

TURVATON KOTI



Miten kauhugenren konventioita esitetään visuaalisesti pelihahmon kodissa pelissä *Silent Hill 4: The Room*?

Riina Kauppinen
Lapin Yliopisto, Taiteiden tiedekunta
Graafinen suunnittelu
Pro Gradu-tutkimus
Kevät 2024

Turvaton koti: Miten kauhugenren konventioita esitetään visuaalisesti pelihahmon kodissa pelissä *Silent Hill 4: The Room*?

Lapin Yliopisto, Taiteiden tiedekunta

Turvaton koti: Miten kauhugenren konventioita esitetään visuaalisesti pelihahmon kodissa pelissä *Silent Hill 4: The Room*?

Riina Kauppinen

Graafinen suunnittelu

Pro Gradu-tutkimus

Sivuja: 72

Kevät 2024

Tiivistelmä

Tutkimus “Turvaton koti: Miten kauhugenren konventioita esitetään visuaalisesti pelihahmon kodissa pelissä *Silent Hill 4: The Room*?” pureutuu siihen, mikä tekee kauhugenren teoksista pelottavia ja miten näitä pelottavia ominaispiirteitä luodaan visuaalisesti.

Tutkimusongelma jakautuu kolmeen kysymykseen: Miten kauhugenre määritellään? Millaisia kauhugenren konventioita *Silent Hill 4: The Room* käyttää? Miten kauhugenren valitut konventiot on representoitu pelissä? Kokempohjainen tutkimus toteutettiin ikonografian ja representaation teoriaan nojaamalla. Kauhugenren termin määrittelee tutkimuksessa Janchovichin käsitys kauhusta kahden muuttujan suhteena: hirviön sekä “normaalin”.

Tutkimusaineistona toimii ruutukaappaukset pelihahmon kodista pelissä *Silent Hill 4: The Room*. Aineisto-otteet lajiteltiin Janchovichin kauhumääritelmän kautta, jolloin normaalista kodista erotettiin epänormaali hirviö. Tutkimusaineisto analysoitiin ikonografian menetelmällä ja konventioiden esittämistä pelissä verrattiin vuotta 2004 edeltäviin kauhugenren eri teoksiin.

Tutkimuksen tulokset paljastivat, että yksinkertaisesta konventioiden esittämistavasta huolimatta pelihahmon kotona teoksen kauhusta tekee uhkaavan juuri se, että kauhua luodaan meidän jokaisen turvapaikassa - kotona. Tekijätiimi Team Silent toi pelisarjan faneille tutun järkyttävän kuvaston kotitilaan. Kotiin luvatta murtautuminen luo turvattomuuden tunnetta, mikä on *Silent Hill 4: The Room*:in kauhun esittämisen ydin. Narratiivi vaanivasta paranormaalista murhaajasta on merkittävässä osassa luomassa uhkan tunnetta.

Avainsanat: Kauhu, genre, ikonografia, representaatio, videopeli, kauhupeli

Sisällysluettelo

1 Johdanto	5
2 Tutkimusongelma	6
2.1 Tutkijan asema	6
3 Tutkimusaineisto	7
3.1 <i>Silent Hill 4: The Room</i>	7
3.2 Huone 302	9
3.3 Aineiston keräys	10
4 Teoreettinen viitekehys	11
4.1 Representaatio	11
4.2 Ikonografia	12
4.3 Genre – ikuinen dilemma	13
4.4 Kauhugenre	14
4.5 Genrekonventiot	16
5 Ikonografinen analyysi	17
5.1 <i>Silent Hill</i> -alagenre: Veriuhrauksia pyhälle äidille	17
5.2 Konventio: Kummitustalo	22
5.3 Kristinusko ja uskonnolliset symbolit kauhugenressä	32
5.3.1 Pyhät rituaalivälineet ja merkit	37
5.4 Portaalit	42
5.5 Veri	46
5.6 Peephole horror ja voyerismi	51
5.7 Paha Lapsi	56
5.8 Nuket ja kauhu	58
5.9 Paranormaali murhaaja	62
6 Ikonologinen tulkinta	65
7 Kritiikki ja jatkotutkimus	66
Lähdeluettelo	67
Kuvaluettelo	69

1 Johdanto

Tutkimus käsittelee kauhugenren konventioita ja niiden visuaalista esittämistä. Vertailukohteena konventioille toimii pelihahmon koti pelissä *Silent Hill 4: The Room*. *Silent Hill 4: The Room* on KONAMI:n 2004 julkaisema videopeli. Aineisto on kerätty ottamalla ruutukaappauksia pelihahmon asunnossa. Tutkimus on teoreettis-empiirinen: valittua aineistoa havainnoidaan ja analysoidaan teorian kautta. Tutkimuksen teoriapohjana toimii ikonografia ja representaatio. Teoreettisessa viitekehysessä on myös avattu genren, kauhugenren sekä genrekonventioiden käsitteitä.

Tutkimusta ohjaa kolme tutkimuskysymystä. Ensimmäisenä tutkimuksessa selvitetään kauhugenren raamit ohjenuoraksi konventioiden tunnistamiseen. Toinen kysymys ohjaa näiden raamien perusteella pelissä esiintyvien kauhugenren konventioiden valinnan. Valintoja perustellaan ja verrataan vastaaviin kauhugenren teoksiin. Kolmas kysymys ohjaa selvittämään, miten valitut konventiot on kuvattu pelihahmon kodissa. Tutkimuksen raamit genren osalta rajaa Janchovichin vertaus kauhusta suhteena normaalin ja hirviön välillä. Tutkimuksessa pelihahmon asunto toimii ”normaalina” ja asunnossa tapahtuvat paranormaalit tapahtumat kuvaavat kauhutarinan ”hirviötä”.

Aineistoanalyysi on jaettu eri osioihin kauhugenren konventioiden perusteella. Genrekonventiot ovat vakiintuneita piirteitä ja raameja, jotka tekevät genren tunnistettavaksi. Jokaisessa osiossa konventio on käyty läpi pelihahmon asunnossa sekä kauhuteoksissa, missä mainittu konventio esiintyy. Konventioiden syvällisempää merkitystä on myös vertailtu teoksen juoneen.

Miksi *Silent Hill 4: The Room* on niin pelottava? Piileekö sen kauhun esittämisen taustalla ajalle uusia innovaatioita vai onko kyse jostain aivan muusta?

2 Tutkimusongelma

Graafinen suunnittelija luo ammatissaan teoksia tekemällä tietoisia päätöksiä, joilla saadaan luotua tietty vaikutus yleisöön. Missä vaiheessa neutraaliksi mielletty visuaalinen esitys muuttuu pelottavaksi? Haluan tämän tutkimuksen myötä tutkia, miten näitä konventioita ja vaikutelmia luodaan. Yksi tapa kokeilla konventioiden voimaa on asettaa niitä neutraalille pohjalle. Tutustuin *Silent Hill 4: The Room*-videopeliin ja huomasin pelin soveltuvan hyvin kauhugenren konventioiden tutkimiseen. Pelin narratiiviin kuuluu se, että normaalina pidetty koti muuttuu tarinan edetessä pelottavaksi. Henry Townshendin asunto 302 on pelin alussa suhteellisen neutraaliksi mielletty pohja tutkia kauhun konventioita. Tutkimuksen osalta on mielletty näin, sillä mikään kuvasto ei ole täysin neutraalia. Mutta huoneisto on siltä osin neutraali, että sen sisälle ei ole aluksi tarkoituksellisesti tuotu mitään pelottavaa, vaan se sisältö ilmaantuu asuntoon asteittain myöhemmin.

Tutkimuskysymys 1 – Miten kauhugenre määritellään?

Tutkimuksen toteuttamista varten täytyy selvittää ja rajata kauhugenre jonkinlaisella määritelmällä. Genre on problemaattinen aihe akatemiassa sen ”veteen piirrettyjen” rajojen takia ja sen määritelmät perustuvat eri tutkijoiden luomiin ryhmittelyihin. Vaikka emme voi antaa kaikenpitävää määritelmää kauhugenrelle, on sille ajan kuluessa kuitenkin kehittynyt tietyt raamit, joita voimme hyödyntää tutkimusta varten.

Tutkimuskysymys 2 – Millaisia kauhugenren konventioita *Silent Hill 4: The Room* käyttää?

Koska tutkimme genrekonventioiden visuaalista esittämistä, täytyy meidän myös määritellä konventiot. Jokainen genre sisältää teemaattisia, visuaalisia sekä tekstuaalisia konventioita, jotka voivat toimia genren tunnistuspiirteinä. Mitä termi konventio tarkalleen tarkoittaa ja millaisia kauhugenren konventioita *Silent Hill 4: The Room*-pelissä käytetään? Analyysi tehdään kerätyn aineiston kautta, missä selvitan konventioiden alkuperiä.

Tutkimuskysymys 3 – Miten kauhugenren valitut konventiot on representoitu pelissä?

Lopuksi tutkimuksessa analysoidaan kerätyn konventioaineiston visuaalinen esitys. Millaisia tyyllisiä ratkaisuja konventioiden toteutuksessa on tehty ja miten ne ovat rinnastettavissa *Silent Hill*-pelisarjan tyyliin? Miksi *Silent Hill 4: The Room* koetaan erityisen pelottavana teoksena pelisarjassa?

2.1 Tutkijan asema

Tutkimus keskittyy vain yhteen mediateokseen, eikä sen tulokset ole yleistettävissä. Tutkijana olen kiinnostunut kauhusta – erityisesti elokuvista sekä peleistä. Kauhuelokuvien osalta olen nähnyt paljon länsimaalaista kauhua, mutta moni pelaamani kauhupeli on ollut aasialaisten pelinkehittäjien käsialaa. Genre kiinnostaa minua sen monipuolisuuden vuoksi. Kauhu on genrenä muuntautumiskykyinen ja genre kehittyy aktiivisesti tänäkin päivänä. Olen tutustunut intensiivisesti kauhugenreen vasta pari vuotta ja en ole kuluttanut juurikaan kauhuteoksia sitä ennen. En ole myöskään ollut täysi-ikäinen aikana, jolloin nämä tutkimukselle merkittävät lähde- ja materiaalit on julkaistu. Se näkyy tutkimuksessa puutteena siten, että minulla ei ole ennalta kerättyä tietoa kauhun kaikista klassikoista. Olen kuitenkin tutustunut tutkimuksen aikana konventioiden kautta moneen itselleni uuteen ennen 2004-lukua julkaistuihin kauhuteoksiin laajentaakseni havaintojani. Olen siis kuluttanut paljon valitun aikakauden mediaa asettaakseni itseni kontekstuaalisesti oikealle aikakaudelle.

Kulttuurillisesti olen pohjoismaalainen valkoinen nainen, joka on kasvatettu kristillisessä kulttuurissa. Tästä syystä kristillinen symboliikka on minulle tuttua ja opittua. *Silent Hill 4: The Room* on japanilaisen tiimin tekemä, mutta sen maailma perustuu länsimaihin. On kiinnostavaa tutustua pelimaailmaan, joka sivuaa omaa kulttuuriani uskonnollisesti. Arvoina minulle tutkimuksessa on tärkeää selkokieliisyys sekä saavutettavuus. Tiede ei ole vielä tänä päivänä sillä tasolla, jotta voisimme sen olevan tai kuuluvan kielille. Yritän siis varsinkin kielellisesti toteuttaa tutkimuksen mahdollisimman selkokieliisesti, sillä tieteen täytyy olla saavutettavaa.

3 Tutkimusaineisto

3.1 *Silent Hill 4: The Room*

Silent Hill 4: The Room on neljäs peli Konamin *Silent Hill*-pelisarjassa. Se julkaistiin ensin Japanissa kesäkuussa 2004 ja myöhemmin saman vuoden syyskuussa Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa. Tähän mennessä kaikki *Silent Hill*-pelit olivat perustuneet fiktiiviseen Silent Hill-kaupunkiin. *The Room* sen sijaan sijoittuu fiktiiviseen South Ashfieldin kaupunkiin ja siellä sijaitsevaan Henry Townsendarin asuntoon, minkä vankina hän itsensä löytää. Hänen ainut pakoreittinsä on mystinen portaali, joka johdattaa hänet kauhistuttavaan vaihtoehtoiseen todellisuuteen. *The Room* eroaa edellisistä sarjan osista myös siten, että pelihahmoa ohjataan kolmannen persoonan lisäksi myös ensimmäisessä persoonassa Henryn asunnossa. Peli julkaistiin Playstation 2:lle, Microsoft Xbox-konsoleille sekä PC:lle. (Giantbomb, 2020.)

Pelin taiteellinen tyyli pyrkii realismiin 2000-luvun konsolien resurssien voimin. Pelin värimaailma vastaa kauhugenrelle tutkittua lajityyppillistä esitystä: värit ovat muihin genreihin verrattuna synkempiä ja värien välinen kontrasti on matala (I-Ping, ym. 2012, 7,9). Pelin tyyli ilmenee myös kauhun esitykseen tyyppilliset kylmemmät sävyt (I-Ping, ym. 2012, 11). Punainen on merkittävässä roolissa miltei ainoana lämpimänä sävynä esittämässä verta ja pelin kultin symboliikkaa.



Kuva 1: *Silent Hill 4: The Room*-pelin kansi. (Internet Archive, 2024)

Jotta tutkimuksessa esiintyvät yksityiskohdat on helpompi ymmärtää ja yhdistää pelin kontekstiin, on syytä läpikäydä *Silent Hill 4: The Room*:in juoni lyhyesti läpi.

Henry Townshend asuu South Ashfieldissä asunnossaan kuten kuka tahansa South Ashfieldin tyytyväinen kansalainen. Henry on tavallinen nuori mies, joka kuitenkin alkaa nähdä toistuvia painajaisia ja löytää itsensä lukittuna omaan asuntoonsa. Asunto on lukittu sisältä fyysisesti ketjuilla ja lukoilla. Asuntolan talonmies ei saa asunnon ovea auki edes oikealla avaimella. Henryn avunhuudot ja oven hakkaaminen eivät myöskään saavuta hänen naapureitaan. Tarinan ensimmäinen mysteeri onkin se, että miksi ja miten Henry on eristetty ulkomaailmasta näin. Henryn poissaolo huomataan kuitenkin asunnon ulkopuolella ja hänen naapurinsa Eileen Galvin on välillä huolissaan naapurinsa hyvinvoinnista. He eivät kuitenkaan pysty tekemään asian eteen yhtään mitään. Tilanne vaikuttaa toivottomalta Henryn osalta, koska hän ei löydä keinoa paeta asunnostaan.



Kuva 2: Reikä Henryn asunnon kylpyhuoneessa. Ruutukaappaus.

Viisi päivää vankeudessa vietettyään Henry kuitenkin huomaa kylpyhuoneen seinässä suuren reiän. Henry menee reiästä sisään toivoen pääsevänsä vapaaksi, mutta päätyy tämän sijaan erinäisiin ”Otherworlds”-sijainteihin, jotka ovat kieroutuneita ja julmia versioita todellisuudesta. Ulottuvuudet ovat täynnä hirviöitä ja mystisiä tapahtumia, jotka tuntuvat olevan yhteydessä tosielämään. Yksi Henryn tapaamista ihmisistä ulottuvuudessa on Cynthia Velasquez, joka kertoo maailman olevan hänen unensa. Hänet kuitenkin murhataan tässä ulottuvuudessa, ja hänen selkäänsä on kaiverrettu mystinen numerosarja. Henry herää omassa sängyssään tapahtuneen jälkeen ja näkee ambulanssin ulkona. Cynthia Velasquez on löydetty läheiseltä metroasemalta murhattuna. Henry kokee samanlaisen kokemuksen kolme kertaa, joiden uhreina ovat Jasper Gein, Andrew DeSalvo sekä Richard Braintree. Jokaisen ruumiiseen on kaiverrettu numerosarja.



Kuva 3: Cynthia ja hänen ruumiiseen kaiverretut numerot. (Silent Hill Wiki, 2024)

Vieraillessaan näissä ulottuvuuksissa Henry saa tietoa sarjamurhaajasta nimeltä Walter Sullivan, jonka murhat muistuttavat paljon murhia, joita hän on tähän mennessä nähnyt. Mysteerin tästä kuitenkin tekee sen, että Walter Sullivan vangittiin jo useampi vuosi sitten, jonka jälkeen hän teki itsemurhan. Matkiiko joku rikollinen Sullivanin murhia, vai voiko Sullivan itse vahingoittaa viattomia ihmisiä vielä

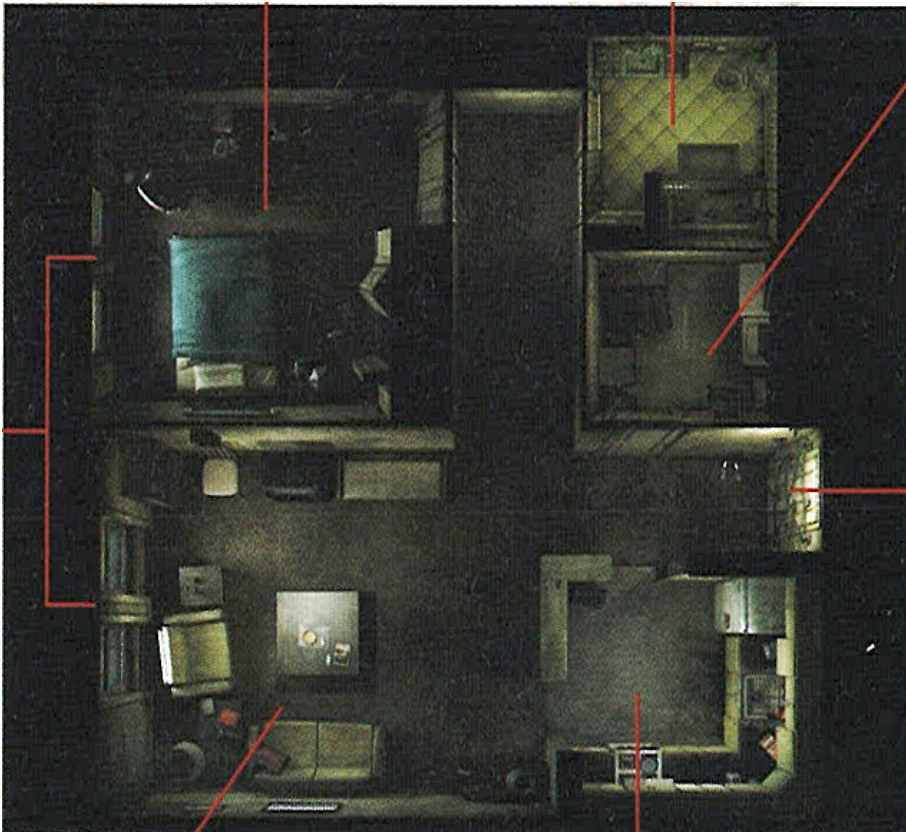
kuolemansa jälkeen? Henry saa myös tietää, että hän asuu tällä hetkellä asunnossa, missä Walter aikoi-
naan syntyi. Tämä tuntuu sitovan toisilleen tuntemattomien miesten kohtalot toisiinsa.

Walter hylättiin vauvana Henryn asuttamaan asuntoon, jonka jälkeen hänet siirrettiin Silent Hillin kaupungissa sijaitsevaan Wish House-orpokotiin. Orpokoti on kuitenkin The Order-nimisen kultin hallinnossa ja orpokodin päivittäiseen arkeen kuuluivat kultin opit. Walter ei koskaan ymmärtänyt, mikä ”äiti” on ja ymmärsi kultin huostassa, että asunto 302 olisi hänen äitinsä. Kultti manipuloi hänet uskomaan, että hän voisi herättää ”äitinsä” eloon suorittamalla rituaalin. Kyseessä oli kuitenkin rituaali, joka herättää kultin oman jumalan. Rituaali sisältää 21 uhrausta ja onkin siksi nimetty 21 sakramentin rituaaliksi. Aikuisena Walter ryhtyi suorittamaan rituaalia.

Walterin mystisen ”kuoleman” jälkeen rituaali kuitenkin jatkui. Kyseessä oli rituaaliin kuuluva vaihe, missä Walter poistuu fyysisestä maailmasta ja voi tämän jälkeen suorittaa rituaaliin kuuluvat murhat henkimaailman puolelta. Tässä vaiheessa rituaalia myös Henry sotkeutuu Walterin kiertoon juoneen. Walter vaarantaa myös Henryn seinänaapurin, Eileen Galvinin. Henryn täytyy estää rituaalin toteutu-
minen hinnalla millä hyvänsä, tai hän ja Eileen voivat menettää henkensä.

3.2 Huone 302

Huone 302 on yksi pelin päätapahtumapaikoista ja toimii myös aineistona tutkimukselle. Merkittävää asunnossa on se, että se ”elää” pelin tarinan rinnalla. Aluksi turvapaikkana toiminut koti muuttuu vaaralliseksi rituaalin edetessä ja siellä alkaa kummitella. Tämä näkyy myös mekaanisesti pelissä niin, että Henryn elämänpisteet eivät enää täyty asuntoon palatessaan, kun siellä kummittelee. Kummitukset voivat myös aiheuttaa Henrylle vahinkoa. Henryn täytyy käyttää pyhiä kynttilöitä ajaakseen pahat henget asunnostaan. Pelissä on 4 erilaista loppua ja niissä pelaaja voi joko pelastaa tai menettää asunnon rituaalille. Tämä riippuu täysin siitä, miten monta kummitusta pelaaja pystyy ajamaan pois asunnosta.



Kuva 4: Kuva huoneen 302 pohjasta. (Silent Hill 4: The Room Official Guide Complete Edition, 2004)

Muista *Silent Hill*-peleistä poikkeava piirre asunnossa on se, että se kuvataan pelaajalle ensimmäisessä persoonassa. Kaikki muut paikat asunnon ulkopuolella on kuvattu kolmannessa persoonassa ja pys-

tymme näkemään Henryn. Huoneessa 302 näemme kuitenkin kaiken Henryn silmin. Asunnon ja sen hirveyksien näkeminen ”omin silmin” lisää myös immersion ja pelon tuntua.

Asunto sisältää kolme huonetta ja wc:n. Kyseessä on makuuhuone, keittiön ja olohuoneen yhteinen tila sekä pieni ”kodinhoitohuone”, missä Henry säilyttää pyykkikonettaan ja työvälineitään. Kaikki eriliset huoneet vaativat oven läpi kulkemisen, eikä pelaaja koskaan voi aavistaa etukäteen mitä hän tulee kohtaamaan. Makuuhuoneen, wc:n ja olohuoneen välillä on pitkä käytävä, mikä estää pelaajaa näkemään suoraan seuraavaan tilaan. Asunnon pohja on hieman kolkko ja klaustrofobinen, koska pelaaja joutuu siirtymään kokonaan seuraavaan huoneeseen nähdäkseen, mitä kauheuksia se sisältää.

Myöhemmin asuntoon tulee myös ylimääräinen huone. Tarinan loppupuolella Henry rikkoo seinän käytävän päästä ja löytää sieltä Walterin salaisen huoneen, jonka sisällä hän on suorittanut rituaalia. Huoneessa ei kummittele, mutta huone on yleisesti painostava ja kertoo pelaajalle rituaalin kieroudesta.



Kuva 5: Salainen huone. Ruutukaappaus.

3.3 Aineiston keräys

Aineisto tutkimukseen kerättiin videokuvaamalla peliä pelihahmon kodissa pelin eri vaiheissa. Näistä nauhoituksista tallennettiin ruutukaappaukset havaituista kauhukonventioista. Konventioiden määrittäminen toimii tutkimuksessa kauhugenren määrittämien mukaisesti. Käytän erityisesti ohjenuorana Janchovichin määrittelmää kauhugenrestä: suhdetta ”normaalin” ja ”hirviön” välillä (Janchovich 2002, 31). Huone 302 toimii ”normaalin” pohjana, vaikka pelin aloittaessa huoneistossa esiintyy jo kauhugenren elementtejä. Peli toimii myös narratiivisesti niin, että huoneiston miljöö ja ilmapiiri muuttuu pelin edetessä – jokaisella pelaajan vierailukerralla asunnossa pelihahmon koti on muuttunut. Muutos muistuttaa rappeutumista ja tahrinutumista, joten niin sanottu koskematon normaalinoloinen huoneisto on hyvä lähtökohta tutkimukselle ja ”normaalin” ja ”hirviön” suhteen vertailulle.

Mitä on sitten ”normaali”? Se voi tarkoittaa kenelle tahansa eri asioita ja tämän voi selittää Stuart Hallin representaatioteorian kautta. Jokainen meistä omaa sisäisen konseptuaalisen kartan, joka on kytköksissä kulttuuriimme, ympäristöön ja yhteisöön, joka ympäröi jokaista yksilöä. (Hall, 2013, 7.) *Silent Hill 4: The Room* on suunniteltu representoimaan länsimaalaisen valkoisen miehen elämää ja se näkyy mielestäni myös Henry Townshedin asunnossa. Asunto on koruton, mutta siellä on myös kaikki elämiin tarpeellinen. Asunnossa näkyy myös vilaus Henryn rakkaudesta valokuvaukseen ja hänen taide-

käsitykseensä seinillä olevien taulujen perusteella. Asunto muistuttaa paljon myös asuntoja Suomessa. Asunto näyttää tänä päivänä vähän vanhentuneelta, mutta 2000-luvun alkuun ja 90-luvulle verraten asunto on ajanmukainen. Käytän siis ”normaalin” kuvauksena tätä esitystä asunnosta. Koti mielletään yleisesti myös jokaisen ihmisen turvapaikkana, joten se on hyvä lähtökohta ”normaalille”.

Aineiston keruun jälkeen aineisto luokitellaan niille sopiviin ryhmiin. Huonekohtaista luokittelu ei kuitenkaan tule olemaan, vaan luokittelu tehdään konventioiden perusteella. Voin täten luokitella samoihin konventioryhmiin kuuluvia elementtejä toisiinsa ja analysoida aineistoa yksi kerrallaan tai ryhmäkohtaisesti.

Aineisto on pääosallisesti kerätty pelistä itse, mutta osa aineistosta on otettu verkosta. Tämä johtuu siitä, että asunnossa kummittelu toimii mekaanillisesti sattumanvaraisesti. Voi olla mahdollista, että pelaaja ei näe kaikkia kummittelun esiintymistapoja yhdellä tai useammallakaan pelikerralla. Olen kuitenkin halunnut sisällyttää tutkimukseen kaikki pelissä listatut kummitteluelementit.

4 Teoreettinen viitekehys

Tutkimus hyödyntää representaation teoriaa ikonografian metodin raameissa. *Silent Hill 4: The Room* on japanilainen representaatio Yhdysvalloista inspiroituneesta fiktiivisestä kaupungista. On tärkeää katsoa asiaa kriittisesti, sillä on asioita joita vain kulttuurissa elävä yksilö tiedostaa ja omaksuu. Tutkin huoneen 302 ”pohjaa” representaation näkökulmasta ja sitä, miten se edustaa Henry Townsandin identiteettiä länsimaalaisena valkoisena miehenä. Representaation teoriaa voidaan myös hyödyntää osittain myös kauhukonventioiden analyysissä, joissa nousee vahvasti pinnalle kristinuskon visuaalinen kuvasto. Oma näkemykseni on suomalaisena myös puutteellinen tutkimaan huonetta 302 amerikkalaisen näkökulmasta, mutta kristittynä kristinuskon symboliikka on minulle omaksuttua ja tunnistan, kun sitä referoidaan.

Kauhugenren konventioiden analysoimiseen sopii hyvin ikonografia, joka perustuu eri medioiden ja kuvastojen kautta tulkintojen vahvistamiseen ja perusteluun. Tutkimusta varten olen käynyt läpi ennen ja jälkeen vuotta 2004 julkaistua kauhumediaa satunnaisesti, jotta voisin nähdä millaisia konventioita tekijäryhmä Team Silent on hyödyntänyt teoksessa. Internetissä on jonkin verran vahvistamatonta tietoa siitä, mitkä teokset ovat inspiroineet yleisesti *Silent Hill*-sarjaa sekä sen neljättä peliä. Olen tutustunut mainittuihin medioihin, mutta vahvistamattomien tietojen takia en tule mainitsemaan kaikkia medioita Team Silentin valintana. Tämä on valitettava tapaus vanhan median suhteen, koska kaikkea tietoa ei säilytetä ikuisesti sähköisestikään. Tiedon vanhenemisen ja häviämisen lisäksi osan tiedon kanssa haasteena on kielimuuri. Paljon haastatteluja ja tietoa tiimistä on japaniksi, mutta kielen taito on minulla puutteellinen.

Ikonografian metodiin kuuluva todisteiden hankkiminen tapahtuu ennen vuotta 2004 julkaistuja kauhuelokuvia ja muita kauhuteoksia tarkkailemalla. Näin on mahdollista löytää samankaltaisuuksia konventioiden käytöstä vastaavissa kauhuteoksissa. Avaan alla mainitsemani tutkimuskäsitteet ja metodien tunnettuja toimintatapoja.

4.1 Representaatio

Representaation sisällön tutkimukseen pohjustaa pääosin Stuart Hallin teos *Representation* vuodelta 2013. Teos sisältää kattavan teorian representaatiosta ja myös useita eri sovelluksia representaation teorian käytöstä tutkimuksessa.

Stuart Hallin mukaan representaatio tarkoittaa kahta asiaa: Representaatio voi olla jonkin kuvailemista, esittämistä tai ihmisen mielen sisällä tapahtuvaa kuvan syntyä, mielikuvaa. Representaatio tarkoittaa myös symbolointia, jonkin asian edustamista (esim. yksilönä valkoinen heteromies), risti kristinuskon symbolina. (Hall 2013, 2.) Representaatio on ihmismielen synnyttämä tarkoitus jollekin kielelliselle tai kuvalliselle asialle. Hall erittelee representaatiot kahteen systeemiin, jotka ovat pääasiallisesti tapoja lajitella ja eritellä asioita mielessämme. Ihmismielessä on lista mielen luomista representaatioista, jot-

ka ilmenevät mielikuvina puhuessamme esim. ruususta, männystä, koiranpennusta. Tähän systeemiin kuuluu myös abstraktimmat asiat, kuten rakkaus ja viha. Kyse on kuitenkin aika suoranaisestä ja yksi yhteen-luokittelusta. (Hall 2013, 3.) Se, miten näemme ja tunnemme asioita, on kiinni meidän kulttuurissamme, jonka vuoksi käytetään myös termiä konseptuaalinen kartta. Jokaisessa kulttuurissa tämä eroaa enemmän tai vähemmän toisistaan. Esimerkiksi intialaisille lehmä on pyhä eläin, siinä missä me suomalaiset pidämme lehmää vain tuotanto- tai karjaeläimenä. (Hall 2013, 4.)

Toinen representaation systeemi on kieli. Kieli muodostaa näkemämme ja tuntemamme konseptit sanoiksi, jonka vuoksi voimme kommunikoida keskenämme yhteisellä tavalla (Hall 2013, 4). Kielisysteemien ja koodien avulla voimme ajan kanssa muodostaa saman systeemin omaavien ihmisten kanssa jaetun konseptuaalisen kartan (Hall 2013, 7).

Representaatiolla on kolme teoriaa: *Reflektiivinen lähestymistapa* (1), mikä tarkoittaa, että objektin tarkoitus on verrattavissa peilin heijastukseen. Se on kielellisesti juuri sitä, mitä näemme. *Intentionaalinen lähestymistapa* (2), tämä tarkoittaa päinvastaista, kertoja, ”luoja”, luo tarkoituksia olemassaoleville asioille ja ohjaa näkemään asiaa tarkoitettulla tavalla. *Konstruktivistinen lähestymistapa* (3), joka purkaa representoidun asian sosiaalisin konstruktioihin, kieleen ja koodeihin. Lähestymistapa tiedostaa kulttuurilliset erot. (Hall 2013, 10-11.)

4.2 Ikonografia

Marion G. Müller kuvailee ikonografiaa metodiksi sekä visuaalisen sisällön tutkimisen lähestymistavaksi. Alkutaipaleellaan ikonografia yhdistettiin taidehistorian tutkimukseen ja taiteiden keräykseen. Metodin tunnetuin kehittäjä on Erwin Panofsky. Hän popularisoi metodin Yhdysvalloissa 1950- ja 1960-vuosikymmenillä. Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää termiä ikonologia. (Müller 2011, 283.) Ikonografia on metodina laadullista ja keskittyy analyysissa visuaalisen sisältöön, sen tulkitsemiseen eri kulttuurillisista näkökulmista. Metodista käytetään humanistisessa sekä yhteiskuntatieteellisessä tutkimuksessa. Ikonografia on visuaalisen ja tekstuaalisen sisällön kriittistä analyysia huomioiden niiden alkuperäisen kontekstin. (Müller 2011, 285.)

Sisimmältään ikonografia on kuin rikostekninen metodi. Müllerin sanoin ikonografia/ikonologia voi näyttäytyä salapolisitarinan muodossa, jossa monet eri todisteet ja sisällöt sidotaan yhdeksi suureksi kuvaksi kuvaamaan tiettyä aikakautta sekä sen visuaalista maailmaa. Kerättyä visuaalista materiaalia kohdellaan todistusaineistona, jota käytetään tukena tutkimuksellisille hypoteeseille. (Müller 2011, 286.) Ikonografia käyttää tekstuaalista analyysia ja kontekstuaalista tutkimusta – ikonografiaa voidaan perustella intertekstuaalisuudella sekä kirjallisuutta tutkimalla, joilla tuetaan havaittuja väitteitä ja tutkimustuloksia (Van Leeuwen 2001, 101). Historiallisen materiaalin visuaalinen sisältö voi toimia nykyajassa ”todistajana” menneisyyden kuvallisesta esitystavasta. Visuaalisesta sisällöstä voidaan eritellä ajalle tyypillinen kulttuuri, politiikka, yhteiskunta sekä elämäntavat. (Müller 2011, 286.) Panofskyn toimintatapojen mukaan metodilla on kolme vaihetta: Ensimmäinen esi-ikonografinen kuvaus (Aineiston esittely), toisena Ikonografinen analyysi (Aineiston tutkimus) ja viimeisenä Ikonologinen tulkinta (Johtopäätökset). Kuitenkin ikonografiaa/ikonologiaa hyödyntävälle tutkijalle metodi on yhtenäistetty prosessi, jossa ei välttämättä esiinny mitään tasoerotteluja. (Müller 2011, 286.)

Ikonografia luokittelee kuvan kolmelle tasolle: representationaliseen tarkoitukseen, ikonografiseen ja ikonologiseen symbolismiin. Kuvan representaatio muistuttaa denotaatiota – tutkimme siis yksinkertaisesti, mitä näemme kuvassa. (Leeuwen 2001, 100-101.) Ikonografit tekevät kontekstuaalista taustatutkimusta valitun aiheen ympärillä: tämän avulla saadaan todisteita siitä, onko tutkimusaineiston esitykseen vaikuttanut tutkimusteosta edeltävät teokset (Leeuwen 2001, 103). Ikonografisella symboliikalla tarkoitetaan objektiin liittyviä merkkejä ja ideoita ja konsepteja, mitä siihen on liitetty. Analyysin ikonologisella tasolla pyritään tavoittamaan tutkimuskohteen ideologisia tarkoituksia, eli eri asenteita ja tarkoitusperiä. (Leeuwen 2001, 100-101.)

Ikonografiassa nousee erityisesti esille tutkijan oma intuitio. Tutkimus lähtee liikkeelle tutkijan mielenkiinnon kohteesta tiettyyn sisältöön, josta aletaan keräämään sisällöllisiä samankaltaisuuksia. Tämä voi

den esittäminen yhdellä tavalla tietyssä kontekstissa) se alkaa muodostua vähitellen genreksi. Genre on tyylin järjestelmällistämistä. Kulttuurissa levitetty genre muuttuu itsestään kehittyväksi palautesysteemiksi. Kuluttaja olettaa näkevänsä genreen kuuluvaa sisältöä jos teos on luokiteltu mainitun genren sisälle. (Skaggs 2017, 230.) Semioottisesti genret nähdään jaettuina koodeina tuottajien ja yleisön välillä (Chandler 1997, 5).

4.4 Kauhugenre

Kauhugenressä esitetään usein sosiaalisten normien ja tiedostamattomien halujen välistä jännitettä. Janchovich siteeraa Robin Woodia, joka määrittelee kauhugenren näin: Kauhun todellinen aihe piilee kamppailussa hyväksyntään kaiken sen ympärillä miltä sivilisaatiomme tukahduttaa tai sortaa. (Janchovich 2002, 21.) Normaali pidättäytyminen on universaalia, tarpeellista ja väistämätöntä. Janchovichin mukaan tämä kytkeytyy ihmisen omaan itsehillintään ja yleiseen aivotoimintaamme. Tämä erottaa meidät eläimistä. Kauhuhu tutkailee, missä tämä raja oikeasti menee ja mitä tapahtuu, jos tämä raja ylitetään. (Janchovich 2002, 25.)

Janchovich myös jakaa kauhun elementit kolmeen muuttujaan: normaalius, hirviö ja suhde näiden kahden muuttujan välillä. Hänen mielestään erityisesti tämä kolmas muuttuja (suhde) ohjaa kauhuelokuvaa merkittävällä tasolla. Se muuttuu ja kehittyy tarinan kulun aikana. Normaalius voi kuvata normaalia heteroseksuaalista monogamista pariskuntaa tai perhettä ja erinäiset sosiaaliset insituutit (poliisi, kirkko, armeija) suojelevat ja tukevat heitä. Hirviö on muuttujana muuntautumiskykyisempi, joka kuitenkin yleensä kuvaa yhteiskunnan eri pelkoja. (Janchovich 2002, 31.) Kauhugenren teoksessa voidaan esimerkiksi verrata normaaliuuden ja hirviön yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia. Mikä erottaa ihmisen hirviöstä, vai eroavatko he toisistaan lopulta ollenkaan.

Brigid Cherry on vuorostaan sitä mieltä, että genre on erityisen ongelmallinen konsepti, kun puhumme kauhusta. Cherry tutkii kauhugenreä elokuvien pohjalta. Olen myös samaa mieltä tämän toteamuksen kanssa. Hän perustelee tätä sillä, että kauhugenre on yksinkertaisesti niin monipuolinen. Kauhuelokuvien 100-vuotisen historian aikana teokset ovat johtaneet inspiraatiota monista eri lähteistä ja tästä syystä genre on sirpaloitunut lukemattomiin alagenreihin. (Cherry 2009, 2.) Tästä syystä hän mieltää, että kauhu ei ole yksi genre, vaan useita ja nämä alagenretkin muuttuvat jatkuvasti. Kauhun rajat ovat kovin ”harmaat”. (Cherry 2009, 3.) Cherry toteaaakin, että tästä syystä kauhun ”uusia muotoja” voidaan lisätä huolella genren alle ilman että se huojuttaa kauhugenren määritelmää (Cherry 2009, 10). Kauhun tarkoitus on säilyttää, pelottaa tai kauhistuttaa katsojaa jollain tavalla. Tästä syystä kauhuelokuvien tekijät koittavat jatkuvasti löytää uusia keinoja nostattaa näitä tunteita katsojissa. Varsinkin genren kokeneemmilla kuluttajilla, jotka oppivat genren sovinnaiset koodit ja oppivat olettamaan tiettyjä piirteitä ja juonenkäännteitä tietyiltä teoksilta. Cherry täten ilmaisee että kauhu on ja sen pitääkin olla jatkuvasti muuttuva ja uusia konseptuaalisia kategorioita luova genre, jos haluamme jatkaa ”ihmisten säilyttämistä.” (Cherry 2009, 4.) Skaggsin mukaan kliseet kuvaavat rutiininomaisesti jo tunnettua sisältöä. Tämä tekee sisällöstä helposti omaksuttavan, mutta se ei välttämättä jää katsojan mieleen. Suunnittelijoiden täytyy löytää uusia keinoja genren sisällön esittämiseen, jotta se on tunnistettava, mutta myös venyttää valitun genren määritelmää. (Skaggs 2017, 244.)

Elokuvien puolella kauhuelokuvat ovat olleet aina muita genrejä joustavampia ja sopeutuvaisempia kulttuurillisen tapahtuman kuvauksessa. Tämä antaa vapautta ilmaista sosiokulttuurisia näkökulmia kauhugenressä helpommin. Ja koska kauhugenren tarkoituksena on nimenomaan pelko, se voi soveltua moneen eri aihepiiriin: sosiaaliset mullistukset, pelko ihmisten sekä luonnon aiheuttamista tuhoista, konfliktit, sodat sekä rikokset ja väkivalta. Koska kauhuelokuvissa kulttuurillinen tapahtuma yhdistetään siihen liittyvään ahdistukseen sekä pelkoon, on tekijöillä loputon inspiroivan materiaalin virta. Tämä johtuu siitä, että teoksen ”hirviön” esittämisen voi toteuttaa miltei miten tahansa. (Cherry 2009, 11.) Kauhuelokuvien ”hirviö” voi olla välillä todella tulkinnanvarainen. Se voi tarkoittaa hirviötä kirjaimellisesti tai vertauskuvallisesti. Genren lukemattomat mahdollisuudet sallivat monia eri tulkintoja.

Janchovich avaa yleistä kysymystä siitä, miksi kauhu kiinnostaa ihmisiä. Kauhugenren houkuttelevuuden psykologiset syyt eivät ole tarpeellisia tätä tutkimusta varten, mutta Janchovich tuo tätä kertoessaan ilmi kauhugenren kuluttajien yleisen uteliaisuuden. Vastaus tähän piilee siinä, että kauhuelokuvat

usein myös pyörivät jonkinlaisen mysteerin äärellä. Tämä on mielestäni merkittävää kauhugenren määrittelyssä. Pala palalta tutustumme tarinan ”hirviöön” ja mahdollisesti todistamme sen olemassaolon. Se voi myös olla jotain aivan muuta, mitä katsojat ja tarinan ”normaalit” hahmot luulivat sen aluksi olevan. Tätä kiinnostusta tähän ”mysteeriin” Janchovich perustelee sillä, että fyysisesti ”hirviöt” ovat mahdottomia olentoja – niitä ei ole olemassa. Janchovich tarkoittaa tällä esimerkiksi fantasiamaisia hirviöitä, mihin emme törmää tosielämässä. (Janchovich 2002, 35.) Janchovichin määritelmän perusteella voimme silmäillä Henry Townsendarin asuntoa, joka on luotu amerikkalaisen miehen stereotyyppisen asunnon pohjalta. Kyseessä on erittäin ”normaali” asuminen, joten kaikki epänormaali – ”hirviö” korostuu tehokkaasti. Asunnossa kuvatut kauhistuttavat asiat ovat myös käsittämättömiä ja yliluonnollisia. Se ohjaa pelaajaa tutkimaan ja selvittämään mysteeriä asunnon ympärillä. Mikä pitää Henryä loukussa tämän omassa kodissaan? Miksi hänet on erotettu todellisesta maailmasta? Miksi ”yliluonnollinen” virtaa tähän ”luonnolliseen” kuvaukseen kodista?



Kuva 7: Henryn eteinen ja keittiö. Ruutukaappaus.



Kuva 8: Henryn olohuone. Ruutukaappaus.

4.5 Genrekonventiot

Genrekonventioilla tarkoitetaan erityisiä teemoja, elementtejä tai ominaisuuksia mitkä ovat tietylle genrelle ominaisia. Chris Drew summarisoi, että genrekonventiot ovat vakiintuneita ”sääntöjä”, piirteitä, elementtejä ja ominaispiirteitä jotka assosioidaan ja hyväksytään tietyn genren sisälle. (Drew, 2023.) On kuitenkin hieman ongelmallista puhua suoraan ”säännöistä” genren problemaattisuuden vuoksi. Genre ja konventiot ovat kuitenkin tunnistettava ilmiö, joka on todellinen harmaineen rajoineen. Raamit voisivat kuvata genrekonventioita terminä paremmin. Genrekonventiot auttavat teoksen luojia ja niiden kuluttajia tunnistamaan ja kategorisoimaan teoksia tiettyyn lokeroon. (Drew, 2023.) Konventiot voidaan myös luokitella eri tyyppiluokkiin. Chris Drewin luomassa konventioluettelossa tutkimukselle relevantit tyyppiluokat ovat teemat ja aiheet, tarinan asetelma, hahmotyypit, juonen rakenne, sävy ja tunnelma, kuvasto ja tyyli (Drew, 2023).

Kauhu on todella transformatiivinen genre, mutta osa sen konventioista on seurannut genreä sen alkua ajoista asti. Monet kauhumediat myös hyödyntävät tiettyjä kauhulle ominaisia raameja. Yksi näistä on esimerkiksi tarinan kulkeminen mysteerin kaltoin: toistuvien outojen tapahtumien takana on yleensä tietynlainen hirviö, jonka taustasta saamme tai emme saa tietää. Haamujen kohdalla kuluttajalle voidaan paljastaa vilauksia heidän sydäntäsärkevästä menneisyydestään, mistä syystä hahmot ovat jääneet kummittelemaan tarinan päähahmoille. Tiedyt konventiot ovat toistuneet niin monesti genrensä sisällä, että näistä on myöhemmin tullut tunnusmerkkejä genrelle. Tasa-ajoin saamme kuitenkin innovatiivisia teoksia genren sisälle, jotka saattavat muuttaa sen määritelmän täysin.

Silent Hill 4: The Room oli yksi tämänkaltaisen innovatiivinen teos kauhupelien joukossa mekaanisesti. Survival horror-genressä on ominaista tarjota pelaajalle ”Safe room”. Tällä tarkoitetaan turvallista tilaa, missä pelaaja pääsee hengähtämään kauhujen keskellä. *Silent Hill 4: The Room*:issa tämä turvahuone on Henryn oma asunto. Pelaajan elämäpisteet nousevat sen sisällä, viitaten omalla tavallaan siihen, että tilalla on parantavia voimia. Tämä mielikuva yhdistetään helposti kotiin, mikä on ihmisen henkilökohtainen turvapaikka. Pelin ”turvahuoneessa” poikkeavaa on se, että tila ei ole turvallinen ikuisesti. Walterin rituaalin edetessä huoneesta tulee vaarallinen pelaajalle ja parantumisen sijaan pelaaja menettää elämäpisteitä mennessään liian lähelle asuntoon ilmestyneitä kummituksia. Henryn oma koti muuttuu hänelle hengenvaaralliseksi.

Liian lähelle kummittelua mennessään pelaaja saa siitä myös visuaalisen vihjeen: peliruutu muuttuu punaiseksi ja ruutu välkkyi vanhan elokuvan lailla. Hälyttävän äänen kanssa tämä signaloi pelaajaa siitä, että hän on siirtynyt turvattomaan osaan Henryn kotia.



Kuva 9: Pelin vaaraviestintä asunnossa. Ruutukaappaus.

5 Ikonografinen analyysi

5.1 *Silent Hill*-alagenre: Veriuhrauksia pyhälle äidille

Veren syövyttämä ruosteinen metalli on visuaalisesti näky, mikä on *Silent Hill*-sarjassa toistuvaa. Se on konsepti, joka on kulkenut sarjan mukana sen alusta sen nykyaikaan. Reflektiivisesti tarkkailtuna aina, kun pelaaja siirtyy normaalista amerikkalaisesta kaupungista Otherworldiin, on hän ruosteen ja veren ympäröimä industriallisessa kauhujen sokkelossa. Ruoste on metallin surkastumista ja esityksen syvemmällä tasolla voi merkitä myös *Silent Hillin* Otherworldissa tietynlaista henkistä ja fyysistä surkastumista, oli kyse pelin päähahmon henkilökohtaisista haasteista tai *Silent Hillin* asukkaiden menneisyyden traumoista. *Silent Hillin* Otherworld onkin lopulta paikka, missä nämä pelot ja traumat saavat fyysisen muotonsa ja pelin hahmojen täytyy taistella kirjaimellisesti omia pelkojaan vastaan selvitäkseen hengissä. Nämä henkiset haasteet on todennäköisesti kuvattu juuri siksi ruosteen ja veren kautta intentionaalisesti Otherworldin sisällä. Itse veri Otherworldissa on enemmän sidonnainen pelin kultin, *The Orderin* aiheuttamaan kärsimykseen ja veriuhrauksiin. Kultti yrittää raaoilla ja perversseillä teoilla herättää jumalansa eloon.

Pelin kehittyessä tilat muuttuvat makaabereiksi ja mätäneviksi. Käytävät täyttyvät verisistä matoista, nukkemaiset olennot roikkuvat katosta ilman raajoja häkkimäisten seinien takana. Näky kuvastaa todellista kurjuutta mutta on myös surrealistinen. Tunnelmaa luo paljon myös rajoitettu valo tilassa, joka on yleensä pelihahmon kantama lyhty tai taskulamppu. (Kirkland 2010, 319.)



Kuva 10: Ruutukaappaus *Silent Hill* (1999) pelistä. (The Guardian, 2019)

Silent Hillin tyypillinen Otherworld-kuvasto on asia, mitä fanit sisäisesti odottavat jokaiselta uudelta julkaisulta. Se on erinäisten tuntomerkkien järjestelmä mikä sitoo pelisarjan nykyiset tuotannot yhteen vanhempien teosten kanssa. Otherworld-kuvaston lisäksi sen vastapainona toimii aina periamerikkalainen ympäristö (Kirkland 2015, 167). KONAMI julkaisi talvella 2024 minipelin nimeltä *Silent Hill: The Short Message*. Se oli kokeileva kävelysimulaattoriprojekti kauhuelementeillä. Peli vaikuttaa olevan *Silent Hill*-peli enemmän vain nimen vuoksi, kunnes pelin loppuosassa pelin päähahmo päättyy pelin faneille tuttuun Otherworldiin. Tämä jaettu faniyhteisön kokemus konkretisoi hyvin sen, miten tärkeää Otherworld-kuvasto on *Silent Hill*-sarjalle.

Pelisarjan vakiintuneeseen visuaaliseen kuvastoon vaikuttaa myös se, että neljä ensimmäistä *Silent Hill*-peliä ovat japanilaisen tekijätiimin Team Silentin tekemiä. Erityisesti pelisarjan toinen osa mielleltään suureksi menestykseksi sekä pelisarjan huippuhetkeksi. Team Silent onnistui luomaan ensimmäisten pelien kehitysprosessin aikana vahvat visuaaliset tuntomerkit pelisarjalle. *Silent Hill 4: The Room* on viimeinen Team Silentin suunnittelema *Silent Hill*-peli ja tämän jälkeen KONAMI siirsi *Silent Hill*-peli-

en kehityksen eri amerikkalaisille pelistudioille. (Team Silent: Silent Hill Wiki, 2024.) Tämä on näkynyt fanien ja kuluttajien keskuudessa Silent Hillin alamäkenä, eivätkä pelit olleet yhtä suosittuja tai menestyneitä enää. Tätä on spekuloitu monesta kulmasta, mutta on hyvin mahdollista, että tiimin vaihtuessa merkittävä osa *Silent Hillin* identiteettiä katosi ja jäljelle jäivät enemmän visuaaliset tuntomerkit.



Kuva 11: Ruutukaappaus pelistä *Silent Hill: The Short Message* (Gamespot, 2024)

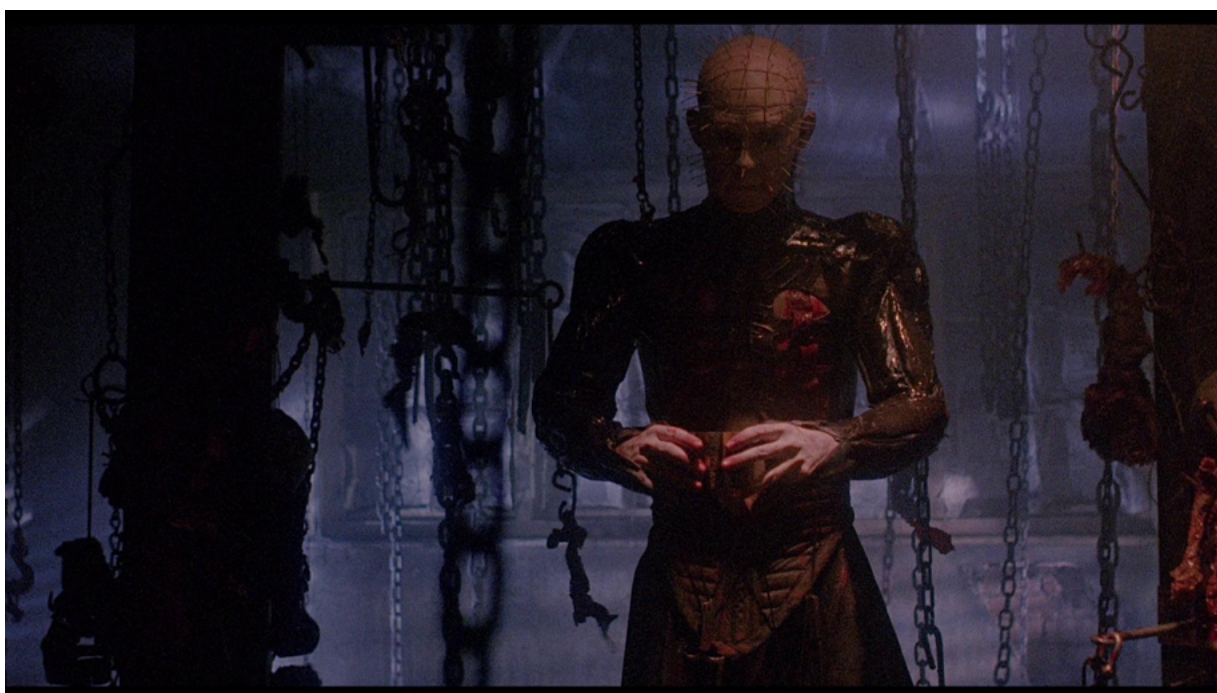
Merkittävä osa *Silent Hillin* tematiikkaa on feminiininen kauhu. Kirklandin mukaan sarjalle ominaista on epätodelliset hirviöt, kohdun kaltaiset tilat sekä ahnehtivat äitiolennot, mikä tässä tapauksessa on sarjan antagonistisen kultin pyhä äiti. Erityisesti feminiinisen lisääntymisen teemaa esiintyy eniten pelisarjan kolmannessa osassa, missä The Order yrittää kirjaimellisesti synnyttää kultin jumalan pelin päähahmon Heather Masonin kohdun kautta. (Kirkland 2015, 164.)

Silent Hill 4: The Room presentoi feminiinistä kauhua Walterin äidinkaipuun kautta. Hän kaipaa takaisin oman äidin kohdun syleilyyn, sillä tämä on ollut ainut muisto hänen rakkaasta äidistään. Tätä teemaa vahvistaa asuntolan talonmiehen säilyttämä Walterin napanuora menneisyydestä. Napanuora lopulta toimii avaimena tilaan, missä Henry kohtaa pyhän äidin ja Walterin lopputaistelussa. Walter hahmona kuvastaa paljon keskinäistä teemaa Silent Hillissä: pelin hahmot jäljittävät juuriaan, jopa antagonistit. (Kirkland 2015, 165-166.) Pelisarjan suoraviivaisin esitys "kohdunkaltaisesta tilasta" on juuri Henryn asunto 302. Walter sai alkunsa asunnossa ja sillä on vahva yhteys hänen identiteettiinsä. Pelin huonossa lopussa Walter saa haluamansa ja pyhä äiti herää henkiin. Henryn lapsenomainen olemus makaa sohvalla: hän on päässyt takaisin äitinsä syleilyyn, kohtuun. Hänen mielensä ja äitinsä keho ovat nyt yhdessä, ikuisesti. (Kirkland 2015, 169.)



Kuva 12: Lapsi-Walter pelin pahassa lopussa. Ruutukaappaus.

Aikaisempiin kauhuesityksiin vertaillen elokuva *Hellraiser* (1987) ja sen cenobite-universumi muistuttaa paljon visuaalisesti *Otherworldia* sekä *The Orderin* verisiä uhrausrituaaleja. On mahdollista, että elokuva on ollut yksi *Otherworldia* inspiroivia teoksia. Cenobitet ovat myös olentoja, jotka hakevat äärimmäistä nautintoa äärimmäisen kivun kautta, mikä muistuttaa paljon *Silent Hillin* antagonistisen kultin *The Orderin* päämääriä. Heidän tarkoituksensa on heille hyvä ja tavoiteltava, mutta valtaosa ulkopuolisista näkee asian haitallisena, ellei jopa hengenvaarallisena.



Kuva 13: Ruutukaappaus elokuvasta *Hellraiser* (1987) (SGS On Film, 2021)

Millainen *Otherworld*-kuvasto huoneistossa 302 on? Henryn kotona veri ja ruoste näkyy enemmän vain elementteinä pinnalla, eikä vaikutelma ole niin ”industrialinen” kuin *Otherworldin* puolella. Tämä johtunee siitä, että Henryn kotona ei luontaisesti ole paljon metalli- ja ketjumateriaalia. *Otherworld* on konstruoitu Henryn huoneeseen siten enemmän eri materiaalien ja väripalettien avulla.



Kuva 14: Ruutukaappaus Henryn makuuhuoneen työpöydästä, jossa hän itsekin toteaa huoneen olevan veren ja ruosteen peitossa.



Kuva 15: Henryn olohuone pelin avauskohtauksessa. Ruutukaappaus.

Asunto vaikuttaa hylätyltä ja uhkaavalta. Ikkunoissa olevat veriroiskeet muistuttavat jonkinlaisesta väkivaltateosta. Asunto näyttää rappeutuneelta ja rakkaudettomalta. Lämpimästä valaistuksesta huolimatta huone näyttää asumiskelvottomalta ja kylmältä. Osa valkeasta materiaalista seinällä muistuttaa myös jonkinlaiselta sienikasvustoa. Tämä ja home antaa myös kosteuden vaikutelman, mikä myös selittäisi ruosteen asunnossa. Huone mädäntyy kuin ruumis.



Kuva 16: Henryn keittiö pelin avauskohtauksessa. Ruutukaappaus.

Itse keittiö vaikuttaa olevan vielä enemmän veren ja ruosteen peitossa. Keittiöön yleensä yhdistetään tietynlainen puhtaustaso, koska siellä valmistetaan syötävää ruokaa ja käsitellään eri elintarvikkeita. Lika voi pilata ruuan ja aiheuttaa sairauksia ja myrkytyksiä kehoon joutuessaan. Keittiön näkeminen näin likaisena saa katsojan haluamaan pois tilasta.



Kuva 17: Henryn eteinen pelin avauskohtauksessa. Ovessa ei ole ketjuja tai lukkoja. Henry mainitsee kuitenkin ovea tutkiessaan, että ovi on visusti kiinni. Ruutukaappaus.



Kuva 18: Olohuoneen seinä ”rappeutuu” jollain mädän oloisella materiaalilla. Ruutukaappaus.

Seinien verisuonimainen esitys tuo eniten esille vaikutelmaa kohdunkaltaisesta tilasta. Tila on verenpunainen, sykkivä ja ahdas.

5.2 Konventio: Kummitustalo

Kummitustalo on selkein ja vallitsevin temaattinen konventio pelissä. Huone 302 muuttuu tarinan edetessä kummitusten täyteiseksi painajaiseksi pelaajalle sekä Henrylle. Kummittelevalla tilalla on kauhugenressä usein traaginen menneisyys ja menneisyyden uhrit viestivät paikan nykyisille asukkaille ratkaisemattomasta mysteeristä. Kummitukset nähdään kauhugenressä kahden tilan väliin jääneinä yksilöinä, joiden sielut eivät ole saaneet rauhaa. Kummitustaloja kuvataan monella tavalla, mutta genressä toistuvat vanhat rappeutuneet kartanot ovat visuaalisesti sitä, mitä reflektiivisellä tasolla odotamme ”kummitustalolta”. Kauhussa on kuitenkin yleistä se, että asioiden ulkonäkö voi johtaa kuluttajaa alkuun harhaan, kunnes tilanteen todellinen laita paljastuu. Kummitustaloa konstruoidaan visuaalisesti enemmän talon sisäpuolella. *Silent Hill 4: The Room*:in kummitustalomysteeri onkin selvittää, miksi Henry on joutunut asuntonsa vangiksi ja miksi asunnossa kummittelee.

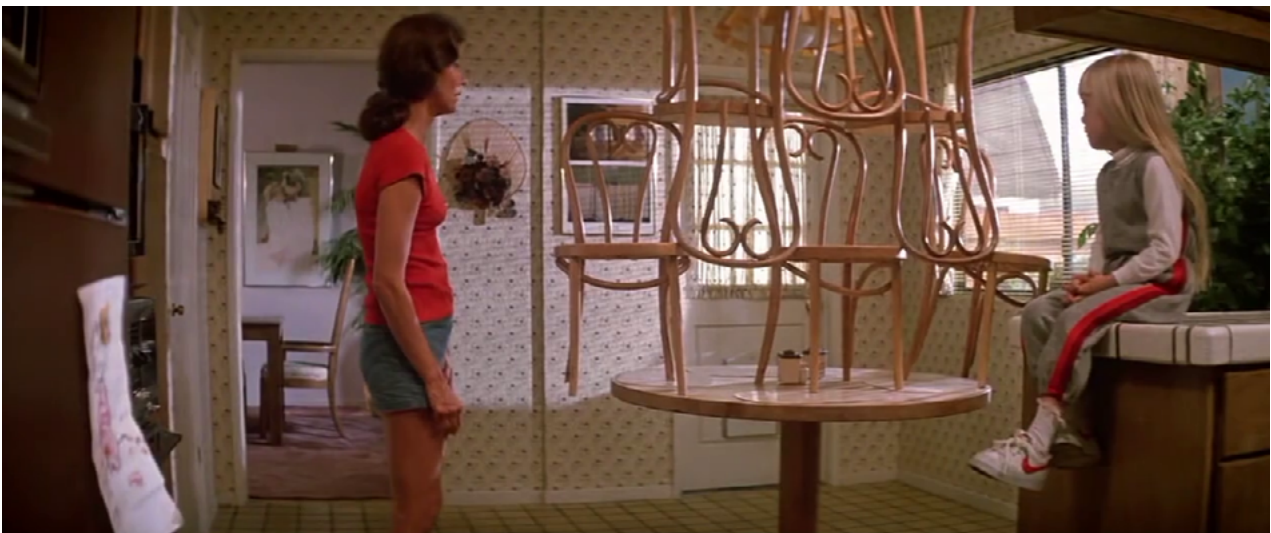
Yleisesti asunto 302 muistuttaa väripaletiltaan asunnon kummituksia. Huoneisto on pelin alussakin hyvin apaattisen värinen ja asunnon seinien värit muistuttavat paljon asunnon kummitusten ihon väriä. Huoneistossa sykkivä punainen sävy on ainoa lämpimäksi mielletävä sävy huoneiston visuaalisessa esityksessä. Muuten huoneisto on kalman kalpea. Tämä toimii kuvaamaan Walterin rituaalin alkutilanetta, missä hän lähtee ”elvyttämään” kuollutta äitiään henkiin. Huoneisto sisältää paljon kohtuvertauksia, mutta se on samalla myös Walterin äidin ruumis. Sykähdykset punaista tuovat ”elämää” asuntoon, hänen äidinsä alkaa näyttää elonmerkkejä.

Mediateos, jonka näen jakavan eniten yhtäläisyyksiä *Silent Hill 4: The Room*:in kanssa, on Stanley Kubrickin ohjaama kauhu-elokuva *The Shining* (1980). Elokuvasa suuressa hotellissa on yksi hotelli-huone, jonka sisällä on tapahtunut traagisia asioita. Näiden tragedioiden uhrit kummittelevat hotellin vierailijoille ja ajavat lopulta perheen isän murhanhimoiseksi hulluksi. Kummittelevan hotellihuoneen numero on 237. *Silent Hill 4: The Room* tapahtuu South Ashfieldissä sijaitsevassa asuntolassa. Pelin antagonisti Walter Sullivan on hylätty huoneeseen 302 vauvana. Kultin huostassa hänen ajatuksensa huoneesta vääristyvät ja hän luulee asunnon olevan hänen oma äitinsä. Häntä kehoitetaan tekemään 21 sakramentin rituaali, jotta hän voi herättää äitinsä henkiin. Rituaalin edetessä Walterin uhrit alkavat

kummittelemaan asunnossa 302, missä Henry asuu pelin tapahtumien aikana. Molempien teosten yhtenäisenä osana on siis useiden huoneistojen joukossa oleva ”kirottu” kolminumeroinen huone, jossa tragedian kohdanneet uhrin kummittelevat. Myös molempien tarinoiden päähahmot ovat jollain tavalla ”ansassa”: Torrancen perhe ei voi poistua hotellilta lumimyrskyn vuoksi ja Henry joutuu Walterin vangitsemaksi omaan asuntoonsa. *The Shining* on yksi kauhugenren suurista klassikoista ja se ei olisi yllättävää, jos sen tekstuaalinen narratiivi olisi ollut suuri inspiraatio pelin tekijätiimille.

Kummittelua esitetään myös elottomissa objekteissa, kuten huonekaluissa. Esimerkiksi itsestään liikkuvat huonekalut ja pysähtyvät kellot viestivät kauhugenren teoksissa henkisen olennon läsnäoloa. Henki on kauhugenressä yleensä pahantahtoinen. Kauhutarinan kummittelu voi olla vaiheellinen prosessi. Ennen ihmisiin tarttumista henki heikentää uhrien psyykettä ilkkuristen temppujen avulla. Myös väkivaltaisia muotoja tästä on olemassa ja kummittelun seurauksena esineet voivat tippua tai syöksyä ihmisiä kohti. Samanlainen vaiheellisen kummittelun prosessi on tunnistettavissa Henryn asunnossa.

Elokuvassa *Poltergeist* (1982) asuinalueen alla elävien vainajien henget ottavat otteen elokuvan perheen kodista monella tavalla. Ensimmäinen perheen huomaama kummittelun merkki tapahtuu keittiössä, missä huonekalut – erityisesti keittiön tuolit – alkavat liikkua itsestään. Ensin yksittäinen tuoli liukuu huoneen päästä päähän. Hieman myöhemmin perheen äiti katsoo muualle hetken ja takaisin katsoessaan tuolit ovat järjestäneet itsensä uudelleen pöydän päälle. Myös esineet leijuvat ilmassa huoneessa, jossa henkinen läsnäolo on voimakkaimmillaan. Kysessä on kuolleiden ihmisten suora protesti perheen uima-allasprojektia vastaan. Elokuvan käänne piileekin siinä, että perhe asuu tietämättään ”siirretyn” hautausmaan alkuperäispaikalla. Perheen isä huudahtaakin elokuvan lopussa, ”te idiootit siirsitte vain vainajien hautakivet ettekä ruumiita!”



Kuva 19: Ruutukaappaus elokuvasta *Poltergeist* (1982). (filmfanatic.org, 2021)

Pelimekaanillisesti paranormaalit tapahtumat huoneessa 302 aiheuttavat Henrylle vahinkoa fyysisesti, sillä hänen elämänpisteensä alkavat laskea mennessään liian lähelle näitä ilmiöitä. Ne eivät kuitenkaan ”visuaalisesti” hyökkää hänen kimppuunsa. Tämä on todennäköisesti toteutettu siten, että kodin sisällä ei sisällytetä suoranaisesti hyökkäviä hirviöitä, koska pelaaja kohtaa niitä jo tarpeeksi Otherworldin puolella. Elämänpisteiden tippuminen ja ympäröivät kauhut kuitenkin antavat pelaajan ymmärtää, että Otherworld ”vuotaa” asuntoon yhä enemmän, mitä enemmän aikaa kuluu.

Pelin alussa Henry saa herätessään puhelun juuri mainittuaan, että puhelin ei vielääkään toimi monen päivän yrityksen jälkeen. Virtaa tarvitsevat elektroniset laitteet, jotka alkavat mysteerisesti toimia ilman virtaakin mielletään kauhugenressä paranormaalisisena ilmiönä ja konventiota hyödynnetään paljon. Yleensä puhelimeen vastatessaan hahmot kuulevat pelottavaa ääntä tai mysteerisen vihjeen. Henryn makuuhuoneessa tämä paranormaali tapahtuma on luotu katkaistun puhelinlangan avulla, mikä kertoo meille että normaaliolosuhteissa puhelin ei missään nimessä toimisi. Katkaistu puhelinlanka symboloi meille muutakin: Henryn yhteys muusta maailmasta on kirjaimellisesti katkaistu.



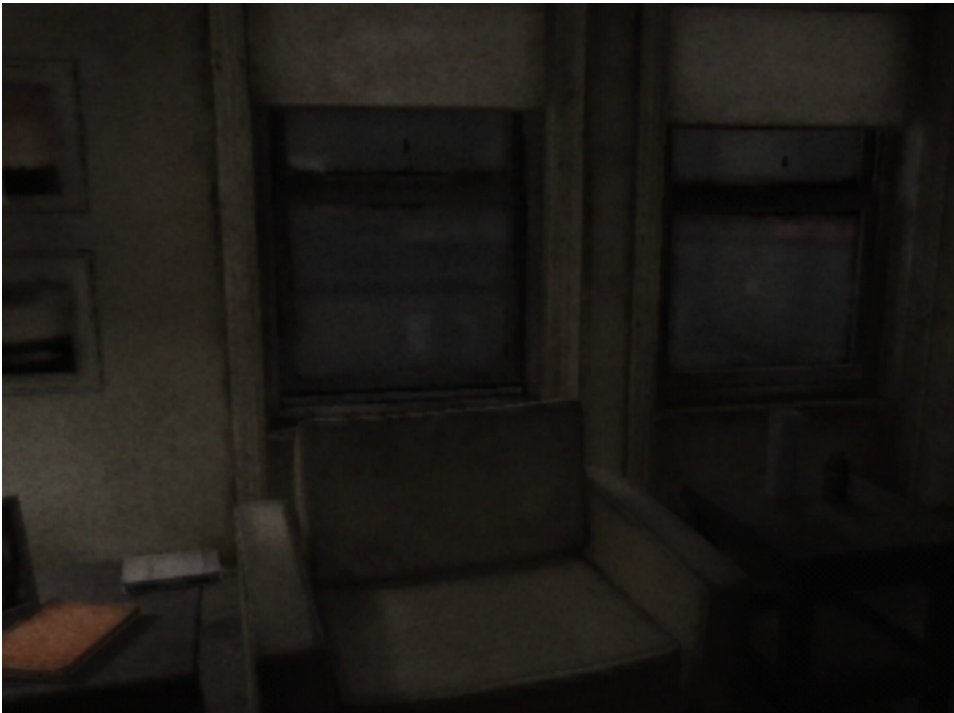
Kuva 20: Henry ihmettelee soivaa puhelinta, jonka johto on kuitenkin katkaistu. Ruutukaappaus.

Yksi kummittelun muodoista asunnossa 302 on kellon aggressiivinen viisareiden pyöriminen sekä kolisevat ikkunat. Näitä konventioita oli kuvattu pelissä enemmän liikkein, joten sen kuvaaminen tutkimukseen oli haastavaa. Aineisto-otteet kuitenkin kuvaavat paranormaalista toimintaa asunnossa, joka saa kellot sekaisin ja ravistelee asunnon ikkunoita.

Kellon viisarit pyörivät aggressiivisesti ympäri. Kyse on liikkumisen nopeudesta, mikä ei ole kellolle normaali, joten pelaajan on helppo huomata tämän olevan kummittelua. Kummittelun saa muiden tavoin karkotettua pyhän kynttilän avulla. Kellon kummittelu on visuaalisesti muuten normaali, eikä kellon ulkomuoto ole muuttunut mitenkään. Sama pätee myös olohuoneessa sijaitsevien ikkunoiden kolina. Tämä on myös kuvattu dynaamisesti, mutta ikkunat kohoavat auki vain hieman, kunnes ne pamahtavat takaisin alas.



Kuva 21: Kellon heiluvat viisarit. Ruutukaappaus.



Kuva 22: Heiluvat ikkunat. Ruutukaappaus.

Kolmas esineellisen kummittelun muoto oli olohuoneessa sijaitsevan nojatuolin kummittelu. Nojatuolin istuinosa on painautunut, kuin siinä istuisi jokin näkymätön olento omalla painollaan. Pelaaja voi tuntea, ettei hän ole huoneessa täysin yksin.



Kuva 23: Olohuoneen nojatuoli-kummitus. (Room 302, Silent Hill Wiki)

Kauhutalo-konventiossa on yleistä, että uhri on eristetty muusta maailmasta joko fyysisesti tai henkisesti. Henryn kohdalla eristys näkyy fyysisesti. Kukaan naapureista ei kuule hänen avunhuutojaan oven toiselta puolelta. Walter on kirjaimellisesti vanginnut Henryn tämän omaan asuntoon. Vangitseminen näkyy erityisesti huoneiston etuovella, mikä on useiden ketjujen ja lukkojen ympäröimä. Tämä on selkeästi haluttu visualisoida pysyvästi pelaajalle, sillä pelin intro-osiossa ovi on silti visusti kiinni, vaikkei sen ympärillä ole lukkoja. Tämä toteutus näyttää myös visuaalisesti uhkaavammalta ja antaa selvän kuvan pelaajalle, että ovesta ei ole tulemistakaan eikä menemistä. Henryn täytyy löytää oikea avain lukkoihin paetakseen asunnosta. Pelin edetessä selviää kuitenkin, ettei asia ole niin yksinkertainen.

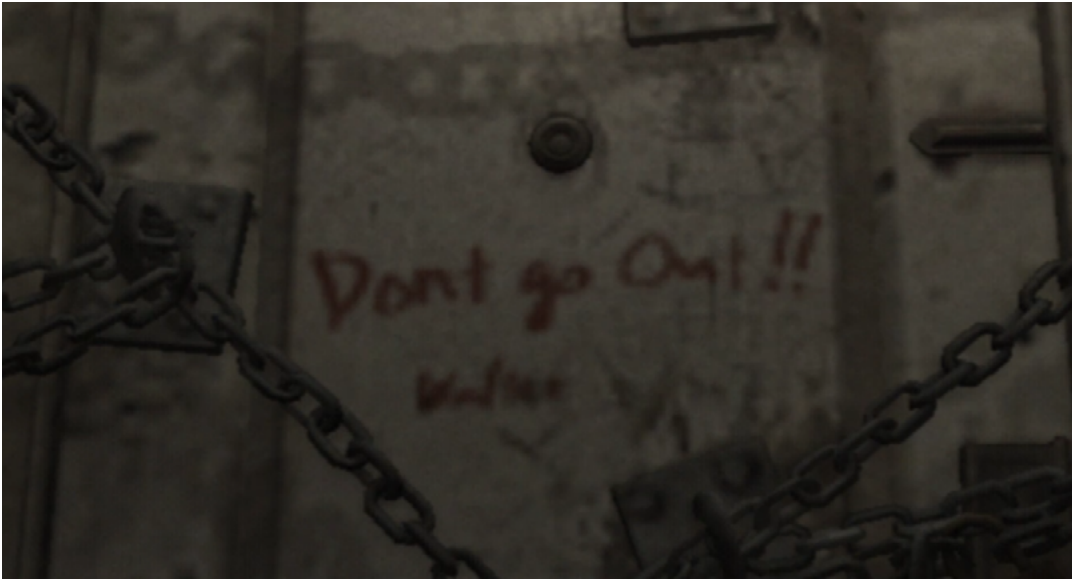


Kuva 24: Henryn lukittu etuovi. Ruutukaappaus.

Henryn ainoa yhteys ulkomaailmaan on paperiset viestit, joita ilmestyy Henryn etuoven alle. Viestit tulevat kuitenkin jostain muualta kuin tosimaailmasta. Viestit kuuluvat yleensä Walterin uhreille ja viestit tuntuvat tulevan menneisyydestä. Viestit kertovat sivu kerrallaan Walterin rituaalista, uhrien menneisyydestä sekä edellisen asukkaan kertomuksia asunnosta 302. Viestien avulla Henry saa tekstuaalisesti vihjeitä asunnon mysteerin ratkaisemiseen.



Kuva 25: Henryn etuoven alta vastaanotetut viestit. Ruutukaappaus.



Kuva 26: Walterin kirjoittama viesti ”Don’t go Out! – Walter” Henryn etuovessa. Ruutukaappaus.



Kuva 27: Televisio Henryn olohuoneessa. Ruutukaappaus.

Paranormaaliin toimintaan kuuluu myös television kohina, mikä on jo itsessään oma konventionsa kauhussa. Televisioruudun kohinaa ei tule enää nykyaikaisissa televisioissa, mutta *Silent Hill 4: The Room:in* kehityksen aikana sellaisia televisioita käytettiin vielä paljon. Televisioruutu kohisee, kun televisio ei näytä mitään kanavaa tai sillä on yhteysongelmia. Pelissä televisio on vain päällä ja kohisee itsestään. Tämä voisikin sitten viitata kauhussa henkiin, jotka häiritsevät tv-yhteyttä. Team Silentin japanilaisen perimän huomioiden *Ringu* (1998) oli sensaatio, mikä vei Japanin populaarikulttuurin mennessään. Jos uhri katsoi kirotun kasetin, hänet tuomittiin kuolemaan 7 päivän päästä. Silloin riivattu henki nimeltään Sadako ryömi televisiosta ulos ja tappoi uhrinsa. Televisio on täten merkittävä osa elokuvan kauhun visualisointia.

Ringu kuvaa hyvin myös ihmisten pelkoa ja kauhua teknologian kehittymisestä ja siitä, miten se tulee vaikuttamaan ihmiskuntaan (Simpson, 2023). Elokuva tehtiin myöhemmin myös amerikkalainen adaptaatio, *The Ring* (2002). *Ringu* on todennäköisesti Japanissa se mediatuote, joka teki televisio-konventiosta suosittu. Elokuva pidettiin ja pidetään yhäkin erittäin pelottavana, joten ei ole mikään ihme, jos Team Silent on inspiroitunut teoksesta ja hyödyntänyt sen konventioita.



Kuva 28: *Ringu* (1998). Ruutukaappaus.

Länsimaiden puolella yksi merkittävä televisio-konvention popularisoija oli *Poltergeist* (1982). Eloku-
van pahansuopaiset henget hyökkäävät asuntoon television kautta ja ottavat lopulta asuinpaikakseen
koko asunnon. Perheen pieni lapsi herää television kohinaan ja huomaa pian televisiosta ilmaantuvat
taianomaiset henget. Henkien syöksyessä makuuhuoneen seinään koko talo alkaa tärisemään, herät-
täen loputkin perheestä. Nuori tytär tokaisee pahaenteisesti, että ”he ovat täällä”.



Kuva 29: *Poltergeist* (1982). Ruutukaappaus.

Myöhemmin elokuvassa henget kaappaavat perheen nuorimman tyttären henkimaailmaan. Televisiosta
tulee täten merkittävä osa tarinaa, sillä perhe onnistuu kommunikoimaan tyttären kanssa kohisevan
television kautta, jolloin he kuulevat hänen äänensä tarkasti sitä kuunnellessaan. Televisio visualisoi siis
paljon paranormaalialia elokuvassa, vaikka henkien alkuperä sijaitsee perheen jalkojen alla, missä vaina-
jien haudan lepoa on häiritetty.



Kuva 30: *Poltergeist* (1982). Ruutukaappaus.

Esimerkkien kauhuelokuvat ammentavat televisiokonventiota pidemmälle, (televisiosta ilmaantuu olento, mystiset voimat) mutta sen sijaan *Silent Hill 4: The Room* käyttää konventiota varsin yksinkertaisin keinoin. Televisioruutu kohisee olohuoneessa, mutta televisiosta ei koskaan ilmaannu mitään olentoa tai television kohina ei muutu millään tavalla. Henry/pelaaja voi lopulta vain yrittää sulkea television. Reflektiivisesti televisiossa ei ole yhteyttä. Intentionaalisesti tällä voidaan jälleen kuvata Henryn eristyneisyyttä tosimaailmasta. Kummittelun muodon ja konvention hyödyntämisen taustalla voi kuitenkin olla epätietoisuus – ehkä kohtaaminen pelottaa katsojaa genressä opittujen oletusten vuoksi. Saatamme odottaa television kohinalta jotain, mikä ei koskaan ilmaannu. Mutta voimmeko kuitenkaan olla siitä täysin varmoja? Siinä mielestäni pelin televisiokummittelun kauhu piilee – tiedämme liikaa.

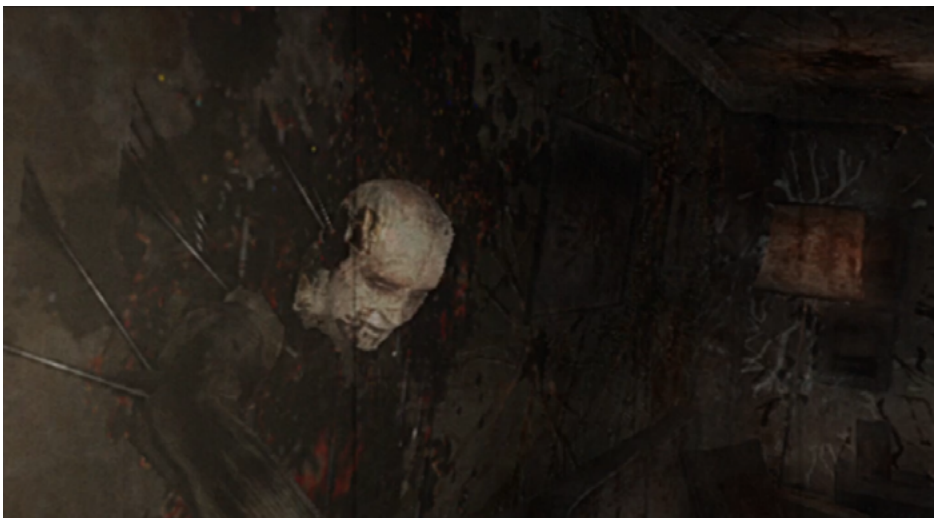
Kummitustalon tekevät kummitustaloksi tietenkin sen kummitukset. Asunnossa kummitteleva olento on Jimmy Stone, Walterin rituaalin ensimmäinen uhri (Jimmy Stone: Silent Hill Wiki, 2024). Jimmy Stone esiintyy pelissä ensimmäistä kertaa jo sen ensimmäisessä osiossa, missä Henryn unen kautta pelaajalle näytetään huone 302 pelottavimmillaan. Henry löytää olohuoneensa seinältä kasvot. Tätä tutkiessaan Jimmy Stone kuoriutuu seinästä ja lähtee ryömimään häntä kohti. Tämän jälkeen Henry herää ja varsinainen pelin tarina Henryn osalta alkaa. Jimmy tulee pelaajalle tutuksi enemmän visuaalisesti kuin tekstuaalisesti. Hän on osa Walterin menneisyyttä ja kulttia, mutta sitä ei tuoda paljon esille pelin tarinassa.



Kuva 31: Jimmy Stone Henryn kummittelemassa asunnon olohuoneen seinässä. Ruutukaappaus.



Kuva 32: Henryn olohuoneen seinällä on kasvot. Ruutukaappaus.



Kuva 33: Ilmiö valtaa koko seinän ja alkuperäisten kasvojen kohdalta ilmaantuu mädäntynyt, ruumista muistuttava ihmisolento. Ruutukaappaus.



Kuva 34: Hahmo tulee seinästä ulos ja kaatuu maahan. Se alkaa ryömiä kohti Henryä, kunnes Henry herää painajaisestaan. Ruutukaappaus.



Kuva 35: Freddy Krueger vaanii uhriaan elokuvassa *A Nightmare on Elm Street* (1984) (Screenrant, 2021)

Jimmy Stonen ilmaantuminen seinästä muistuttaa paljon kohtausta *A Nightmare on Elm Street* (1984) -elokuvasta, missä painajaismainen tappaja Freddy Krueger ilmaantuu ihmisten painajaisiin ja tappaa heidät. Elokuvan aikana Freddy ilmaantuu talon katon läpi uhrinsa luokse. Kohtaus on toteutettu käsin ilman erikoisefektejä. Efektisuunnittelija Jim Doyle keksi, että tekemällä kattoon reiän ja täyttämällä sen spandexilla elokuvaan saadaan vaikutelma siitä, että Freddy tulee ”seinän läpi” uhrinsa luo (Tyler, Screenrant, 2021).

Videopelimaailman yhtenäisyyksissä Jimmy jakaa samannäköisyyttä *Resident Evil* (1996)-pelin ikoniselle ensimmäiselle zombille. Pelin kohtaus oli aikanaan pelottavin, mitä siihen mennessä oltiin videopeleiltä nähty. Terävä, uhkaava tuijotus sekä kalman kalpea iho. Se oli pelaajan ensimmäinen kohtaaminen pelin verenhimoisten zombivihollisten kanssa. Myös ensimmäinen *Silent Hill*-peli tehtiin Konamin huomatessa *Resident Evil*-sarjan suosion (Rodriguez, Gamerrant, 2023). Voi siis olla hyvin mahdollista, että Jimmy Stonen kanssa Team Silent on jälleen hakenut inspiraatiota Capcomin *Resident Evil*-sarjan kautta. Molempien pelisarjojen ensimmäisten pelien välinen intertekstuaalinen yhteys on tosin todellinen ja hyvä huomioida.



Kuva 36: *Resident Evil 1*-pelin ensimmäinen zombie. (Resident Evil Wiki, 2024)



Kuva 37: Desalvon pää Henryn ikkunan ulkopuolella. (Silent Hill wiki, 2024)

Walterin uhrit kuvataan asunnossa ”elävinä kuolleina”. Kukaan asunnossa kuvatuista uhreista ei ole enää oikeasti hengissä, vaan he kummittelevat Henryn ympärillä. Tämä selittää esitettyjen hahmojen harmaan ja kalpean ihon – syvemmällä tasolla heidän sisällään ei kierrä enää lämmin veri, vaan he ovat kuoleman kalman ympäröimiä. Kuolleiden uhrien kummittelu asunnossa on jatkuva muistutus pelaajalle/Henrylle siitä, mitä tapahtuu jos rituaalia ei estetä ja muistutus uhreista, mitä hän ei voinut pelastaa ajoissa.

Jimmy Stone kummittelee asunnossa uhkaavalla tavalla ja nostattaa niskakarvat pystyyn. Desalvon leijuva pää tuntuu melkein ivaavalta siihen nähden. Voin kuitenkin ymmärtää tarinaan tutustuneena ivan alkuperän. Pelin juonessa Desalvo vahtii orpokodin lapsia toisessa laitoksessa eikä puutu näiden kaltoinkohteluun. On myös vihjattu, että hän myös itse pahoinpiteli lapsia laitoksessa. Ehkä tämä esitys on Walterin kosto Desalvolle, joka ei lopettanut väkivallan ja vihan kierrettä hänen elämässään. Hän oli lopulta myös yksi useista aikuisista, jotka eivät taanneet Walterille turvallista tai normaalia lapsuutta. Hän saa hävetä tekojaan tuonpuoleisessa, Walterin vankina.

5.3 Kristinusko ja uskonnolliset symbolit kauhugenressä

Kristinusko ja uskonto on teemallinen konventio, mitä kauhamediassa näkee usein. Uskonnon rooli vaihtelee ”normaalin” ja ”hirviön” välillä paljonkin riippuen teoksesta. Varsinkin *Silent Hill*-sarjassa uskonnon rooli on erittäin suuri sen kultin tekstuaalisen ja visuaalisen tarinankerronnan vuoksi. Mary Ann Beavisin vuonna 2003 julkaistu artikkeli ”*Angels Carrying Savage Weapons: Uses of the Bible in Contemporary Horror Films*” käsittelee Raamatun ja sen oppien käyttöä kauhuelokuvissa. Artikkelissa tutkitaan vuosituhannen vaihteen aikana tehtyjä kauhuelokuvia. Beavis toteaa, että Raamattu esiintyy paljon yli-luonnollisen/hengellisen kauhun alagenressä. (Beavis, 2, 2003.)

Lisäksi Beavis erittelee kauhuelokuvissa ilmeneviä asenteita raamattua ja kristinuskoa kohtaan. Pienessä osassa aineistoa Raamattu otettiin vastaan täysin positiivisesti ja totuutena – voimana työntää pahuus pois. Näissä elokuvissa Raamatulla oli voimaa elokuvan pahuutta vastaan, mikä omalla tavallaan todellisti kristinuskon asemaa elokuvan maailmassa. Artikkelin teon aikaan oli yleistä, että elokuvissa kuvattiin Raamatun lopun aikoja ja osa aineiston elokuvista eteni juonellisesti Raamatun ennustuksen mukaisesti. (Beavis, 3, 2003.)

Joissain aineiston kauhuelokuvissa Raamattu oli päinvastaisesti inspiraationa pahuudelle, pakkomiellelle sekä hulluudelle. Tästä yksi mielenkiintoinen esimerkki oli Russel Mulcahyn ohjaama kauhuelokuva *Resurrection* (1999), jossa Chicagon murhaetsivät joutuvat selvittämään murhien sarjaa, joiden tekijä yrittää uudelleenherättää Kristuksen uhrien ruumiinosien avulla (IMDb, 2024). Elokuvan kliimaksi

on, kun etsivät löytävät murhien uhrien ruumiinosista kootun perverssin näyn- rakennelman, jonka on tarkoitus olla Jeesus Kristuksen uusi ruumis. Tässä teoksessa uskonto on enemmänkin väärinymmärrettyä, sekä -harjoitettua. Ihmisen ymmärrysvirhe tai vahingoittunut psyyke voi tehdä Raamatusta vaarallisen. (Beavis, 13-14, 2003.)



Kuva 38: *Resurrection* (1999)-elokuvan kliimaksi: uhrien ruumiidenosista koottu Jeesus Kristuksen ruumis. (IMDb)

Elokuvan kliimaksi on kuin peilikuva *Silent Hill 4: The Room*:in huippukohdasta, missä Henry rikkoo asuntonsa seinän ja löytää sen takaa salaisen huoneen, jossa Walter Sullivanin ruumis on piileskellyt koko tarinan ajan. Myös hänet on kiinnitetty ristille. *Resurrection* (1999) ei olla sanottu inspiroineen peliä, mutta medioiden välillä on selkeää yhtäläisyyttä. Molemmat kuvaavat Kristuksen ristiinnaulitsemista, mutta todella groteskillä ja perverssillä tavalla. Walter ”uhrautuu” Kristuksen tavoin jonkin suuremman vuoksi, mutta hänen tarkoituksensa ei ole universaalisti yhtä hyvä. Kristinuskon mukaan Jeesus kuoli ristillä hyvittääkseen ihmiskunnan synnit. Walter yrittää sen sijaan suorittaa rituaalin, joka herättää kultin ”pyhän äidin” ja tuo sen mukana kultin version ikuisesta paratiisista (Silent Hill Wiki, 2024).

The Order on kultti, joka on vallitseva antagonisti *Silent Hill*-pelisarjassa. Se tunnetaan maailmanlopun kulttina, joka toimii Silent Hillin kaupungissa. *Silent Hill 4: The Room*:in tapahtumat eivät sijoitu Silent Hilliin, mutta monet tarinan hahmot ovat jollain tavalla yhteydessä kaupunkiin. *Silent Hill*-pelisarjan parissa työskennellyt Hiroyuki Owaku on paljastanut, että fiktiivinen kultti on inspiroitunut mm. kristinuskosta, Japanin kansantaruista, azteekkien rituaaleista sekä amerikkalaisten alkuperäiskansojen uskonnoista (Internet Archive, 2024). Se näkyy kultin uskonnon harjoittamisessa – The Order suorittaa erinäisiä okkulttisia rituaaleja, jotka sisältävät ruumiillisia uhrauksia (Silent Hill Wiki, 2024). Kultin uskosta voi kristittyinä tunnistaa tekstuaalisesti sekä symbolisesti käytetyt kristinuskon elementit.

Walter Sullivan yrittää suorittaa 21 Sakramentin rituaalia, joka sisältää eri vaiheita. Walter on uskonut pienestä lapsesta lähtien rituaaliin asuessaan Wish Housen orpokodissa, joka on The Order-kultin omistuksessa. Vuosia kestänyt aivopesu on saanut Walterin uskomaan, että hän saisi äitinsä takaisin rituaalin avulla. Alla on ote 21 Sakramentista. Kristinuskon tavoin uskonnoissa väitetään, että pyhän äidin herättäminen pelastaisi ”syntien kansan” (Silent Hill Wiki, 2024).

“Descent of the Holy Mother - The 21 Sacraments

The First Sign

And God said,

At the time of fullness, cleanse the world with my rage.

Gather forth the White Oil, the Black Cup and the Blood of the Ten Sinners.

Prepare for the Ritual of the Holy Assumption.

The Second Sign

And God said,

Offer the Blood of the Ten Sinners and the White Oil.

Be then released from the bonds of the flesh, and gain the Power of Heaven.

From the Darkness and Void, bring forth Gloom, and gird thyself with Despair for the Giver of Wisdom.

The Third Sign

And God said,

Return to the Source through sin's Temptation.

Under the Watchful eye of the demon, wander alone in the formless Chaos.

Only then will the Four Atonements be in alignment.

The Last Sign

and God said, separate from the flesh too, she who is the Mother Reborn and

he who is the Receiver of Wisdom.

If this be done, by the Mystery of the 21 Sacraments, the Mother shall be

reborn and the Nation of Sin shall be redeemed.” (Descent of the Holy Mother - The 21 Sacraments, Silent Hill Wiki, 2024.)

Rituaalin ensimmäisessä vaiheessa Walterin täytyy kerätä kymmenen sydäntä, jotka hän kerää murhaamalla 10 ihmistä ja poistamalla sydämet heidän ruumiistaan. Hän myös numeroi uhrit rituaalin järjestyksen mukaisesti. Näitä vaaditaan rituaalin toiseen vaiheeseen, jossa Walter irrottautuu ruumiillisesta kehostaan uhraamalla itsensä ja siirtyy henkimaailmaan. Loput murhista ovat teemoiteltuja – yksi uhri kuvastaa tarvittua teemaa uhrauksessa: lähde, houkutus, tarkkaavaisuus ja kaaos. Ensimmäiset teemamurhat ovat uhrauksen ”neljä sovitusta”. Tämän jälkeen rituaalissa siirrytään viimeiseen vaiheeseen, mihin tarvitaan kaksi viimeistä uhria.

Uhreiksi Walter valikoi pelin päähahmot, Eileen Galvinin sekä Henry Townshedin. The Second Signotteessa ”From the Darkness and Void, bring forth Gloom, and gird thyself with Despair for the Giver of Wisdom” voidaan havaita, että tässä vaiheessa Walter lukitsi Henryn asuntoonsa ja sulki hänet ulkomaailmalta valmistukseksi hänet rituaalia varten (21 Sacraments, Silent Hill Wiki, 2024). Myös elokuvasarja *Conjuring* mainitsee tekstuaalisesti siitä, että riivaus voi tapahtua vasta, kun uhrin psyyke

on tarvittavan heikkona. Voi siis olla, että Walter vangitsi Henryn tehdäkseen hänestä tarpeeksi heikon psyykkisesti suunnitelmaansa varten.



Kuva 39: Walter Sullivanin ruumis ristillä. Ruutukaappaus.



Kuva 40: Risti, mihin Walterin ruumis oli kiinnitetty. Ruutukaappaus.

Walterin ruumis ristillä muistuttaa kristittyä välittömästi Jeesuksen ristiinnaulitsemisesta. Väitänkin, että kyseessä on suora kuvallinen viittaus tästä. The Order myönnettävästi on ammentanut inspiraatiota kristinuskosta ja kyseessä on kuvasto joka on maailmankuulu. Team Silent on konstruktoinut tästä oman versionsa: Walterin risti muistuttaa Otherworldin ruosteisia metallisia runkorakennelmia, eikä ristiinnaulitsemisen kuvastossa esiintyvää työstettyä puuta. Kun rituaalia miettii laajemmalla osalla, Walter on lopulta vain väline kultin jumalan herättämisessä. Hänelle on myös syötetty tietoa kultista ja sen tarkoituksesta niin nuoresta lähtien, että hän ei itsekään ymmärrä olevansa kultin uhri. Marttyyri hän kuitenkin jollain tavalla on, sillä hän kuoli sokean uskonsa vuoksi. Ei kuitenkaan marttyyri samalla tavalla kuin Jeesus, sillä Jeesus kuitenkin mestattiin muiden syrjivän väkivallan vuoksi Pontius Pilatuksen määräämänä.



Kuva 41: Jeesus ristiinnaulittuna circa 1632 (Wikimedia Commons, 2024)

Walterin ruumiin asento muistuttaa Jeesusta paljolti jalkojen osalta. Vaikka häntä ei ole naulittu metalliseen runkoon, hänen rituaalikaiverruksensa löytyy jalkapöytien päältä, mikä visuaalisesti muistuttaa paljon Jeesuksen jaloista naulojen kohdalta vuotavaa verta. Walterin käsissä ei näy ristiinnaulitsemisen merkkejä. Walterin jalkojen numerokaiverruksilla on tuotu esille sitä, että pelaajakin ymmärtää myös Walterin olevan osa rituaalia. Walter irtaantuu fyysisestä kehostaan ja “uudelleensyntyy” henkimaailmaan, jotta voi saattaa 21 sakramentin rituaalin loppuun. Hänen ihonsa sävy mukailee kuolleen ruumiin harmautta. Walter on myös tummien sulkien ympäröivä.

Shintolaisuudessa valkoinen sävy tarkoittaa puhtautta ja elämän hyvyyttä. Musta sävy sen sijaan kuvaa

pimeyttä ja kuolemaa. Musta nähdään laajasti synkkänä ja pahana värinä. Myös kielellisesti se näkyy termeissä kuten “musta lista”. Japan Color Research Institutun tutkimuksen mukaan mielikuva mustasta väristä on kypsä, synkkä, alakuloinen, raskas, maskuliininen, hiljainen, älykäs ja kylmä. (Bryce, 2008, 295-296.) Vaikka musta väri tunnetaan universaalisti kielteisenä, on varmaa että tekijätiimi Team Silent luo merkityksiä Japanin uskonnollisesta kulttuurista vähintään alitajuisesti, ellei jopa tarkoituksenmukaisesti. Kristinuskossa musta väri symboloi kuolemaa, surua, kieltämistä, vakavuutta sekä sairautta (Feisner & Reed 2014, 190).



Kuva 42: Walterin ruumiin jalat, mihin on myös numeroitu hänen ”järjestyksensä” rituaalissa. Ruutukaappaus.

5.3.1 Pyhät rituaalivälineet ja merkit

Pelissä voi havaita erilaisia rituaalivälineiksi miellettyjä objekteja. Rituaalivälineinä kristitylle tulee ensimmäisenä mieleen kristillisten jumalanpalvelusten ehtoollisvälineet ja krusifiksit. Elokuvassa *The Exorcist* (1973) demonisia voimia yritetään torjua kristinuskon teksteillä ja esineillä. Ennen manausta kirkolle täytyy todistaa, että kyseessä on oikea riivaus. Elokuvan demoninen olento oli kuitenkin niin voimakas, ettei krusifikseista ollut apua. Vain pyhä vesi ja rukous piti demonin aloillaan.



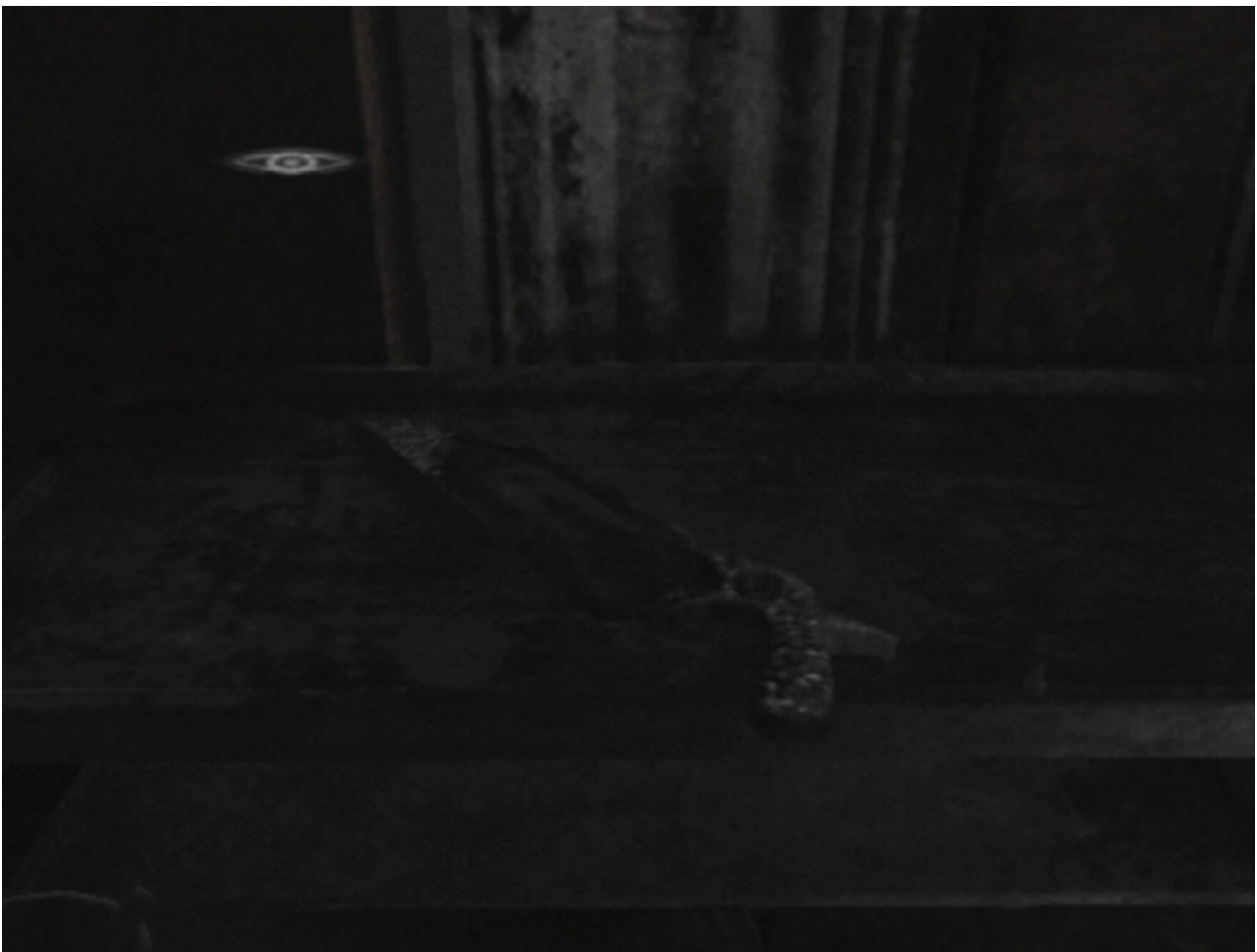
Kuva 43: Pyhä kynttilä, joiden avulla pahaa ajetaan pois asunnon sisältä. Ruutukaappaus.

Silent Hill 4: The Room-pelissä Henryllä on mahdollisuus ajaa kummituksia pois asunnostaan pyhien kynttilöiden avulla, joita hän löytää Otherworldia tutkiessaan. Pelimekaanillisesti kynttilät täytyy asettaa kummitusten eteen, jotta se on tarpeeksi tehokas ajamaan ne pois. Pyhät kynttilät ovat myös suoraan yhteydessä pelin loppuun, sillä Henryn asunnon voi pelastaa hengiltä vain käyttämällä pyhiä kynttilöitä oikein ja tarpeeksi usein. Kynttilän valo tuo lämpöä apaattiseen huoneistoon.

Pyhät kynttilät liittyvät katolisen uskonnon harjoittamiseen. Katolisen uutissivusto *Aleteian* mukaan yksi pyhän kynttilän hyödyistä on ajaa demoniset voimat pois (Kosloski, 2021). Sivustolla näytetään ote *roomalaisesta rituaalista*, jonka avulla paha on ajettu pois myös muinoin:

”Lord Jesus Christ, Son of the living God, bless + these candles at our lowly request. Endow them, Lord, by the power of the holy + cross, with a blessing from on high, you who gave them to mankind in order to dispel darkness. Let the blessing that they receive from the sign of the holy + cross be so effectual that, wherever they are lighted or placed, the princes of darkness may depart in trembling from all these places, and flee in fear, along with all their legions, and never more dare to disturb or molest those who serve you, the almighty God, who live and reign forever and ever.” – *Roman ritual*. (Kosloski, 2021.)

Myös elokuvassa *The Exorcist* (1973) mainittiin kyseinen teos, kun kaksi pappia aloittivat rituaalin, jonka avulla he pyrkivät ajamaan demonin pois. Elokuvassa ei tosin käytetty pyhiä kynttilöitä, ainoastaan pyhää vettä. Vaikuttaa siltä, että *Silent Hill 4: The Room* on inspiroitunut pyhistä kynttilöistä katolisen uskonnon kautta.



Kuva 44: Saha, mitä Walter on käyttänyt rituaalia suorittaessaan. Ruutukaappaus.



Kuva 45: Walterin rituaalivälineitä. Ruutukaappaus.

Tarkkailemalla Otherwordin visuaalisuutta *Silent Hill*-sarjassa, pelaaja törmää samoihin rituaalivälineisiin myös pelissä *Silent Hill 3*. Se antaa olettaa, että Walterin käyttämät rituaalivälineet ovat yleiskäytössä The Order-kultin erinäisissä rituaaleissa. Maljojen, eeposten ja teräaseiden joukosta löytyy myös veripusseja, minkä ympäröimänä Henry löytää Walterin ruumiin. Visuaalisesti veri on myös merkittävä osa kultin uskontoa, mitä pelin tekijätuimi on korostanut esittämällä verta runsaasti eri tavoin.



Kuva 46: The Order-kultin rituaalivälineitä pelissä *Silent Hill 3*. (Silent Hill Memories, 2024)

On kuitenkin yksi merkki, mitä sarjassa näkyy eniten pelistä toiseen. Se on The Order-kultin Halo of the Sun, mikä on myös visuaalisesti merkittävässä roolissa kauhujen esittämisessä Henryn kotona. Merkkiin pelaaja törmää ensimmäisen kerran Henryn kotona, kun ensimmäinen porttali tukkeutuu.

Tukkeutunutta portaalia ympäröi kultin merkki. Merkki on visuaalisesti pysäyttävä ja yksityiskohtainen, mutta mitä se lopulta merkitsee?



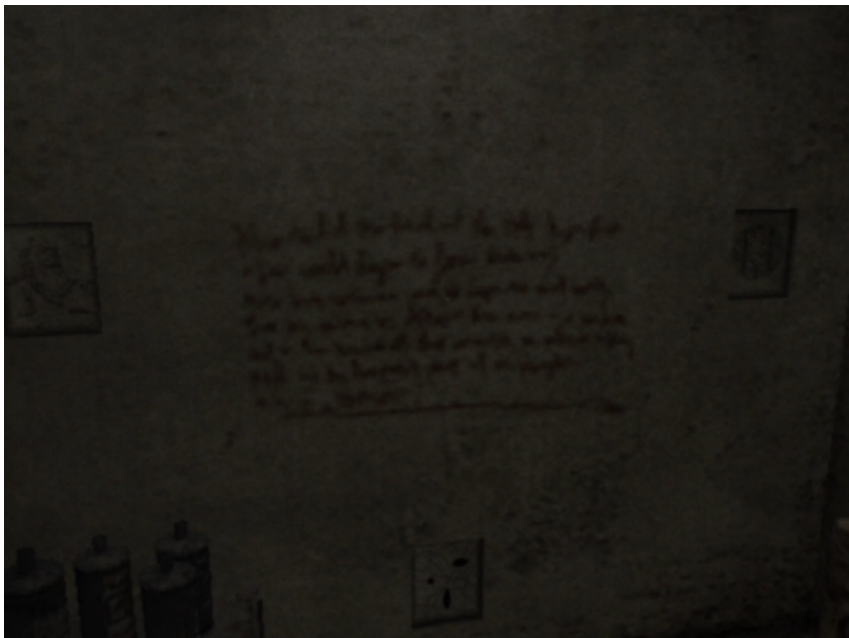
Kuva 47: Tukkiutunut reikä Henryn vessassa. Seinään on ilmestynyt The Order-kultin *Halo of The Sun*-merkki. (Room 302, Silent Hill Wiki. Ruutukaappaus, 2024.)



Kuva 48: *Halo of the Sun*. (Halo of the Sun, Silent Hill wiki, 2024)

Halo of the Sun-merkki koostuu sekoituksesta vanhaa unkarilaista aakkostoa sekä pohjoismaalaisia riimuja. Käännettynä kehä sisältää tietoa The Order-kultin arvoista sekä tavoitteista. Se kertoo, kuinka ensin auringolle annettiin lahjoja, jolloin heidän jumalansa syntyi. Sen jälkeen merkki kuvaa mitä tämä

jumala teki ja halusi saavuttaa. Lopuksi se ilmaisee kultin päämäärän synnyttää tämä kyseinen jumala uudelleen. Merkki täytyy piirtää punaisella, tai muuten se on pilkkaa The Orderin jumalalle. (Halo of the Sun, Silent Hill wiki, 2024.) Merkin kirjaimisto sisältää paljon lainauksia eri kulttuurien symboleista, pääosin länsimaalaisista. Näitä merkkejä yhdistämällä Team Silent on luonut fiktiivisen uskonnon merkistön. Näitä kulttuurillisia merkkejä ei kuitenkaan ole sekoitettu pelin ulkopuolella, eikä representoi lainattuja uskontoja niiden alkuperäistarkoitusten mukaisesti. Tämä on japanilaisen pelitöihin konstruoitu uskonnollinen symboliikka, mikä on luotu vain ja ainoastaan kuvaamaan fiktiivisen The Order-kultin uskoa. Merkki pysyy myös uskollisesti pelisarjan mukana kuvaamaan The Orderin toimintaa eri osien tarinoiden tapahtumissa.



Kuva 49: Kodinhoitohuoneen seinälle ilmestyneet ohjeet uuden portaalin luontiin. Ruutukaappaus.

”The Third Sign

And God said,

Return to the Source through sin’s Temptation.

Under the Watchful eye of the demon, wander alone in the formless Chaos.

Only then will the Four Atonements be in alignment.”

(Descent of the Holy Mother - The 21 Sacraments, Silent Hill Wiki, 2024.)

Teemamurhat manifestoivat omissa maailmoissaan omat nimikkolaattansa, jonka Henry löytää aina ennen uhrin löytämistä kuolleena. Myöhemmin laatoille löytyy käyttötarkoitus, kun vessan seinässä oleva portaalit Otherworldiin umpeutuu ja sen ympärille on ilmestynyt The Order-kultin Halo of the Sun-kehä. Henryn täytyy luoda jonkin uusi portaalit, jotta hän voi pelastaa Eileenin Walter Sullivanin kynsistä.

Henryn täytyy asettaa seinän upotuksiin neljä teemalaattaa, jotka hän on löytänyt Otherworldista Walterin uhrien luolta. Tämän jälkeen uusi portaalit ilmestyy seinään ja hän pääsee jatkamaan taisteluaan Walteria vastaan.



Kuva 50: Uusi portaali. Ruutukaappaus.

5.4 Portaalit



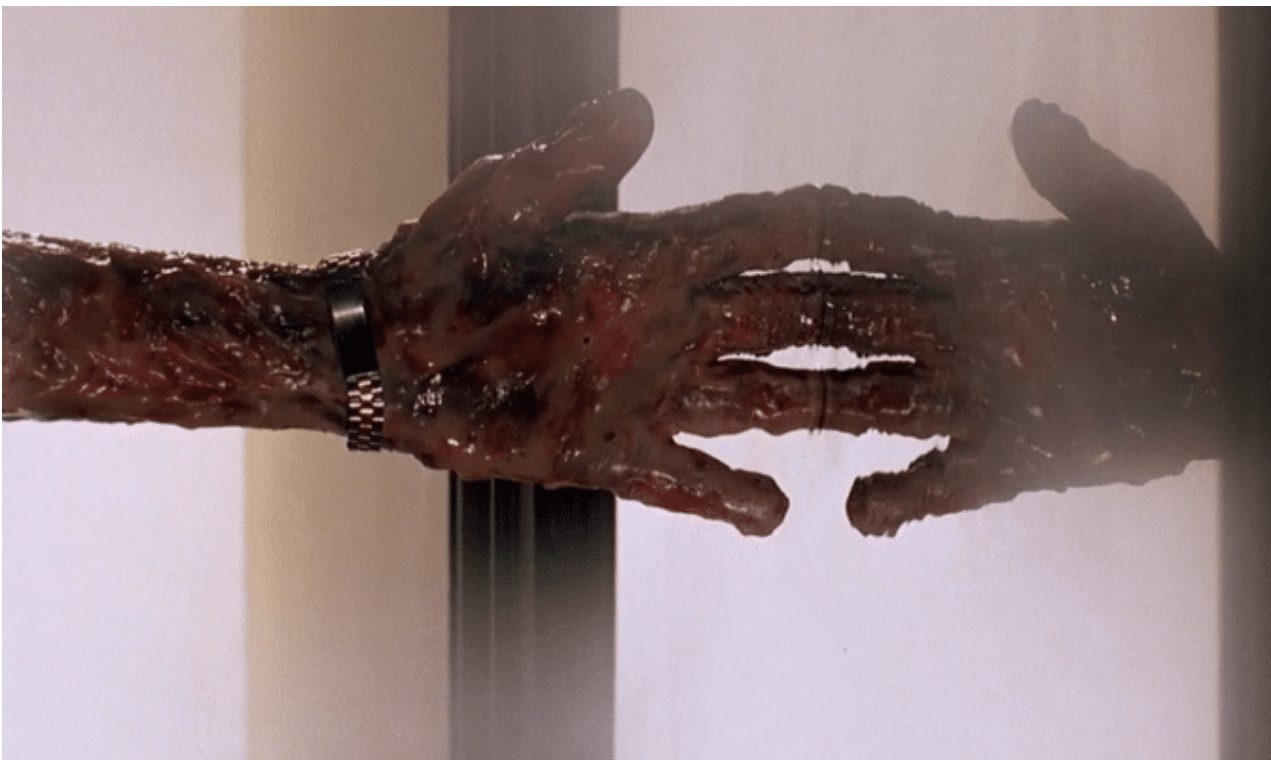
Kuva 51: Vessan seinään ilmestynyt reikä. Ruutukaappaus.



Kuva 52: Henry sukeltaa reikään seinässä. Ruutukaappaus.

Henry löytää vessan seinästäan ammottavan reiän, jonka toiselle puolelle hän ei näe mitään. Hän on rohkea ja päättää tutkia asiaa. Ehkä tämä on Henryn ainoa ulospääsy huoneesta 302. Pakenemisen sijaan hän löytää itsensä rinnakkaismaailmasta. Vaikka Henry arvelee reiän olevan pakoreitti, vaikutelma synkästä tunnelista on uhkaava, koska emme tiedä mitä sen päästä löytyy. Henry haluaa epätoivoisena uskoa jokaiseen oljenkorpeen joka hänelle ojennetaan, jonka takia hän ei tunnu pelkäävän seinässä olevaa reikää.

Portaalit toiseen maailmaan on konventio, mitä on käytetty myös kauhugenressä. John Carpenterin *Prince of Darkness* (1987) kuvaa portaalia toiseen maailmaan peilien avulla. Peilin läpi siirtyessään henkilö joutuu pimeyteen, mikä on kuvattu veden ympäröimänä. Peilin särkyessä portaalit toiseen ulottuvuuteen tuhoutuu.



Kuva 53: *Prince of Darkness* (1987)-elokuvan portaalit. (Medium, 2019)

Teoksessa *Hellraiser* (1987) elokuvan hahmot voivat luoda portaalin toiseen ulottuvuuteen maagisen kuution avulla, joka kutsuu cenobitit paikalle. Cenobitit ovat sadomasokistisia epämuodostuneita olentoja, jotka tarjoavat ”ultimaattista nautintoa” ”ultimaattisen kivun” avulla. Siirtymä heidän maailmaan on hienovaraisempi kuin *Prince of Darknessissa*. Huoneeseen tulee kylmän sinistä hohtoa ja maailma muuttuu hieman erilaiseksi. Syvemmälle kulkiessa hahmo huomaa pian olevansa jonkun vaarallisen ympäröimä. Omalla tavalla tämä muistuttaa minua *Silent Hill 2*-pelistä, missä siirtymä Otherworldiin tapahtuu miltei huomaamatta. *Silent Hillin* Otherworldin visuaalisen näkökulman suhteen cenobitejen maailma vaikuttaa melkein inspiroineen pelin maailmaa. Veren peittämä metalli ja kidutusvälineet ovat todella samanoloisia.



Kuva 54: Elokuvassa *Hellraiser* (1987) maailmojen muutoksen huomaa sävyjen muutoksesta. (Imbd, 2024)

Poltergeist (1982)-elokuvan portaali muistuttaa eniten *Silent Hill 4: The Room*:in portaalia. Se on ammottava reikä seinässä, mutta pimeyden sijaan sen sisältä loistaa valo. Myös siirtyminen toiseen maailmaan vaikuttaa olevan äkinäinen. Emme kuitenkaan elokuvan rajoissa pääse näkemään täysin, miltä vastakkainen universumi näyttää. Se viestii olevansa orgaaninen ja elimistöä muistuttava. Portaali myös imee kaiken haluamansa voimalla sisäänsä.



Kuva 55: Ruutukaappaus elokuvasta *Poltergeist* (1982) (oscarchamps.com, 2016)

Silent Hill 4: The Room:issa Henry joutuu kulkemaan fyysisesti reikämäisen portaalin läpi, jonka toiseen päähän hän ei näe. Hänellä ei kuitenkaan ole muuta vaihtoehtoa, jos hän haluaa poistua asunnostaan. Ensimmäisellä vierailukerralla hän yrittääkin nimenomaan vain paeta. Vastassa on vain pimeyttä ja outoja ääniä, kunnes hän pääsee toiselle puolelle. Perillä hän on Otherworldissa, mikä näyttää täysin poikkeavan hänen omasta maailmastaan. Portaalin kuvattu pimeys muistuttaa reflektiivisellä tasolla kaivon reikää. Pudotus näyttää pitkältä ja vaaralliselta. Tekijätiimi on myös ylläpitänyt reiän mystisyyttä intentionaalisesti pitämällä reiän “pään” synkkänä.

Portaali Otherworldiin muuttuu joka vierailun myötä: se kasvaa kasvamistaan, kunnes lopulta se on täydellinen ympyrä, jota ympäröi The Orderin *Halo of the Sun*. Portaali elää ja kehittyy rituaalin mukana entistä täydellisemmäksi. Lopulta portaali tukkiutuu ja Henry ei pääse kulkemaan sen läpi. Otherworldissa vierailtuaan Henry on löytänyt erinäisiä teemalaattoja murhien uhrien luolta. Hän on säilyttänyt niitä tietämättään, mikä niiden tarkoitus on. Laatoille kuitenkin löytyy tarkoitus - Pohtiessaan miten Henry pääsee takaisin Otherworldiin, hänen kodinhoitohuoneen seinään on ilmestynyt ohje. Hänen pitää asettaa neljä sovitusta - lähde, houkutus, tarkkaavaisuus ja kaaos - oikeaan linjaan. Seinän upotuksiin oikein asettaessaan Henry avaa uuden portaalin Otherworldiin.

Viimeinen portaali pelissä löytyy salaisen huoneen ristin alta. Tämän portaalin kautta Henry pääsee kohtaamaan Walterin viimein ja pysäyttämään kultin rituaalin. Portaali muistuttaa tummaa nestettä ja näyttää peilimäiseltä päällepäin. Se muistuttaa konseptiltaan paljon *Prince of Darknessin* peiliportaaleja.

Osa tämänkaltaista kauhua on varmaan uuden tuntemattomuus. Portaalien teosesimerkeissä ja *Silent Hill 4: The Room*:ssa uusi maailma on hengenvaarallinen ja melkein Lovecraftilainen- emme täysin edes voi ymmärtää, miten ison asian äärellä olemme.



Kuva 56: Henryn vessassa oleva portaali suurimmillaan ennen sen sulkeutumista. Ruutukaappaus.

5.5 Veri

Punaisen eri sävyt ja veri on kantava teema kauhussa sekä erityisesti *Silent Hill*-pelisarjassa. Veri ja elämä ovat tiukasti kietoutuneet toisiinsa. Ihmiset ja eläimet kuolevat liikaa verta menetettyään. Pelin antagonisti, The Order-kultti harjoittaa monenlaisia rituaaleja, jotka sisältävät veriuhrauksia. 21 Sakramentin rituaali jota Walter Sullivan suorittaa, ei ole poikkeus.

Veren esittäminen kauhussa liitetään väkivaltaan ja sitä voidaan käyttää myös vertauskuvallisesti. Elokuvasssa *The Shining* (1980) ikoninen verenpurkauma kaksoisovien välistä on enemmän vertauskuvallinen kuin reflektiivinen. Elokuvasssa perheen isä menettää asteittain järkensä hotellin kummittelun vuoksi. Lopulta hän haluaa tappaa perheensä. Verenpurkauma symboloi perheenisän väkivallan purkautumista ja estojen katoamista. Verta kuvataan myös haamujen päällä, jotka ovat päätyneet väkivallan kohteeksi ennen kuolemaansa. Teoksessa *Color Studies* punainen väri kuvaa verta ja kristinuskossa erityisesti Kristuksen uhrausta (Feisner & Reed 2014, 194).



Kuva 57: Ruutukaappaus elokuvasta *The Shining* (1980). (Geektyrant, 2022)

Elokuvasssa *Carrie* (1976) verta käytetään uskonnollisessa, naisellisessä sekä häpeällisessä kontekstissa. Carrie on nuori nainen, jolla on telekineettisiä voimia. Häntä kiusataan koulussa. Tarina huipentuu siihen, kun hänet valitaan koulun tanssiaisten kuningattareksi, mutta juhlimisen sijasta hän joutuu ilkeän tempun uhriksi. Hänen päälleen kaadetaan sangollinen verta. Tämän jälkeen Carrie romahtaa ja sytyttää voimillaan koulun tuleen, tappaen useita ihmisiä. Verellä on myös suuri naiseuden ja synnin yhteys. Tarina alkaa siitä, kun Carrie saa ensimmäistä kertaa kuukautiset. Hänen äärikristitty äitinsä kertoo kuukautisten syntyisyydestä. Carrien äiti on elämänsä ajan vahvasti ajatellut, että toi Carrien ”syntinä” tähän maailmaan. Verisen Carrien paluu kotiin saa Carrien äidin näkemään Carrien syntyisyyden perikuvana. Hän yrittää tappaa Carrien, mutta epäonnistuu.



Kuva 58: Ruutukaappaus elokuvasta *Carrie* (1976). (Filmfreedonia, 2022)

Elokuvassa *Psycho II* (1983) on kohtaus, missä asunnon putkistosta virtaa yllättäen verta pitkin kylpyhuonetta. Kohtaus on absurdi ja unenomainen. Samanlaista putkistoista virtavaa verta esiintyy myös Henryn asunnossa, missä keittiön hana alkaa vuotamaan verta. Reflektiivisellä tasolla esitys toimii niin, että virtaava vesi on korvattu verellä. Elokuvassa syy verenvuotoon on verinen rätti, minkä elokuvan salaperäinen murhaaja koitti hävittää wc-pönttöön. Huoneessa 302 veren virtaukselle ei ole syytä. Team Silent on voinut kuitenkin konstruoida esitykseen piilotarkoituksia. Pelin juonen huomioon ottaen pelaaja voi tulkita, että verinen hana kuvaa viattomien uhrien verenvuodatusta, mitä Walter harjoittaa rituaalin vuoksi.



Kuva 59: Verta vuotava wc elokuvassa *Psycho II* (1983). Ruutukaappaus.



Kuva 60: Henryn keittiön verta vuotava hana. Ruutukaappaus.

Veren näyttämällä oli pelissä yleensä jonkinlainen syvempi narratiivinen merkitys – sen tarkoitus oli jollain tavalla esittää joko Walterin hirmutekoja tai varoituksia Henryä kohtaan. Verta käytettiin joskus keinona viestiä tai luetteloida asioita. Asunnon ulkopuoliselle käytävän seinälle ilmestyy aina uusi verinen kädenjälki jokaisen uuden uhrin myötä. Näin pelaaja ja Henry näkevät rituaalin etenevän. Pelin puolivälissä Walter myös varoittaa verellä kirjoitetulla viestillä samaisessa seinässä. Hän kehottaa pelaajaa/Henryä pitämään huolen lähinaapuristaan Eileenistä ivaavalla tavalla: hän on valinnut Eileenin seuraavaksi uhrikseen.



Kuva 61: Kädenjäljet seinässä ja Walterin varoitus. Ruutukaappaus pelistä.

Verta oli kuvattu myös kuin Walterin murhien jäljiltä. Pelissä on monia tilanteita, missä Henry siirtyy huoneeseen, jonne on ilmestynyt verta erittäin raa’asti esitettynä. Veren roiskahdukset pitkin eri pintoja ovat dynaamisia ja muistuttavat veren liikettä voimakkaan iskun kohdistuessa elävään uhriin. Aineistosta voi tehdä johtopäätöksen, että kyseiset veriesitykset kuvaavat Walterin rituaalia varten suoritettuja murhia.

Veri oli myös useammin asetettu objektin päälle hahmon sijaan. Tämän selittää se, että lopulta emme näekään kovin montaa hahmoa huoneessa 302. Mutta silloin harvoin, kun hahmoja kuvataan, he ovat veren peitossa. Pelissä esiintyvät hahmot ovat usein kummituksia tai kangastuksia.

Mielestäni raaimmat ja dynaamisimmat esitykset verestä olivat verestä räjähtänyt pesukone, verinen purkaus kylpyhuoneessa sekä verinen, maukuva kissanpentu jääkaapissa. Pesukoneen ja kylpyhuoneen veriesitykset eroavat myös kissanpennusta jääkaapissa siten, että pelaaja ei näe veriteon uhria. Näkymät leikittelevät katsojan mielikuvituksella: mitä täällä on tapahtunut? Fiktiivisissä tarinoissa – erityisesti kauhussa – se on tehokeino. Joskus ihmisen oma mielikuvitus voi luoda paljon hurjempia mielikuvia kuin tarinan luoja olisi kuvitellutkaan. Joskus on tehokkaampaa jättää jotain kertomatta, jotta pelaaja saa tehdä omat johtopäätökset tarinan tapahtumista.



Kuva 62: Verinen pesukone. Ruutukaappaus.

Henryn pesukoneesta on purkautunut verta räjähdysmäisesti kodinhoituhuoneen seinälle. Veren ”liike” on nähtävissä sen pitkistä roiskeista. Sitä on myös valunut lattialle pesukoneen sisältä. Pelaaja ei pääse tarpeeksi lähelle katsomaan, onko pesukoneen sisällä mitään. Pesukone ja veri voi yhdessä kuvata todistusaineiston tuhoamista. Kuvaus voi kuitenkin esittää jotain vielä julmempaa – ehkä uhria tai sen osia on pyöritetty pesukoneen sisällä sadististen mielihalujuen vuoksi. Jos asunnossa esitetty veri kuvaa Walterin hirmutekoja, pesukoneesta räjähtävä veri kuvaa erityisesti hänen kierouttaan teon toteutuksessa.

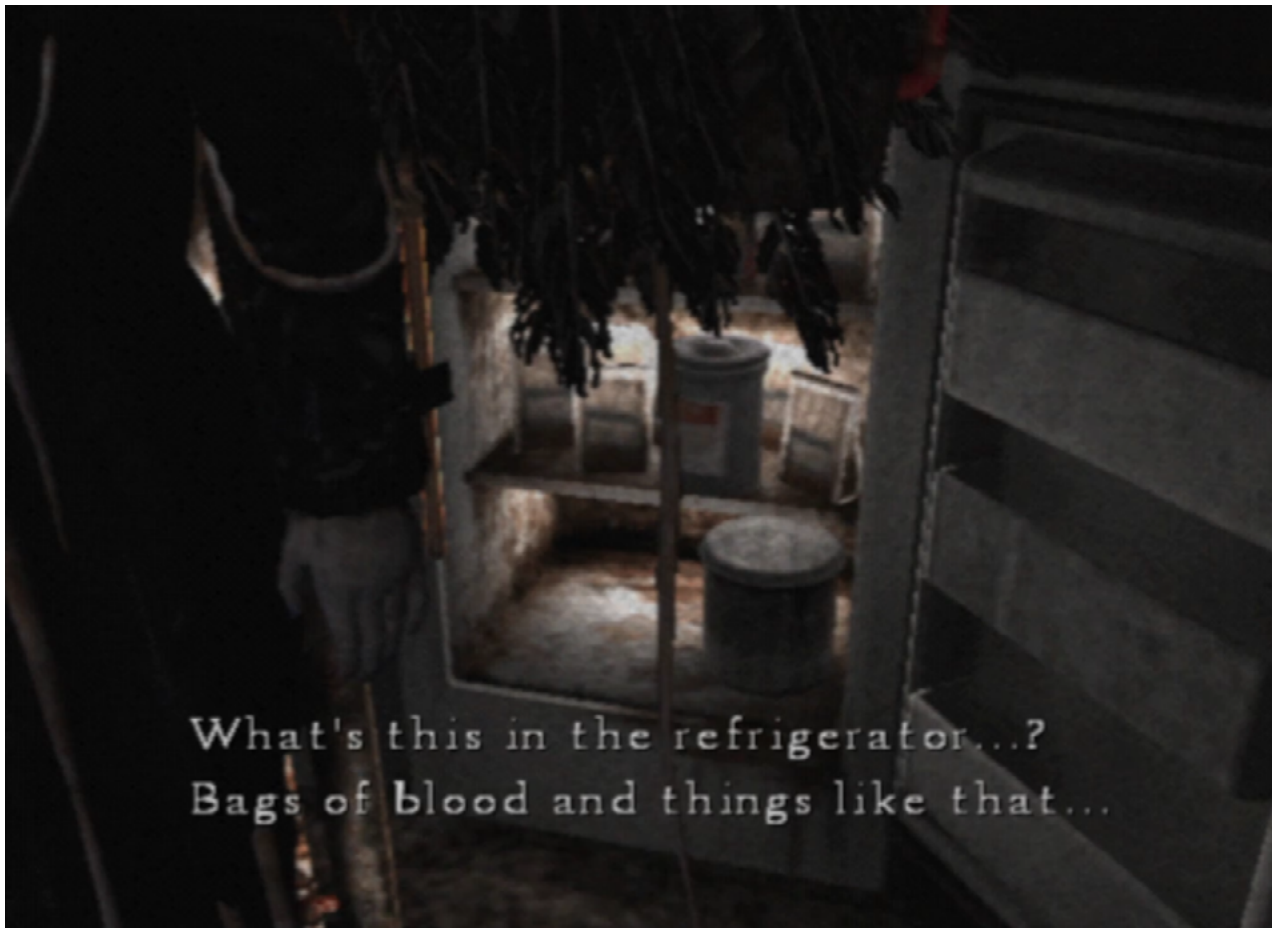


Kuva 63: Verta kylpyhuoneessa. Ruutukaappaus.

Kylpyhuoneen ammeeseen ilmestyy verinen räjähdys. Amme sisältää ainoastaan verta, eikä teon uhria näy ammeessä. Veren roiskeiden dynaamisuus viittaa uhrin kuolleen väkivaltaisesti joko puukottamalla tai tylpän esineen iskuista. Ammeeseen on murhattu muun muassa Marion Crane elokuvassa *Psycho* (1960). Teko ei ole yhtä verinen elokuvassa, mutta teosten välinen yhteys on nähtävissä. Veriräjähdys ammeessä voidaan nähdä myös *Psycho*-viittauksena.



Kuva 64: Kylpyhuoneen murhakohtaus elokuvassa *Psycho* (1960) (Riot Material, 2017)



Kuva 65: Uhrien jäänteitä jääkaapissa. Ruutukaappaus.

Salaisen huoneen jääkaappi on veren ja kehon eritteiden peitossa. Veri on myös tummempaa, joka kertoo sen iästä. Jääkaappi on ollut paikallaan jo pitkään uhrien jäänteet sisällään. Walterin on pitänyt säilöä uhriensa verta rituaalia varten. Jääkaapissa oleva veri kuuluu täysin uhreille, siinä missä muut veriesitykset asunnossa eivät anna siitä yhtä selvää viittausta.

Veri symboloi *Silent Hill 4: The Room*:ssa väkivaltaa ja rituaalista verenvuodatusta. Verta on käytetty runsaasti eri esityskeinoihin. Henryn asunnossa on kuitenkin nähtävillä vain yksi selkeä uhri “rikospaikalla”. Se on verinen kissa jääkaapissa. Muissa veriesityksissä oletettujen hyökkäysten uhreja ei ole näkyvissä. Veriesitykset ilman uhria leikittelevät yksilön mielikuvituksen kehittämällä vaihtoehdoilla. Mihin kauheuksiin Walter kykeneekään?

5.6 Peephole horror ja voyerismi

Silent Hill 4: The Room:issa on paljon voyeristisia teemoja. Henry pystyy tutkailemaan asuntonsa ulkopuolelle joko asuntonsa ikkunoista, ovireiästä tai olohuoneen seinän reiästä, josta hän näkee naapurinsa Eileenin huoneeseen. Avunhuudoista huolimatta kukaan ei huomioi Henryn läsnäoloa huoneistossa, tämä johtuu Walterin kirouksesta joka on erottanut hänet todellisesta maailmasta. Tästä syystä molempien puolien pyrkimykset vuorovaikutukseen ovat yksipuolisia.

Henryn katsoessa ovisilmästä käytävän seinällä näkyy verisiä kädenjälkiä, joita muut eivät huomaa. Jokaisen uhrin kuoleman jälkeen käytävälle ilmestyy uusi kädenjälki. Se on merkki Walterin etenevästä rituaalista. On kylmäävää katsoa, kun asuntolan asukkaat kävelevät seinän ohi mitään tietämättä siitä, mitä pahaa asuntolassa on tekeillään. Vain Henry ja Walter tietävät tilanteen todellisen laidan.



Kuva 66: Näkymä ulos ovisilmästä. Ruutukaappaus.

Yksi talon kummittelun muodoista näkyy myös asunnon ovisilmän kautta. Näitä on kahdenlaisia – joskus oven takana seisoo Henryä vahtiva Walter ja muutoin Henry kohtaa ovisilmän toisella puolella itsensä kuolleena. Tämä muistuttaa Henryä ja pelaajaa siitä, miten Henrylle käy jos hän ei pysäytä Walteria ajoissa.



Kuva 67: Walter-haunting ovisilmässä. Ruutukaappaus.



Kuva 68: Kuollut Henry-haunting ovisilmässä. Ruutukaappaus.

Hitchcockin elokuvassa *The Rear Window* (1954) asunnossaan asuva, jalkansa loukannut asukas seuraillee ajan kuluksi naapureita ikkunastaan. Pian hän kuitenkin löytää itsensä selvittämässä naapurissa tapahtunutta mahdollista murhaa. Asunnosta tarkkailu on yksi keino, miten Henrykin pysyy ajan tasalla naapureidensa elämistä vankeutensa aikana. Myös Henrynkin kohdalla eteen osuu jotain epäilyttävää, mikä enteilee jonkin pahan läsnäolosta hänen turvallisen kotinsa ulkopuolella. Elokuvan ja pelin esitystapa tirkistelylle on samanlainen - mustat pyöreät kehykset ympäröivät näkymää.



Kuva 69: Kuvakollaasi elokuvasta *The Rear Window* (1954). (Interiors, 2024)



Kuva 70: Eileen istumassa oman huoneensa sängyllä. Ruutukaappaus.

Pelaajan katsoessa Eileeniä siivoamassa huoneessaan, syntyy mielenkiintoinen tilanne. Eileen etsii harjaa huoneen lakaisemiseen, joka sattuu olevan aivan edessä seinän reikää, mistä pelaaja/Henry häntä katsoo. Tilanteessa tulee väkisin jännitys siitä, huomaako Eileen seinässä olevaa reikää. Me emme koskaan tule kuitenkaan tietämään, onko seinässä oleva reikä Eileenille todellinen, vai onko kyseessä taas jokin portaalin muoto, jolla Henry näkee omasta huoneestaan todelliseen maailmaan.

Tirkistely mielletään yleisesti perverssiksi ja epäsovivaksi. Se mielletään jopa rikokseksi, jos molemmat osapuolet eivät ole antaneet aktiviteettiin suostumusta. Tämä aiheutti pelissä itselleni syyllisyyden sekä uteliaisuuden sekaista tunnetta: Pelaaja on utelias tutustumaan ja pohtimaan Eileenin yhteyttä Henryyn sekä pelin tarinaan. Mutta samalla peliin immersoituneena pelaaja ymmärtää, että tirkistely on väärin. Makuuhuone mielletään ihmisten välillä yksityisenä paikkana ja jaamme Eileenin tietämättä yksin hänelle tarkoitetun intiimin hetken hänen seurassaan.

Myös elokuvassa *Psycho II* (1983) on tirkistelyreikiä. Elokuvassa teema korostuu vielä enemmän, koska elokuvan mysteerinen murhaaja tutkii naispääosan esittäjää kylpyhuoneen seinään tehdystä reiästä. Reiän tekeminen tällaiseen paikkaan viestii vahvasti seksuaalisesta motiivista. Tässä tapauksessa murhaaja myös vaanii uhriaan. Peto vahtimassa uhriaan-narratiivi on vahvempi elokuvassa *Psycho* (1960). Elokuvan jatko-osan versio kohtauksesta on selkeästi eroottisempi. Kurkistusreikä-kohtaus muistuttaa paljon tapaa, miten me pelaajana katsomme Henryn huoneen seinän lävitse Eileeniä. Molemmat mediat kuvaavat nuoren naisen intiimejä hetkiä tutkittuna ilman näiden naisten suostumusta. Eileenin kohdalla kyse ei ole niin eroottisesta tirkistelystä, mutta pelin vihjaus Eileenistä romanttisena intressinä Henrylle antaa silti jonkinlaisen kuvan heteromiehelle kuuluvasta luontaisesta seksuaalisesta kiinnostuksesta naispuoliseen henkilöön.



Kuva 71: Ruutukaappaus elokuvasta *Psycho II* (1983)



Kuva 72: Verinen jänis-lelu osoittaa pelaajaa. Ruutukaappaus.

Kun Walter valitsee Eileenin seuraavaksi uhriksi ja hyökkää hänen kimppuunsa, näkymä reiän läpi Eileenin makuuhuoneeseen muuttuu. Neljäs seinä rikkoutuu. Pehmolelu tuntuu osoittavan Henryn lisäksi myös pelaajaa, joka on kurkistellut pelin aikana useasti Eileenin huoneeseen. Millä tarkoituksella olet katsellut häntä – oletko ollut vain yksinkertaisesti huolissasi, vai pidätkö Eileeniä jollain tavalla viehättävänä? Näky makuuhuoneeseen jättää pelaajan pohtimaan moraaliaan toden teolla. Verinen ja osoittava jänis heijastelee myös sen hetken tilannetta: Walter on hyökännyt Eileeniin kimppuun, eikä pelaaja/Henry voinut estää sitä. Oli syy lopulta mikä tahansa, jäniksen osoitus on helppo mieltää syyllistäväksi.

5.7 Paha Lapsi

Kun Henry herää asunnossaan, voi makuuhuoneen vaatekaapissa kummitella. Kyseessä on pienen lapsen henki, joka tappaa pelaajan sen tullessaan liian lähelle henkeä. Lapsen ulkonäkö muistuttaa Walteria pienenä lapsena. Tilanne on painostava ja petollinen – pelaaja kaatuu tajuttomana maahan lapsen nauraessa.

Paha lapsi on konventio, mitä on nähty kauhussa aiemminkin. Syy lapsen pahuuteen voi olla psykologinen tai paranormaali. Tarinat pahoista lapsista profiloituivat 1950-luvulla. Aikaisissa teksteissä pahoista lapsista oli narratiivi siitä, että nämä lapset syntyivät pahana. (Renner 2013, 1.)

Silent Hill 4: The Room-pelissä lapsen pahuuden juurisyy on todennäköisesti paranormaali. Walter kasvoi kultin opeissa, eikä lapsena tietenkään tiedä oikeaa ja väärää muuten, kuin miten hänelle on opetettu. Hän on siis saanut yhteiskunnan normeista arvoista poikkeavan kasvatuksen. En usko, että Walter on ollut alkuun läpeensä paha. Hän on todennäköisesti ollut hylättynä lapsena mieleltään ja psyykkeeltään sellainen yksilö, johon kultin opit ovat päässeet vaikuttamaan suuresti. Walter kuitenkin aloittaa murhien tekemiset, koska hänelle on koko hänen lapsuutensa ajan uskoteltu, että hän voisi herättää äitinsä eloon 21 sakramentin rituaalin avulla. Myös hänen kokemansa väkivalta ja kultin hirvedet ovat taannuttaneet häntä kaiken väkivallan näkemisen sekä tekemisen suhteen.

”Paha lapsi”-konventio on visuaalisessa tutkimusaineistossa suppea ja sen näyttö pelissä on enemmän tekstuaalista. Huoneessa 302 hän kuitenkin sijaitsee vaatehuoneessa vaanimassa Henryä/pelaajaa.



Kuva 73: Pientä Walteria muistuttava lapsi Henryn vaatekaapissa. Ruutukaappaus.

Riivatut lapset luovat kauhua koska he käyttäytyvät häiritsevästi: julmasti, väkivaltaisesti ja tyttöjen kohdalla seksuaalisesti vihjailevasti. Riivattujen lasten narratiivi alkaa yleensä aikaa ennen riivauksen tapahtumista, jotta ero lapsen todelliseen käytökseen on paremmin nähtävissä. Tämän narratiivin vuoksi on myös helpompi antaa anteeksi riivatun lapsen teot ja sen sijaan syyttää häntä riivannutta demonia. (Renner 2013, 6.)

Stephen King on myös käyttänyt konventiota teoksessaan *Pet Semetary*, joka on saanut toistaiseksi kaksi erilaista elokuva-adaptiota. Ensimmäinen adaptio vuodelta 1989 sopii Walterin vertailukohteeksi hyvin. Tarinassa perheen pieni lapsi Gage jää rekan alle ja menehtyy traagisesti. Perhe asuu lähellä mystistä Mi'kmaqien; Etelä-Amerikkalaisen alkuperäiskansan hautausmaata. Perheen isälle Louisille varoitetaan, että hänen ei pitäisi haudata poikaansa sinne, vaikka huhujen mukaan alueella on kykyjä herättää kuolleita henkiin. Lopulta Louis päättää haudata Gagen alueelle. Gage syntyy ihmeenomaisesti uudelleen, mutta hän ei ole oma itsensä. Hän on paha ja murhanhimoinen. Tarina antaa lukijalle/katsojalle opetuksen siitä, että he eivät voi leikkiä jumalaa. He eivät voi tuoda kuolleitaan rakkaitaan takaisin – ei ainakaan sellaisina, millaisia he olivat ennen.



Kuva 74: Ruutukaappaus elokuvasta *Pet Semetary* (1989). (DeadRingersPodcast, 2018)

Elokuvassa *Exorcist* (1973) 12-vuotias Regan joutuu demonin riivaamaksi. Elokuvassa lapsen pahuus on demonin syytä ja ”oikea” Regan on kiltti lapsi. Regan aiheuttaa poltergeistin omaisia tavaroiden lentelyä ja muita väkivaltatekoja muita ihmisiä kohtaan. Reganin kehon kääntyminen, vääntyminen, masturbointi sekä äidin seksuaalinen väkivalta tuhoaa yhteiskunnan omaksuman käsityksen viattomasta lapsesta. Regania ei kuitenkaan voida pitää rikosoikeudellisessa vastuussa Denningsin, Merrickin sekä Karrasin kuolemasta, koska Reganin sijaan uhrin murhasi hänen sisällään asuva demoni. Tekstuuaalisesti Regan onkin viaton uhri muiden joukossa. (Williams & Renner 2013, 129.) Huomaa molempien esimerkkien lasten vaalea hiusten väri.



Kuva 75: Riivattu Regan elokuvassa *Exorcist* (1973). (Den of Geek, 2022)

5.8 Nuket ja kauhu

Pelin tarinassa saadaan selville, että nukkeilla on erityinen tarkoitus Walterin elämässä. Tekstuaalisesti meille kerrotaan, että nuori Eileen lahjoitti kaduilla asuvalle 16-vuotiaalle Walterille hänen oman nukkensa. Tähän mennessä kukaan ei ollut osoittanut Walterille tämänkaltaista ystävällisyyttä, joten hän piti nukken aarteenaan.



Kuva 76: Nuori Walter ja Eileen Galvin. (Silent Hill Wiki, 2024)

Pelissä Walter tarjoaa Henrylle nukken Otherworldissa. Pelaaja voi itse päättää, vastaanottaako hän nukken vai ei. Nukken vastaanottaminen tuo negatiivista karmaa ja nukken haamu tulee kummittelemaan asuntoon. On siis pelin parhaimman lopun saavuttamiseksi tärkeää olla vastaanottamatta nukkea Wal-

terilta, vaikka hänen tarjouksensa tuntuu ystävälliseltä.

Nuken tärkeys kuvaa Walterin kieroutunutta käsitystä läheisyydestä ja ihmissuhteista. Walter kuvittelee, että huone 302 on hänen äitinsä. Hän on voinut pitää tätä nukkea jotenkin merkityksellisenä ja ihmisen omaisena. Ne voivat eri käyttötarkoituksissa olla ihmisen korvikkeita fyysisesti, mutta eivät korvaa ihmistä. On huomattavaa, miten paljon enemmän Walter arvostaa objekteja ihmisten sijaan. Nuken rooli Walterin elämässä kuvastaa Walterin häiriintynyttä kuvaa muista ihmisistä. Kyse on myös vallasta ja sen käytöstä. Nuket eivät lopulta kuitenkaan ole oikeita ihmisiä eivätkä voi antaa suostumusta mihinkään. Walter voi tehdä nukelle mitä hän vain haluaa. On hyvin mahdollista, että Walter näkee muut ihmiset näin.



Kuva 77: Walter tarjoaa nukun Henrylle. (readingaddicted.weebly.com, 2024)

Asunnon nukkehaamut ovat presentoitu suurena massana seinässä ja sykkivät pitäen erinäisiä ääniä. Nuket näyttävät tismalleen nukelta, minkä Henry sai Walterilta.



Kuva 78: Nukke-haunting Henryn kodissa. (1) (Silent Hill Wiki, Room 302, 2024)



Kuva 79: Nukke-haunting Henryn kodissa. (2) (Silent Hill Wiki, Room 302, 2024)

Elokuvasa *Poltergeist* (1982) vihaiset henget asuttavat perheen klovninuken remonttiprojektin alkaessa. Elokuvan kliimaksissa nukke hyökkää takaapäin perheen nuoren pojan päälle ja alkaa kuristamaan häntä. Tässä tapauksessa pahansuopainen henki tai henget ohjaavat nukkea.



Kuva 80: Ruutukaappaus elokuvasta *Poltergeist* (1982) (ScreenRant, 2020)

Patti Pauley on listannut nukkejen historiaa kauhuelokuvissa. Ensimmäiseksi ilmaantumiseksi hän mieltää *The Great Gabbo* (1929). Mykkäelokuvan nukke mielletään kategoriaan sen ahdistavan ulkonäön vuoksi, vaikkei nukke itse mitään pahaa tarinassa tee, ainoastaan tämän käsinuken esittäjä vaipuu hulluuteen. Seuraava merkittävä nukke-esiintyminen on elokuvassa *Dead of Night* (1945). Myös tässä elokuvassa nukkerepresentaatio on käsinuken muodossa. Sillä on kuitenkin oma tahto, mikä lopulta tuhoaa käsinuken käyttäjän henkisesti. (Pauley, 2017.)

Elokuva *Dolls* (1987) sisältää murhanhimoisia nukkeja, jotka hyökkäävät yöllä talon vierailijoiden kimpuun. Ensimmäiseltä uhrit he poistavat silmät ja muuttavat hänen kasvonsa nukenomaiseksi. Toinen uhri joutuu nukkelauman saarron kohteeksi. Nuket lyövät naisen päätä vasaralla ja sahaavat samalla hänen jalkojaan.



Kuva 81: Ruutukaappaus elokuvasta *Dolls* (1987). (Tales of Terror, 2019)

Child's Play (1988) ikoninen nukke Chucky on tulos siitä, kun sarjamurhaaja siirtää sielunsa nukken sisään. Lopulta nukke päätyy tavallisen perheen pojan lahjaksi. Sarjamurhaaja päättää jatkaa rikosten ketjuaan nukken sisällä.

5.9 Paranormaali murhaaja

Sarjamurhaaja on hahmotyyppi, jota käytetään erityisesti rikosgenressä. Ensihavaintona *Silent Hill 4: The Room*:ssa voidaan nopeasti tehdä johtopäätös, että kyseessä on rikosgenren ja kauhugenren yhteentörmäys. Walter on ollut kuolevainen murhaaja, mutta rituaalin ensimmäisen vaiheen jälkeen hän jatkaa murhaamista henkimaailmassa. Hän osaa myös langettaa harhoja ja muuta paranormaalista kiusaa ja vahinkoa Henrylle. Tästä syystä Walter muistuttaa enemmän kauhugenren murhaajia ja hänet voidaan luokitella paranormaaliksi murhaajaksi. Paranormaaleja murhaajia kauhugenressä on esimerkiksi unien kautta hyökkäävä Freddy Krueger *Nightmare on Elm Street*-elokuvasta (1984) ja Pennywise. Hän on muotoaan muuttava tappajaklovni, joka vaanii lapsia Stephen Kingin teoksessa *IT* (1986).

Vaikka Walter suorittaa 21 sakramentin rituaalia äidinsä ja kultin jumalan herättämisen vuoksi, on hän myös sadistinen sarjamurhaaja. Walter leikittelee uhreillaan ja ivaa heidän voimattomuuttaan hänen edessään. Tämä näkyy pelissä esimerkiksi ennen Walterin hyökkäystä Eileenin kimppuun. Hän kirjoittaa ivaten verellä Henryn ovisilmästä näkyvään seinään viestin Henrylle siitä, että Eileenille tapahtuu pian jotain.



Kuva 82: Walterin varoitus Henrylle: Eileen on vaarassa. Ruutukaappaus.

Enemmän rikosgenren taipuvassa trillerissä *Se7en* (1995) sarjamurhaaja John Doe tekee seitsemän kuolemansynnin teemamurhaa. Elokuvan huippukohdassa poliisit saavat tietää, että myös he ovat joutuneet John Doen suunnitelmien kohteeksi. John Doe myös tekee elokuvassa itsestään “kateuden” uhrin. Hän on tappanut työparin nuoremman poliisin vaimon, koska kadehti heidän idyllistä ja täydell-

listä elämää. John yllyttää nuoremman poliisin tappamaan hänet kostoksi, jotta hän kuolisi ja nuoresta poliisista tulisi viimeinen osa murhien sarjaa, "viha". Walterin suostuvaisuus jopa itsensä uhraamiseen rituaalin vuoksi heijastuu hänen ja John Doen motiiveja verratessa. John Doe lavastaa uhrinsa äärimmäisen sairaan ja fetissinomaisin keinoin. Walter vaikuttaa myös nauttivan uhrien alistamisesta, vaikka esimerkiksi rituaaliin ensimmäiset uhreilta poistetut sydämet oli vaadittava osa rituaalin toteuttamiseksi. Fetissinomaiseksi hänen murhansa tekevät eniten rituaalin järjestysnumerot, jotka Walter kaivertaa uhreihinsa. Tämä on rituaalin puitteissa täysin vapaaehtoista eikä lainkaan vaadittua.



Kuva 83: Walter Sullivan ilmestyy Henrylle maalauksen kautta. Ruutukaappaus.

Yksi asunnon kummittelun muodoista on myös Henryn makuuhuoneessa olevan maalauksen teoksen muuttuminen Walterin kasvoiksi. Tätä tekijätiimi Team Silent on konstruktoinut tuomalla Walterin olemusta Henryn asuntoon absurdein tavoin. Walter vaanii Henryä tilassa, missä hän on haavoittuvaisimmillaan. Walterin kyky tuoda itsensä erilaisille pinnoille vahvistaa havaintoa siitä, että hän on parannaali murhaaja. Tätä tekijätiimi Team Silent on konstruktoinut tuomalla Walterin olemusta Henryn asuntoon absurdein tavoin.

Silent Hill 4: The Room:in tarinan mukaan Walter vieraili lapsena Garlandin eläinkaupassa ja pudotti siellä vahingossa häkin, minkä sisälle oli lukittu kissanpentu. Kissanpentu loukkaantui vakavasti. Kummitteleva elävä kissan ruumis tuntuu tästä syystä viittaavaan menneeseen vahingontuottamiseen. Vahingoitettu kissa maukuu jääkaapissa. Näky on todella brutaali ja luoltaansa pois työntävä.



Kuva 84: Elävä kuollut kissa Henryn jääkaapissa. Ruutukaappaus.

Walterin teot eläimiä kohtaan kuitenkin jatkuvat tahallisenä myöhemmin: 21 sakramentin rituaalin neljäs uhri oli Steve Garland, joka oli saman eläinkaupan omistaja. Walter ryntäsi liikkeeseen konepistoolilla ampuen Garlandin kuoliaaksi. Murhan suorittamisen jälkeen Walter myös tappoi raa'asti kaikki kaupan eläimet ampumalla myös ne kuoliaaksi.

Uskon, että tällainen narratiivin valinta Walterin teoille ei ole sattumanvaraista, vaan perustuu myös tositapahtumiin. Eläinräökkäys ja empatian puute eläimiä kohtaan on usein esiaste henkilöillä, jotka päätyvät myöhemmin suorittamaan henkirikoksia. Kuuluisat sarjamurhaajat, mm. Ted Bundy ja Jeffrey Dahmer ovat myös rääkänneet eläimiä ennen ihmisiin siirtymistä. Tästä syystä on syytä tutkia muiden rikosten mahdollisuutta, jos yksilö rääkkää eläimiä. (FBI, 2016.)

6 Ikonologinen tulkinta

Silent Hill 4: The Room hyväksikäyttää jo vakiintunutta visuaalista kuvastoa, minkä tekijätiimi Team Silent on konstruoinut jo pelin ensimmäisestä osasta lähtien. Otherworld-kuvastoa tutkitaan kuitenkin tällä kertaa kodin kautta, mikä mielletään yksilön turvapaikkana ja survival horror-alagenren turvahuoneena. Team Silent on muuttanut neljännen pelin myötä turvahuoneen käsitystä ja täten jättänyt jälkensä kauhugenren historiaan.

Feminiininen kauhu on suuri osa pelin teemaa, vaikka pelin päähahmo on maskuliininen cismies. Pelin teema on vahvasti oidipaalinen: pelin antagonististi Walter Sullivan kokee vahvaa kaipuuta vastakkaista sukupuolta olevaan vanhempansa, äitiinsä. Myös päähahmo Henry Townshend kokee vahvaa kutsusta pysäyttää Walterin rituaali ja pelastaa hänen vastakkaista sukupuolta oleva naapurinsa, Eileen Galvin. *Silent Hill 4: The Room* seuraa edeltäjiään: Kauhut ovat vahvasti liitoksissa ahneaan äitihahmoon, kohdunkaltaisiin tiloihin sekä perhejuurien selvittämiseen. Huoneen groteski kuvasto symboloi kohtua, mutta pelin kaksi eri vaihetta huomioon ottaen asunto 302 muistuttaa värillisesti myös kylmää, maatuvaa ruumista. Walterin päämäärä on elvyttää hänen kuollut äitinsä eloon, mikä tekstuaalisesti tarkoittaa pelissä asuntoa 302. Tämä kehityskaari on nähtävissä myös pelin sisällä visuaalisesti: pelin pahassa lopussa tila muuttuu punaiseksi kuin sen veri kiertäisi jälleen, huone herää eloon.

Henry saa tietää, että hänen asunnollaan on mystinen menneisyys. Kummitustalo-konventiota vahvistavat kummittelun lisäksi myös viestit menneisyydestä ja Henryn eristyneisyys ulkomaailmasta. Hän on toisaalta kotonaan, mutta samalla uhkaavassa asetelmassa, mitä hän ei voi kontrolloida. Paranormaali murhaaja Walter murhaa uhrinsa epätodellisin keinoin ja uhkaa ja ivaa Henryä kaikin keinoin. Hän haluaa Henryn kodin itselleen, keinolla millä hyvänsä.

Veri ja uskonnolliset viitteet ovat suuressa osassa pelin visuaalista kuvastoa. Pelin antagonistinen kultti The Order on konstruoitu osittain kristinuskon pohjalta ja kultille pääosallinen tapa harjoittaa uskoa on tehdä veriuhrouksia kultin pyhälle äitihahmolle. Veri Henryn asunnon sisällä kuvaa uhrien kokemaa kärsimystä ja heidän vertaan, mitä on vuodatettu 21 sakramentin rituaalia varten. Se kuvaa myös Walterin väkivallantekoja. Kristinuskon korostuu The Orderin pohjalla päällimmäisenä: Walter löydetään ristiinnaulittuna metalliristille ja asunnossa 302 kummittelevat haamut ja paranormaalit tapahtumat ajetaan pois pyhien kynttilöiden avulla, mitkä yhdistetään katolisen uskonnon harjoittamiseen.

Pelin voyeristiset piirteet ilmaistaan huoneessa erinäisten reikien avulla, mikä löytyy olohuoneen seinältä sekä etuoven ovisilmästä. Reikämuoto ilmenee myös wc:n portaalissa, minkä mystisyyttä lisää sitä ympäröivät kultin riimut. Pyöreät, orgaaniset muodot tukevat havaintoa kohdunkaltaisista tiloista. Sisältä synkkä putkimainen portaali on kuin napanuora asunnon 302 ja Otherworldin välillä. Henryn tehtävänä on katkaista tämä yhteys pelastaakseen itsensä ja naapurinsa. Henry siirtyy maailmojen välillä kuin vauva synnytyskanavaa pitkin ulos valoon.

Kaiken kaikkiaan *Silent Hill 4: The Room* valjastaa jo olemassa olevia kauhugenren konventioita ja kätkee niitä arjen keskelle. Konventioiden esittäminen on reflektiivisellä tasolla pelkistettyä, mutta voimakasta symbolisella tasolla. Yksinkertaisen esittämisen voima piilee kotiin kuulumattomista, oudoista asioista mitä asuntoon 302 virtaa. Kauhun kuvauksen ei tarvitse olla liiallista, kun kyseessä on ennen turvallisen mielletty tila. Osa esitetyistä genrekonventioista peilaa paljon edeltäjiään elokuvista sekä muista kauhupeleistä. Selkeimmät samankaltaisuudet löytyivät paha lapsi-konventiosta, kummitustalo-teemasta sekä voyerismin visuaalisesta esittämisestä.

Pohjimmiltaan *Silent Hill 4: The Roomin* teema kertoo kodin turvasta ja vallitsevasta uhkasta, kun joku meille tuntematon henkilö tai asia tunkeutuu kodin sisälle luvatta. Tekijätiimi Team Silent on valinnut kauhujen kohteeksi henkilökohtaisen turvapaikkamme: näemme asiat Henryn silmin, kuin asunto 302 olisi oma kotimme. Walterin tunkeutuminen on äärimmäisen väkivaltaista: Asunnon seinät peittyvät verellä ja jääkaapissa maukuu pahoinpidellyn kissan elävä kuollut ruumis. Miellämme ihmisinä veren

uhkaksi jo pienissä määrissä, joten Walterin uhrien verenvuodatus ja ympäröivä lika on uhkaa suurimmillaan. Minne menemme, jos emme ole enää turvassa omassa kodissamme? Pelin teema on ajaton ja tehokas vielä kaksikymmentä vuotta myöhemmin: sillä sotia, katastrofeja ja konflikteja tulee olemaan maailmassa aina.

7 Kritiikki ja jatkotutkimus

Koska tutkimus pohjautuu kokemukseen sekä tutkijan omaan konseptuaaliseen karttaan, ei tutkimuksen tulos ole yleistettävissä. Se tarkoittaa myös, että tarvetta jatkotutkimukselle löytyy aina. Tutkimusta varten täytyi etsiä teoksia, jotka esittivät vastaavia pelin sisällä näytettyjä konventioita. Tutkimukselle oli varattu rajattu aika ja tutkimus on toteutettu tämän aikajakson puitteissa. Ennen tutkimusta oli myös tiedossa jo tutkijan puutteellinen ikonografinen vertailukuvasto tutkimuksen alussa. Puutteellinen kuvasto johtui sukupolvierosta sekä kiinnostuksesta kauhuun, mikä tutkijalle heräsi vasta myöhemmin. Tästä syystä suuren osan aikaa tutkimuksen tekemiselle vei kauhuteoksiin tutustuminen, jotta ikonologia tulkintoja olisi mahdollista muodostaa.

Jos haluaisimme syventyä vielä enemmän Team Silentin konseptuaaliseen karttaan ja tapaan konstruoida asioita, olisi ollut hedelmällistä ottaa vertailuaineistoon mukaan enemmän japanilaisia kauhuteoksia. On tiedossa, että tekijätuimiä on inspiroinut sekä japanilainen että länsimaalainen kauhukuvasto. Vertailuaineisto sisältää pääosin länsimaalaisia kauhuteoksia. Kyseessä on mielenyhtymät, mitä tutkija kehittää konseptuaalisen karttansa avulla. Täten tämä sama tutkimus voisi olla hyvin erilainen tutkijalta, joka eläisi muussa kuin länsimaalaisessa kulttuurissa.

Lähdeluettelo:

Kirjallisuus:

Edith Anderson Feisner and Ronald Reed: *Color Studies 3rd edition*. 14: Color symbolism. Fairchild Books, 2014. Julkaistu virtuaalisesti 2021.

Karen J. Renner: *The 'Evil Child' in Literature, Film and Popular Culture*. Routledge, 2013.

Konami Official Books: *SILENT HILL 4 - THE ROOM - OFFICIAL GUIDE COMPLETE EDITION*. Konami Media Entertainment. Painettu Japanissa 2004.

Marion G. Müller: *Iconography and Iconology as a Visual Method and Approach*. Margolis, Eric, 1947- ; Pauls, L. *The SAGE handbook of visual research methods*. SAGE 2011. E-kirjapainos.

Mark Janchovich: *Horror The Film Reader*. Taylor & Francis e-Library, 2002. E-kirjapainos.

Steven Skaggs: *FireSigns: a semiotic theory for graphic design*. The MIT Press, 2017.

Stuart Hall: *Representation*. SAGE Publications Ltd. 2013.

Theo van Leeuwen, Carey Jewitt: *The Handbook of Visual Analysis*. SAGE, 2001.

Artikkelit:

Beavis, Mary Ann: *'Angels Carrying Savage Weapons': Uses of the Bible in Contemporary Horror Films*. Julkaisussa: *The journal of religion and film Journal of Religion and Film*, Vol. 7, Iss. 2 (2003)

Daniel Chandler: *An Introduction to Genre Theory*. 1997, revised in 2000. Artikkelit.

Ewan Kirkland: *RESTLESS DREAMS AND SHATTERED MEMORIES: PSYCHOANALYSIS AND SILENT HILL*. *BRUMAL: Research Journal on the Fantastic*. 2015.

I-PING CHEN, FANG-YI WU, CHIH-HSIANG LIN: *CHARACTERISTIC COLOR USE IN DIFFERENT FILM GENRES*. National Chiao Tung University, Taiwan. *EMPIRICAL STUDIES OF THE ARTS*, Vol. 30(1) 39-57. 2012.

J. Ross: *How Christianity is represented in modern horror movies: A textual analysis of The Conjuring and The Conjuring 2*. ResearchGate, 2021. Artikkelit.

Karen J. Renner & Sara Williams: *'The Power of Christ Compels You': Holy Water, Hysteria, and the Oedipal Psychodrama in The Exorcist*. *The 'Evil Child' in Literature, Film and Popular Culture*. Routledge, 2013.

Mio Bryce: *White Wings and Black Wings: Ambiguous Dichotomy in Manga and Anime*. *The International Journal of Diversity in Organisations, Communities & Nations*. Common Ground Publishing Pty Ltd. 2008.

Nettilähteet:

21 Sacraments. Silent Hill Wiki. Lainattu 04.02.2024. https://silenthill.fandom.com/wiki/21_Sacraments

Adrienne Tyler: *Nightmare On Elm Street: How Freddy Coming Through The Wall Was Filmed*. Screenrant. Verkkosivu. Julkaistu 06.02.2021. Lainattu 27.02.2024. <https://screenrant.com/nightmare-elm-street->

[freddy-kruger-wall-shot-cgi/](#)

Daniel Chandler: *An Introduction to Genre Theory*. Verkkosivu. Muokattu viimeksi 12.09.2020. Lainattu 03.04.2024. <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/intgenre6.html>

Descent of The Holy Mother: The 21 Sacraments. Silent Hill Wiki. Lainattu 04.02.2024. https://silenthill.fandom.com/wiki/Descent_of_the_Holy_Mother_-_The_21_Sacraments

Drew, C. (October 24, 2023). *10 Genre Conventions, Explained*. Helpful Professor. Verkkosivu. <https://helpfulprofessor.com/genre-conventions/> Lainattu 18.03.2024

FBI: Tracking animal cruelty. Verkkosivu Julkaistu 01.02.2016. Lainattu 13.02.2024. <https://www.fbi.gov/news/stories/-tracking-animal-cruelty>

Halo of the Sun. Silent Hill Wiki. Lainattu 06.02.2024. https://silenthill.fandom.com/wiki/Halo_of_the_Sun

Hiroyuki Owakun kommentti The Order-kultin inspiraatiosta. Wayback Machine: Internet Archive. Lainattu 04.02.2024. <https://web.archive.org/web/20170313022325/http://translatedmemories.com/bookpgs/Pg104-105.jpg>

Jimmy Stone. Silent Hill Wiki. Lainattu 02.02.2024. https://silenthill.fandom.com/wiki/Jimmy_Stone
https://silenthill.fandom.com/wiki/The_Order 04.02.2024

J. Simpson: *How Ring predicted the anxieties of the 21st century*. *Little White Lies: Truth and Movies*. Verkkosivu. Lainattu 12.02.2024. <https://lwlies.com/articles/how-ring-predicted-the-anxieties-of-the-21st-century/>

Nick Rodriguez: *Silent Hill's Future Protagonists Have One Advantage Over Resident Evil*. Gamerrant. Verkkosivu. Julkaistu 19.10.2023. Lainattu 27.02.2024. <https://gamerant.com/silent-hill-future-protagonists-resident-evil-setting-stories-better/>

Patti Pauley: *The Evolution of Creepy Dolls in Horror Cinema*. BloodyDisgusting. Verkkosivu. Julkaistu 09.11.2017. Lainattu 19.03.2024.

Philip Kosloski: *How blessed candles can drive away demons*. *Aleteia*. Julkaistu 02.02.2021. Lainattu 07.02.2024. <https://aleteia.org/2021/02/02/how-blessed-candles-can-drive-away-demons/>

Resurrection (1999) Elokuvan kuvaus. IMDB. Verkkosivu. Lainattu 02.02.2024. <https://www.imdb.com/title/tt0142804/>

Silent Hill 4: The Room. GiantBomb. Verkkosivu. Artikkelin päiväys 17.10.2020. Viitattu 3.10.2023. <https://bloody-disgusting.com/editorials/3468933/evolution-creepy-dolls-horror-cinema/>
<https://www.giantbomb.com/silent-hill-4-the-room/3030-6328/>

Silent Hill 4: The Room. Silent Hill Wiki. Lainattu 02.02.2024. https://silenthill.fandom.com/wiki/Silent_Hill_4:_The_Room

Team Silent. Silent Hill Wiki. Verkkosivu. Lainattu 5.3.2024. https://silenthill.fandom.com/wiki/Team_Silent

Kuvaluettelo:

Kuva 1: *Silent Hill 4: The Room*-pelin kansi. (Internet Archive, 2024) <https://archive.org/details/silent-hill-4-the-room-ps2-hiresscans> Lainattu 29.02.2024.

Kuva 2: Reikä Henryn asunnon kylpyhuoneessa. Ruutukaappaus.

Kuva 3: Cynthia ja hänen ruumiiseen kaiverretut numerot. (Silent Hill Wiki, 2024) https://silenthill.fandom.com/wiki/Cynthia_Velasquez Lainattu 29.02.2024.

Kuva 4: Kuva huoneen 302 pohjasta. (Silent Hill 4: The Room Official Guide Complete Edition, 2004) *SILENT HILL 4 - THE ROOM - OFFICIAL GUIDE COMPLETE EDITION*. KONAMI OFFICIAL BOOKS. Konami Media Entertainment. Painettu Japanissa 2004.

Kuva 5: Salainen huone. Ruutukaappaus.

Kuva 6: Chandlerin yritys luokitella genrejä. (Chandler, 2020) Daniel Chandler: *An Introduction to Genre Theory*. Verkkosivu. Muokattu viimeksi 12.09.2020. Lainattu 03.04.2024. <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/intgenre6.html>

Kuva 7: Henryn eteinen ja keittiö. Ruutukaappaus.

Kuva 8: Henryn olohuone. Ruutukaappaus.

Kuva 9: Pelin vaaraviestintä asunnossa. Ruutukaappaus.

Kuva 10: Ruutukaappaus *Silent Hill* (1999) pelistä. (The Guardian, 2019) <https://www.theguardian.com/games/2019/jan/31/silent-hill-at-20-the-game-that-taught-us-to-fear-ourselves> Lainattu 05.02.2024.

Kuva 11: Ruutukaappaus pelistä *Silent Hill: The Short Message* (Gamespot, 2024) <https://www.gamespot.com/reviews/silent-hill-the-short-message-review-in-my-restless-dreams-i-flee-that-town/1900-6418173/> Lainattu 05.02.2024.

Kuva 12: Lapsi-Walter pelin pahassa lopussa. Ruutukaappaus.

Kuva 13: Ruutukaappaus elokuvasta *Hellraiser* (1987) (SGS On Film, 2021) <https://sgsonfilm.net/2021/10/31/one-great-shot-hellraiser-1987/> Lainattu 29.02.2024.

Kuva 14: Ruutukaappaus Henryn makuuhuoneen työpöydästä, jossa hän toteaa itsekin huoneen olevan veren ja ruosteen peitossa.

Kuva 15: Henryn olohuone pelin avauskohtauksessa. Ruutukaappaus.

Kuva 16: Henryn keittiö pelin avauskohtauksessa. Ruutukaappaus.

Kuva 17: Henryn eteinen pelin avauskohtauksessa. Oveissa ei ole ketjuja tai lukkoja. Henry mainitsee kuitenkin ovea tutkiessaan, että ovi on visusti kiinni. Ruutukaappaus.

Kuva 18: Olohuoneen seinä ”rappeutuu” jollain mädän oloisella materiaalilla. Ruutukaappaus.

Kuva 19: Ruutukaappaus elokuvasta *Poltergeist* (1982). (filmfanatic.org, 2021) <https://filmfanatic.org/?p=69336> Lainattu 16.03.2024.

Kuva 20: Henry ihmettelee soivaa puhelinta, jonka johto on kuitenkin katkaistu. Ruutukaappaus.

Kuva 21: Kellon heiluvat viisarit. Ruutukaappaus.

Kuva 22: Heiluvat ikkunat. Ruutukaappaus.

Kuva 23: Olohuoneen nojatuoli-kummitus. (Room 302, Silent Hill Wiki) https://silenthill.fandom.com/wiki/Room_302?file=ArmChair.png Lainattu 17.04.2024.

Kuva 24: Henryn lukittu etuovi. Ruutukaappaus.

Kuva 25: Henryn etuoven alta vastaanotetut viestit. Ruutukaappaus.

Kuva 26: Walterin kirjoittama viesti ”Don’t go Out! – Walter” Henryn etuovessa. Ruutukaappaus.

Kuva 27: Televisio Henryn olohuoneessa. Ruutukaappaus.

Kuva 28: *Ringu* (1998). Ruutukaappaus.

Kuva 29: *Poltergeist* (1982). Ruutukaappaus.

Kuva 30: *Poltergeist* (1982). Ruutukaappaus.

Kuva 31: Jimmy Stone Henryn kummittelemassa asunnon olohuoneen seinässä. Ruutukaappaus.

Kuva 32: Henryn olohuoneen seinällä on kasvot. Ruutukaappaus.

Kuva 33: Ilmiö valtaa koko seinän ja alkuperäisten kasvojen kohdalta ilmaantuu mädäntynyt, ruumista muistuttava ihmisolento. Ruutukaappaus.

Kuva 34: Hahmo tulee seinästä ulos ja kaatuu maahan. Se alkaa ryömiä kohti Henryä, kunnes Henry herää painajaisestaan. Ruutukaappaus.

Kuva 35: Freddy Krueger vaanii uhriaan elokuvassa *A Nightmare on Elm Street* (1984) (Screenrant, 2021) <https://screenrant.com/nightmare-elm-street-freddy-krueger-wall-shot-cgi/> Lainattu 27.02.2024.

Kuva 36: *Resident Evil 1*-pelin ensimmäinen zombie. (Resident Evil Wiki, 2024) Resident Evil Wiki, Turning Around Zombie. Lainattu 31.01.2024. https://residentevil.fandom.com/wiki/Turning_Around_Zombie

Kuva 37: Desalvon pää Henryn ikkunan ulkopuolella. (Silent Hill wiki, 2024) https://silenthill.fandom.com/wiki/Room_302?file=Desalvohead.jpg Lainattu 06.02.2024.

Kuva 38: *Resurrection* (1999)-elokuvan kliimaksi: uhrien ruumiidenosista koottu Jeesus Kristuksen ruumis. (IMDb) <https://m.imdb.com/title/tt0142804/mediaviewer/rm2647218176/> Lainattu 02.02.2024.

Kuva 39: Walter Sullivanin ruumis ristillä. Ruutukaappaus.

Kuva 40: Risti, mihin Walterin ruumis oli kiinnitetty. Ruutukaappaus.

Kuva 41: Jeesus ristiinnaulittuna circa 1632 (Wikimedia Commons, 2024) https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cristo_crucificado.jpg Lainattu 07.02.2024.

Kuva 42: Walterin ruumiin jalat, mihin on myös numeroitu hänen ”järjestyksensä” rituaalissa. Ruutukaappaus.

Kuva 43: Pyhä kynttilä, joiden avulla pahaa ajetaan pois asunnon sisältä. Ruutukaappaus.

Kuva 44: Saha, mitä Walter on käyttänyt rituaalia suorittaessaan. Ruutukaappaus.

Kuva 45: Walterin rituaalivälineitä. Ruutukaappaus.

Kuva 46: The Order-kultin rituaalivälineitä pelissä *Silent Hill 3*. (Silent Hill Memories, 2024) https://www.silenthillmemories.net/sh3/walkthrough_12_nightmare_hospital_en.htm Lainattu 29.02.2024.

Kuva 47: Tukkiutunut reikä Henryn vessassa. Seinään on ilmestynyt The Order-kultin *Halo of the Sun-merkki*. (Room 302, Silent Hill Wiki. Ruutukaappaus, 2024.) Silent Hill Wiki, Room 302. Gif-kuva reiän transformaatiosta. Ruutukaappaus. Lainattu 10.1.2024. https://silenthill.fandom.com/wiki/Room_302?file=HoleGIF.gif

Kuva 48: *Halo of the Sun*. (Halo of the Sun, Silent Hill wiki, 2024) https://silenthill.fandom.com/wiki/Halo_of_the_Sun?file=Halo_of_the_Sun.png Lainattu 06.02.2024.

Kuva 49: Kodinhoitohuoneen seinälle ilmestyneet ohjeet uuden portaalin luontiin. Ruutukaappaus.

Kuva 50: Uusi portaali. Ruutukaappaus.

Kuva 51: Vessan seinään ilmestynyt reikä. Ruutukaappaus.

Kuva 52: Henry sukeltaa reikään seinässä. Ruutukaappaus.

Kuva 53: *Prince of Darkness* (1987)-elokuvan portaali. (Medium, 2019) <https://medium.com/talking-pictures/prince-of-darkness-1987-82ad799b12a3> Lainattu 29.02.2024.

Kuva 54: Elokuvassa *Hellraiser* (1987) maailmojen muutoksen huomaa sävyjen muutoksesta. (Imbd, 2024) <https://www.imdb.com/title/tt0093177/mediaviewer/rm271364097> Lainattu 29.02.2024.

Kuva 55: Ruutukaappaus elokuvasta *Poltergeist* (1982) (oscarchamps.com, 2016) <https://www.oscarchamps.com/2016/04/30/poltergeist-1982/> Lainattu 16.03.2024.

Kuva 56: Henryn vessassa oleva portaali suurimmillaan ennen sen sulkeutumista. Ruutukaappaus.

Kuva 57: Ruutukaappaus elokuvasta *The Shining* (1980). (Geektyrant, 2022) <https://geektyrant.com/news/the-story-behind-the-infamous-blood-gushing-elevator-scene-from-stanley-kubricks-the-shining> Lainattu 29.03.2024.

Kuva 58: Ruutukaappaus elokuvasta *Carrie* (1976). (Filmfreedonia, 2022) <https://filmfreedonia.com/2022/05/01/carrie-1976/> Lainattu 29.03.2024.

Kuva 59: Verta vuotava wc elokuvassa *Psycho II* (1983). Ruutukaappaus.

Kuva 60: Henryn keittiön verta vuotava hana. Ruutukaappaus.

Kuva 61: Kädenjäljet seinässä ja Walterin varoitus. Ruutukaappaus pelistä.

Kuva 62: Verinen pesukone. Ruutukaappaus.

Kuva 63: Verta kylpyhuoneessa. Ruutukaappaus.

Kuva 64: Kylpyhuoneen murhakohtaus elokuvassa *Psycho* (1960) (Riot Material, 2017) <https://www.riotmaterial.com/intellectually-ambitious-ultimately-inept-7852-fails-hitchcocks-psycho/> Lainattu 09.04.2024.

Kuva 65: Uhrien jäänteitä jääkaapissa. Ruutukaappaus.

Kuva 66: Näkymä ulos ovisilmästä. Ruutukaappaus.

Kuva 67: Walter-haunting ovisilmässä. Ruutukaappaus.

Kuva 68: Kuollut Henry-haunting ovisilmässä. Ruutukaappaus.

Kuva 69: Kuvakollaasi elokuvasta *The Rear Window* (1954). (Interiors, 2024) <https://www.intjournal.com/thinkpieces/project-rear-window-1954> Lainattu 11.3.2024.

Kuva 70: Eileen istumassa oman huoneensa sängyllä. Ruutukaappaus.

Kuva 71: Ruutukaappaus elokuvasta *Psycho II* (1983)

Kuva 72: Verinen jänis-lelu osoittaa pelaajaa. Ruutukaappaus.

Kuva 73: Pientä Walteria muistuttava lapsi Henryn vaatekaapissa. Ruutukaappaus.

Kuva 74: Ruutukaappaus elokuvasta *Pet Sematary* (1989). (DeadRingersPodcast, 2018) <https://deadringerspodcast.com/2018/02/28/dead-is-better-mary-lamberts-pet-sematary-1989/> Lainattu 12.02.2024.

Kuva 75: Riivattu Regan elokuvassa *Exorcist* (1973). (Den of Geek, 2022) <https://www.denofgeek.com/movies/there-will-never-be-possession-movie-scary-as-the-exorcist/> Lainattu 12.02.2024.

Kuva 76: Nuori Walter ja Eileen Galvin. (Silent Hill Wiki, 2024) https://silenthill.fandom.com/wiki/Walter_Sullivan?file=WalterEileen.PNG Lainattu 13.02.2024.

Kuva 77: Walter tarjoaa nukun Henrylle. (readingaddicted.weebly.com, 2024) https://readingaddicted.weebly.com/uploads/1/0/6/0/106040539/silent-hill-4-walter-sullivan-by-parrafahell-d3gtbql_orig.jpg Lainattu 13.02.2024.

Kuva 78: Nukke-haunting Henryn kodissa. (1) (Silent Hill Wiki, Room 302, 2024) https://silenthill.fandom.com/wiki/Room_302?file=DollGhost_02_ps2.png Lainattu 13.02.2024.

Kuva 79: Nukke-haunting Henryn kodissa. (2) (Silent Hill Wiki, Room 302, 2024) https://silenthill.fandom.com/wiki/Room_302?file=DollGhost_03_ps2.png Lainattu 13.02.2024.

Kuva 80: Ruutukaappaus elokuvasta *Poltergeist* (1982) (ScreenRant, 2020) <https://screenrant.com/poltergeist-movie-clown-doll-real-actor-almost-death-explained/> Lainattu 16.03.2024.

Kuva 81: Ruutukaappaus elokuvasta *Dolls* (1987). (Tales of Terror, 2019) <https://terror.ca/movie/tt0092906> Lainattu 20.03.2024.

Kuva 82: Walterin varoitus Henrylle: Eileen on vaarassa. Ruutukaappaus.

Kuva 83: Walter Sullivan ilmestyy Henrylle maalauksen kautta. Ruutukaappaus.

Kuva 84: Elävä kuollut kissa Henryn jääkaapissa. Ruutukaappaus.