulturách je například se smrtí asociována také bílá barva), a vědomý autor s ní může pracovat jako s efektivním prostředkem manipulace – vskutku, svět *Soulsborne* může méně všímavé pozorovatele zmanipulovat k důvěře v „propagandu bohů“ a pravdivější perspektiva může být odhalena až po hlubším studiu.

S konceptem smrti se neoddělitelně pojí také koncept posmrtného života, resp. posmrtného světa. Ten se figuruje ve většině velkých mytologií, např. v podobě nebe a pekla v biblické; podsvětí v antické; Valhally, Folkvangru a Helu v severské.

Mytologie *Soulsborne* se posmrtným životem ovšem moc nezabývá. Neexistuje žádný posmrtný svět, kam by se odebraly duše zemřelých, a po tragicky dlouhých životech nemrtvých jejich existence končí, pokud se jim vůbec podaří smrti dosáhnout. Mnoho postav vnímá smrt jako dosažení svobody od existence, popř. její završení, nemá proto smysl se jakýmkoliv životem po smrti zaobírat. Z předešlého textu je již možná zřejmé, že duše v tomto univerzu je poněkud materiální a zůstává na pozemském světě i po smrti, její konkrétní podobě se ale budu věnovat až později.

To ovšem neznamená, že by, podobně jako v jiných mytologiích, neexistovaly alternativní světy. V *Soulsborne* se s nimi setkáváme zejména v podobě snů (popř. nočních můr) a vzpomínek. Sny mocných bytostí fungují jako alternativní dimenze, které mají na své obyvatele stejný efekt jako reálný svět. Vzpomínky reprezentují cyklické dimenze, člověk sice může sám pro sebe ovlivnit jejich běh, ale když se do nich znovu vrátí, budou se dít od začátku tak, jak tomu doopravdy bylo.

V sérii *Dark Souls* se také setkáváme se světy v obrazech. Jsou to dimenze, které odpovídají tomu, co je na obraze namalováno, plátno obrazu slouží jako portál. Tyto obrazy byly namalované krví napouštěnou mocnými dušemi a slouží jako útočiště pro vyvrhly a utlačované. Podobně jako plátno, na kterém jsou namalované, však také podléhají zkáze, hnijí a plesniví, proto je potřeba eventuálně namalovat obraz nový.

-
1. Kendra Cherry, *The Psychology of Black Color: How Colors Impact Moods, Feelings, and Behaviors*, About, Inc. (2019). [cit. 02.06.2019].
 2. Cari Romm, *Fear of the dark*, The Cut (2016). z: <https://www.thecut.com/2016/10/why-are-people-afraid-of-the-dark.html> [cit. 02.06.2019].
 3. Thomas Politzer, *Vision Is Our Dominant Sense*, BrainLine (2008). z: <https://www.brainline.org/article/vision-our-dominant-sense> [cit. 02.06.2019].

Na konci všech věků postava známá pouze jako „Malířka“ (DS3) maluje obraz s krví celé *Temné duše*, nashromážděné po smrti všech lidí. Časoprostor je kvůli působení *Prvního plamene* porušen a pokroucen, ale tento moment značí konec vesmíru *Soulsborne*. Až malířka svůj obraz dokončí, má se stát novým světem, jejími slovy: *chladným, temným, a velmi přívětivým místem, který bude sloužit jako dobrý domov†*.

S konceptem, že jeden vesmír bude/byl následován dalším, se setkáváme i v mnoha tradičních mytologiích. Je to velmi typické pro kosmogonické mýty indiánských civilizací - např. Mayové, Hopiové, Navajo a Zuniové. První vesmír často bývá nepodařený, ten následující již má být lepší nebo slouží jako předstupeň k dalším, vyšším světům.

S motivem smrti i posmrtného života se významně pojí motiv duše. Ta má v mytologii *Soulsborne* konkrétní, fyzickou formu. Ve své základní podobě se jedná o jakýsi bílý plamen, který každá bytost uchovává ve svém nitru. Čím mocnější je bytost, od které duše pochází, tím větší a pokřivenější je tento plamen. Slabé bytosti mají duši skomírající, docela maličkou, kdežto velcí hrdinové mají velké, impozantní duše.

Duše lidí jsou bílé, s naznakem černé, kdežto duše bohů jsou zpravidla žluté, zářivější a mnohem větší než ty lidské. Život a osobnost bytosti má vliv na podobu duše. Magické duše mají modrou barvu, duše bytostí praktikujících temnou magii tmavě modré, duše potomků čarodějnice oranžové až rudé, a duše těch, kteří propadli temnotě, černé.

Duše není nositelem osobnosti a vědomí bytosti, ke které patří, ale spíš jejím otiskem, jenž vypovídá něco o jejím životě. Když duše vznikla, byla to jakási tabula rasa, zkušenosti a život bytosti, ke které se váže, jí dává velikost a podobu. Není neoddělitelná, může existovat tělo bez duše, stejně jako duše bez těla (zpravidla když původní vlastník duše zemře). Mocné duše mohou být přeměněny na předměty, které reprezentují bytosti, k nimž patřily, například meč, který v sobě skrývá sílu větru, vytvořený z duše Krále Bouře.‡

Duše a tělo sice nejsou nutně neoddělitelné, ale přesto mají vzájemný významný vliv. Zdravé tělo je indikátorem zdravé duše a naopak. Nemrtví, kteří prodělali mnoho smrtí, začínají ztrácet svou podobu. Sesychají, ztrácejí vlasy, jejich kůže tmavne a objevují se na ní vrásky. Oči tmavnou a ztrácí jiskru. Když je nemrtvý již dostatečně „prázdný“, je z něj troska jak duševně, tak fyzicky.

Tyto účinky duše na tělesnou schránku se projevují také opačně. Těla bytostí (i lidí) s mocnými dušemi dosahují impozantních velikostí. Jejich vzhled sice může být z různých důvodů pokřivený, fyzická síla jim ale nechybí. Když duše takové bytosti ztratí svojí sílu, nebo bytost svoji duši úplně ztratí, potom bytost okamžitě zeslábně. Toto například můžeme pozorovat u nemrtvého *Šampiona Gundyra***, který byl dlouho neporazitelný, ale přišel pozdě ke splnění svých povinností. Jednoho dne byl poražen a přišel o svoji duši. Ujal se nové role a stal se mnohem slabším *Soudcem Gundyrem*, který posuzoval, zda-li je daný nemrtvý připraven na strastiplnou pouť k *Prvotnímu plameni*.

Duše funguje v rámci světa *Soulsborne* také jako komodita. Otec Gwyn a Čarodějnice z Izalithu zapůjčili část své zářivé duše malému počtu nejvěrnějších spojenců, část duše *Nita, Prvního z Mrtvých** byla ukradena, když spal, a Furtive Pygmy se svou duší hospodařil již od

† ...*I will assuredly finish the painting. Of a cold, dark, and very gentle place. One day, it will make a goodly home.*

‡ v orig. King of the Storm

** v orig. Champion Gundyr, Iudex Gundyr

samého počátku. V těžkých časech jsou duše také využívány jako univerzální měna.

S konceptem využívání duše jako platidla se setkáváme v mnoha tradičních mytologiích. Velmi známým příkladem je nepochybně upsání duše d'áblu v křesťanské mytologii. V *Soulsborne* je však obchodování s dušemi rozvinuto do mnohem větších rozměrů. Za duše si lze pořídit zbraně, výbavu, jídlo, nebo lze duše obětovat za získání vědomostí, přístup k magii nebo posílení fyzické formy.

Vzhledem k povaze duše se ke konci *Věku bohů* objevují tací, kteří se snaží udusit *Prvotní plamen* a osvobodit se od duší od něj pocházejících. Duše jsou pro ně zástupci parazitů až symbiontů. Zakrývají opravdovou podobu a omezují skutečný potenciál člověka. Tento sentiment vyjadřuje například Aldia, učenec *Prvního hříchu*† (DS2):

*Jednoho dne Pán Světla zahnal Temno, a vše, co pocházelo z lidstva.
A člověk na sebe vzal pomíjivou podobu.
To jsou kořeny našeho světa.
Lidé jsou rekvizitami na jevišti života, a bez ohledu na to jak je něžná, jak
znamenitá,
lež zůstává lží!*

S tímto pohledem se v tradičních mytologiích moc nesetkáváme. I když se pojetí duše různých civilizací samozřejmě lišilo, většina ji považovala za neoddelitelnou a základní část člověka.

Z jistého pohledu se dá říct, že duše jsou živé bytosti, které spolu zápasí a pouze se přesouvají mezi hostiteli. Pokaždé, když *Vyvolený nemrtvý* navrátí duše ohni, přesunou se k novým bytostem. Začíná zápas mezi zářivými dušemi bohů a temnou duší člověka. Na začátku byla *Temná duše* sama a v nevýhodě jako ta nejmenší a nejslabší. Pygmy ji ale rozdělil mezi prázdné bytosti v naději, že fragmenty se zesílí a jednoho dne spojí opět dohromady, silnější než všechny ostatní duše. Jeho způsob byl kradmý, nepřímý, jak jeho jméno naznačuje.

Temné duši se na konci *Věku ohně* podařilo oheň udusit a absorbovat ostatní duše. Tím začal *Věk temna* nebo také *Věk lidí*. Na rozdíl od například biblické mytologie není popisován odpor božstvu jako negativní. Je jednoznačně označen jako těžký a zdlouhavý úkol, který ovšem vede k jisté svobodě a realizaci opravdové podoby člověka.

Mytologie *Soulsborne* se liší od tradičních mytologií i v jiných ohledech než v těch, které jsou zde popsány. Jako důležité bych zmínil téma lidské snahy stát se nadčasovým drakem, motiv *Nicoty* a pošetilosti, motiv dědictví, téma deprese a psychického tlaku, oddanosti účelu, nebo osobě, symboliku zvonu jako znamení změny/konce světa, měsíce, snu a mnohá další.

Toto odlišné pojetí můžeme najít v autorské mytologii z několika důvodů. Pro člověka, který žije mytologií, mýty tvoří svět a ne naopak. Svět, který mýty vytvoří, musí ve všech viditelných aspektech odpovídat perspektivě člověka, který jej pozoruje. Když zemře člověk, nevidíme, že by se nad jeho tělem vznášel bílý plamen duše. Nejsme pokaždé oživeni za cenu

* v orig. Nito, First of the Dead

† v orig. Aldia, Scholar of the First Sin

ztráty části sebe sama. Když jsme slabí, nesesycháme, a když jsme silní, nenarůstáme do nadživotní velikosti, alespoň ne fyzicky. Když se díváme na autorské mytologie, tak si uvědomujeme, že jsou autorské a jisté koncepty, které jsou sice v rámci fikčního světa zcela konkrétní, mají pro nás abstraktní, metaforický význam.

Autorské mytologie také nejsou zatíženy kolektivním podvědomím člověka, nevycházejí z potřeby vysvětlit přírodní jevy a nemusí se do nich promítat primitivní pudy. Původ tradiční mytologie je v jisté nevědomosti, ty autorské vycházejí z podvědomí, ať už o předchozích mytologiích, fungování světa, nebo podstaty člověka.

Mytologie *Soulsborne* staví mnoho konceptů tradičních mytologií na hlavu. Ukazuje temný svět, kde smrt není konec, duše není abstraktní, bohové nejsou ani věční, ani důvěryhodní a plamen představuje pro člověka zlo a temnota jeho podstatu. Přesto ovšem nese několik důležitých poselství: *Vyvolený nemrtvý* je prokletý jako každý jiný, co ho dělá vyvoleným, je jen to, že se nevzdá ani tváří v tvář bezpočtu smrtí, a každý, kdo setrvává, dokáže porážet bohy. Některé věci jsou sice krásné, ale pomíjivé, a my je musíme nechat zmizet, tak jako měl *Věk ohně* zaniknout sám od sebe, místo toho, aby způsoboval agónii světa. Člověk má vzít svůj osud do vlastních rukou nenechat se manipulovat konspirátory. Smysl života člověku není předurčen, každý si musí najít ten svůj vlastní, a pokud smysl ztratí, shnije a rozpadne se. A v neposlední řadě, že svět není černobílý, jak řekl Mučedník Logarius (BB):

Dobré skutky nejsou vždy moudré a špatné skutky nejsou vždy pošetilé, ale bez ohledu na to, vždy se musíme snažit být dobří.

Univerzum *Soulsborne* je plné moudrých citátů a příběhů oplývající hlubokým smyslem. Tato mytologie však není invazivní a nesnaží se vnutit své názory jako absolutní pravdu—fakt, že nic není perfektní a bez poskvrny je také součástí poselství— jak řekl dobrotivý slepý obr Gough (DS1):

Sbohem, člověče. Žij svůj život, jak uznáš za vhodné.

Zmíněné texty a dialogy v originále

Soulsborne nemá oficiální překlad do češtiny, ze slovanských jazyků byla série přeložena pouze do polštiny a ruštiny. Všechny texty použité v předešlém textu jsou tedy mým vlastním, neoficiálním překladem. Tento překlad může jen těžko dosáhnout kvality původního textu, který využívá velmi květnatý jazyk s archaickými prvky a důrazem na fonetickou stránku slov. Zde jsou výňatky v originálním znění:

Popisek duše obra Yhorma [DS3]

Soul of Yhorm the Giant.

One of the twisted souls, steeped in strength.

...

Yhorm is the descendant of an ancient conqueror, but was asked by the very people once subjugated to lead them, serving as both a weighty blade and a stone-hard shield.

Začátek úvodního vyprávění (kosmogonický mýtus) [DS1]

In the Age of Ancients the world was unformed, shrouded by fog.

A land of gray crags, Archtrees and Everlasting Dragons.

But then there was Fire and with fire came disparity.

Heat and cold, life and death, and of course, light and dark.

Then from the dark, They came, and found the Souls of Lords within the flame.

Nito, the First of the Dead, The Witch of Izalith and her Daughters of Chaos,

Gwyn, the Lord of Sunlight, and his faithful knights.

And the Furtive Pygmy, so easily forgotten.

Úvodní vyprávění (výňatek o prokletí nemrtvných) [DS1]

But soon the flames will fade and only Dark will remain.

Even now there are only embers, and man sees not light, but only endless nights.

And amongst the living are seen, carriers of the accursed Darksign.

Yes, indeed. The Darksign brands the Undead.

Dialog Lucatiel z Mirrah [DS2]

Loss frightens me no end. Loss of memory, loss of self.

If I were told that by killing you, I would be freed of this curse^{1/2}

Then I would draw my sword without hesitation.

I don't want to die, I want to exist.

I would sacrifice anything, anything at all for this.

It shames me, but it is the truth.

Dialog Starobylého Draka [DS2]

Yet another stands before us...

Then so be it. For the curse of life, is the curse of want.

And so, you peer...

Into the fog, in hope of answers.

Dialog Sira Vilhelma [DS3]

*I've seen your kind, time and time again.
Every fleeing man must be caught. Every secret must be unearthed.
Such is the conceit of the self-proclaimed seeker of truth.
But in the end, you lack the stomach.
For the agony you'll bring upon yourself...*

Dialog Aldii, učence Prvního hříchu [DS2]

*Once, the Lord of Light banished Dark, and all that stemmed from humanity.
And men assumed a fleeting form.
These are the roots of our world.
Men are props on the stage of life, and no matter how tender, how exquisite...
A lie will remain a lie!*

Citát Mučedníka Logária [BB]

*Acts of goodness are not always wise, and acts of evil are not always foolish,
but regardless, we shall always strive to be good.*

Rozloučení obra Gougha [DS1]

Farewell, human. Lead thy life as thou seest fit.

Prameny

1. Hidetaka Miyazaki, *Demon Souls: Black Phantom*, From Software (2009).
2. Hidetaka Miyazaki, *Dark Souls: Prepare to Die*, From Software (2011).
3. Yui Tanimura, Tomohiro Shibuya, *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*, From Software (2014).
4. Hidetaka Miyazaki, *Dark Souls III: The Fire Fades*, From Software (2016).
5. Hidetaka Miyazaki, *Bloodborne*, From Software (2015).
6. Ryan O' Sullivan, Anton Kokarev (ilustrace), *Dark Souls: The Age of Fire*, From Software + Titan Comics (2018).

Literatura

1. Daniel Appel, "Mythological Stories About How the World Was Created," *Ultrafacts*, Ultraculture Incorporated (2016). [cit. 02.06.2019].
2. Kendra Cherry, *The Psychology of Black Color: How Colors Impact Moods, Feelings, and Behaviors*, About, Inc. (2019). [cit. 02.06.2019].
3. Got Questions, *What does the Bible say about rebellion?* Got Questions Ministries (2019). [cit. 02.06.2019].
4. *Native American Creation Myths and Legends*, Native Languages of the Americas website (1998-2015). z: <http://www.native-languages.org/creation.htm> [cit. 02.06.2019].
5. Martin Vondrák, *Metodický list Mýtus – Kosmogonické mýty*, Littera, Univerzita Hradec Králové (2018). [cit. 02.06.2019].
6. Daniel McCoy, *Death and the Afterlife in Nordic Mythology*, © Daniel McCoy 2012-2019 (Zobrazeno 01.06.2019). [cit. 01.06.2019].
7. Wikipedia contributors, *Afterlife*, Wikipedia, The Free Encyclopedia (2019). z: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Afterlife&oldid=898470121> [cit. 02.06.2019].
8. Myth Encyclopedia contributors, "Aztec Mythology," *Myth Encyclopedia*, Advameg, inc. (zobrazeno 01.06.2019). [cit. 02.06.2019].
9. Wikipedia contributors, *Self-preservation*, Wikipedia, The Free Encyclopedia (2019). [cit. 02.06.2019].
10. The Editors of Encyclopaedia Britannica, "Soul," *Encyclopaedia Britannica* (2014). [cit. 02.06.2019].
11. Mikołaj Gliniski, *Slavic Mythology*, Culture.PL (2016). z: <https://culture.pl/en/article/what-is-known-about-slavic-mythology> [cit. 02.06.2019].
12. Thomas Politzer, *Vision Is Our Dominant Sense*, BrainLine (2008). z: <https://www.brainline.org/article/vision-our-dominant-sense> [cit. 02.06.2019].
13. Cari Romm, *Fear of the dark*, The Cut (2016). z: <https://www.thecut.com/2016/10/why-are-people-afraid-of-the-dark.html> [cit. 02.06.2019].