

„ALICJA W KRAINIE KOSZMARÓW” - GRY AMERICAN MCGEE’S ALICE I ALICE MADNESS RETURNS JAKO MROczne INTERPRETACJE UTWORÓW LEWISA CARROLLA

MARCIN M. CHOJNACKI¹
(Uniwersytet Łódzki)

Słowa kluczowe: adaptacja, autorstwo, remediacja, narracja, gry wideo
Key words: adaptation, authorship, remediation, narration, video games

Abstrakt: Marcin M. Chojnacki, „ALICJA W KRAINIE KOSZMARÓW” - GRY AMERICAN MCGEE’S ALICE I ALICE MADNESS RETURNS JAKO MROczne INTERPRETACJE UTWORÓW LEWISA CARROLLA. „PORÓWNANIA” 19, 2016. T. XIX. S. 171-182. ISSN 1733-165X. W niniejszym artykule autor przeprowadza analizę dwóch gier autorstwa Americana J. McGee, stanowiących interesujące przykłady adaptacji zapożyczających zrealizowanych w ramach interaktywnego cyfrowego medium. W tekście rozpatrywane są kwestie funkcjonowania przekładu intersemiotycznego w niestabilnym tekście narracyjnym, strategii autorstwa, obecnej poprzez oryginalną interpretację materiału źródłowego przez projektanta gier, oraz to, w jaki sposób zaczerpnięte z oryginału motywy, postaci, wydarzenia i miejsca znajdują zastosowanie w nawigacyjnym środowisku wirtualnym. Autor wskazuje także na wielość możliwych odczytań treści zawartej w omawianych tytułach, zwracając jednocześnie uwagę na dojrzałość medium gier wideo oraz ich adaptacyjny potencjał.

Abstract: Marcin M. Chojnacki, “ALICE IN NIGHTMARELAND” - AMERICAN MCGEE’S ALICE AND ALICE MADNESS RETURNS GAMES AS GLOOMY INTERPRETATIONS OF LEWIS CARROLL’S WORKS. “PORÓWNANIA” 19, 2016. Vol. XIX. P. 171-182. ISSN 1733-165X. The author of this paper analyses two video games created by American J. McGee and which are an interesting example of borrowing adaptation accomplished within digital interactive medium. Article also considers the issues of intersemiotic translation in an unstable narrative text, authorship strategy realized by original interpretation of the source material and using themes, characters, events, and places from the original in navigational virtual space. Author points out the multiplicity of possible readings of these titles content while paying attention to the maturity of the medium of video games and their adaptive potential.

1 E-mail: mchojnacki@uni.lodz.pl

„We're all mad here”
Kot z Cheshire,
L. Carroll, *Alice in Wonderland*

Interaktywny świat Alicji

Żadnej z wymienionych w tytule artykułu gier wideo, których produkcją kierował American J. McGee, nie można nazwać adaptacjami książek o Alicji, choć obie w dużej mierze korzystają z motywów, postaci, miejsc i wydarzeń zaczerpniętych z prozy Lewisa Carrolla. Przede wszystkim nie są one próbą przeniesienia historii opowiedzianej w oryginale do interaktywnego medium, aby umożliwić miłośnikom tej książki ponowne odtworzenie przygód dziewczynki. Stanowią natomiast formę ponurej, gotyckiej kontynuacji wątków opisanych w pierwowzorze (Robertson 1), a także osobliwą odpowiedź na dotychczasowe interpretacje (Martin 135), utrwalające w kulturze popularnej zinfantylizowany i uproszczony obraz Krainy Czarów oraz bohaterów ją zamieszkujących. Zdaniem Michaela Ryana Moore'a tradycyjne rozumienie adaptacji w przypadku nowych mediów, w tym także gier wideo, może okazać się zbyt wąskie i niewystarczające (Moore 82). Dzieje się tak głównie ze względu na odtworzenie sposobu opowiadania charakterystycznego dla jednego środka przekazu w ramach „społecznych i technologicznych afordancji drugiego” (Moore 82)².

Jeżeli weźmiemy pod uwagę podstawowe cechy gry: interaktywność oraz czynny udział gracza w procesie narracyjnym (Murray 71), samodzielne odtworzenie znanych z innego (wcześniejszego) tekstu kultury wydarzeń może okazać się nużące. Dlatego też lepszym rozwiązaniem jest „zapożyczenie” – typ adaptacji zaproponowany przez Dudleya Andrew w obszarze badań filmoznawczych (Andrew 98). Polega on na zaczerpnięciu z oryginału określonych elementów i przedstawieniu ich w nowej, niekoniecznie wiernej wobec pierwowzoru formie, co pozwala twórcom na większą swobodę podczas projektowania interakcji, wplatania rozpoznawalnych motywów w nowe doświadczenie, zamieniające bierny odbiór na samodzielną eksplorację wirtualnego świata przedstawionego.

Henry Jenkins w artykule *Game Design as Narrative Architecture* posługuje się grą *American McGee's Alice* jako przykładem środowiska ewokatywnego do omówienia jednego ze sposobów opowiadania historii poprzez wirtualną przestrzeń (Jenkins 123). Badacz porównuje to rozwiązanie do wesołego miasteczka utrzymanego w realiach konkretnego tekstu kultury i odwzorowującego charakterystyczne miejsca czy bohaterów pobocznych, dających się bez trudu rozpoznać osobom zaznajomionym z pierwowzorem. Jego zdaniem takie swoiste adaptacje nie służą po-

2 O ile nie zaznaczono inaczej, wszystkie cytaty w przekładzie autora artykułu.

nownemu opowiedzeniu konkretnej historii przy wykorzystaniu innych, typowych dla danego medium środków wyrazu, ale mają umożliwić graczowi interaktywny kontakt ze światem przedstawionym znanym wcześniej z książki, filmu lub komiksu. Dlatego też tak ważną rolę w przypadku opowiadania ewokatywnego odgrywa cyfrowe środowisko, po którym gracze poruszają się podczas rozgrywki.

Zdaniem Jenkinsa to właśnie przeobrażenie dotychczasowych reprezentacji przestrzeni z powieści o przygodach Alicji stanowiło w dużym stopniu przetworzenie oryginału (Jenkins 124), które twórca gry zaproponował, aby uzyskać nową, dość niepokojącą wymowę. Badacz podkreśla także w swoim artykule:

McGee może bezpiecznie założyć, że gracze rozpoczynają grę z dość dobrze rozwiniętą wyobraźniową mapą miejsc, postaci i sytuacji powiązanych z fikcyjnym uniwersum Carrolla, i że odczytują jego zniekształcone oraz najczęściej potworne przedstawienia, mając w pamięci ilustracje w książce czy filmy Disneya (Jenkins 124).

W tym kontekście potencjalna atrakcyjność *American McGee's Alice* nie wynika z próby odtworzenia oryginału w cyfrowym medium, ale z przeprowadzenia jego transformacji oraz z kontynuacji historii głównej bohaterki, aby uczynić rozgrywkę interesującym i świeżym doświadczeniem nawet dla osób doskonale znających twórczość Carrolla.

Finn-Henning Johannessen podkreśla natomiast, że znajomość oryginału oraz jego wcześniejszych interpretacji pozwala wywołać u odbiorców odpowiednią reakcję na Krainę Czarów oraz obecne w niej istoty przechodzące koszmarną metamorfozę (Johannessen 12). Przywołując zasugerowaną przez Frances Bonner i Jasona Jacobsa koncepcję Alicji jako postaci wkraczającej wraz z czytelnikiem do nieznannej wcześniej rzeczywistości, Johannessen zauważa, że wiele dzisiejszych adaptacji zapożyczających ukazuje powrót dziewczyny do wyobrazonego świata, jednak ulegającego pewnej przemianie (Johannessen 12). Taki zabieg umożliwia twórcom interpretacji tekstu kultury, oczywiście przy wykorzystaniu jego kluczowych elementów, kreację w pewnym sensie nowej diegezy, tajemniczej zarówno dla głównego bohatera, jak i dla odbiorcy. Podczas rozgrywki w *American McGee's Alice* można napotkać postaci oraz miejsca doskonale znane graczowi, jednak poprzez swoją karykaturalność i brzydotę sprawiają one wrażenie obcych.

American McGee's Alice jako gra autorska

Zanim przejdę do dalszej analizy interaktywnych interpretacji *Alicji w Krainie Czarów*, chciałbym przyjrzeć się bliżej twórczości projektanta odpowiedzialnego za ich realizację. McGee bez wątplenia wyróżnia się na tle pozostałych producentów. Warto zaznaczyć, że w przypadku branży gier komputerowych kojarzenie poszcze-

gólnych wysokobudżetowych tytułów czy serii z konkretną osobą należy do rzadkości, natomiast figura autora powszechnie utożsamiana jest z wieloosobowym zespołem odpowiadającym za dany projekt (Ashcraft). Można jednak wskazać indywidualnych twórców, pełniących najczęściej funkcję dyrektorów kreatywnych³, posiadających charakterystyczny styl, podejmujących określone tematy lub specjalizujących się w pewnych gatunkach i realizujących swoje pomysły w założonych przez siebie studiach bądź na zlecenie dużych koncernów medialnych (Demirbaş).

Dlatego też posługując się kryteriami zaproponowanymi przez Espena Aarsetha w artykule *The game and its name: What is a game auteur?*, chciałbym pokazać, że McGee tworzy gry, które mogą uchodzić za dzieła autorskie (Aarseth 262–263). Pierwsze kryterium dotyczy wiązania przez odbiorcę tytułu gry z nazwiskiem twórcy, a nie nazwą wydawcy lub firmy, która go wyprodukowała⁴. Drugie zakłada konieczność wydania więcej niż jednej gry oraz zawarcia w nich wszystkich specyficznych dla siebie elementów. Trzecie dotyczy wyjątkowości tych pozycji, ponadprzeciętnych rozwiązań i wprowadzenia do gatunku pewnej świeżości.

Choć alternatywna wersja przygód Alicji była pierwszą oryginalną koncepcją gry McGee, już w niej można dostrzec typowe dla późniejszej twórczości tego autora cechy, widoczne również w kolejnych produkcjach sygnowanych jego nazwiskiem. Projektant często posługuje się groteską i karykaturą, kreuje przerysowanych bohaterów zmuszonych do radzenia sobie z nierzadko absurdalnymi sytuacjami. Powtarzanym w kolejnych tytułach motywem jest także rozpad znanej protagonistom rzeczywistości, destrukcja świata przedstawionego, jak chociażby w parodiującej amerykańskie filmy katastroficzne grze *Bad Day L.A.*, w której gracz ma kontrolę nad bezdomnym mężczyzną, próbującym przetrwać w mieście nawiedzonym przez liczne kataklizmy. Twórca łączy także elementy literatury dziecięcej z konwencją grozy, co można zaobserwować w obu częściach *Alice* i w epizodycznej grze *Grimm*, której bohaterem jest odrażający gnom opowiadający własne, brutalne wersje popularnych baśni. Odwróceniu ulegają także skonwencjonalizowane role i postawy – Czerwony Kapturek zostaje nieustraszonym łowcą potworów pochodzących z japońskiej demonologii w produkcji *Akaneiro: Demon Hunters*.

McGee wykorzystuje zatem rozpoznawalne motywy i zmienia je, odziera z bezpiecznych dekoracji, tworząc w ten sposób nowe, mroczne wersje powszechnie znanych utworów. W oprawie wizualnej większości jego projektów można także zaobserwować wyraźny kontrast pomiędzy czernią lub szarością i jaskrawymi, ciepłymi

3 Można tutaj wskazać podobieństwo do funkcji reżysera w przypadku sztuki filmowej.

4 Takie podejście może jednak uniemożliwić uchwycenie w konkretnej grze strategii autorskiej, zwłaszcza gdy poddajemy ocenie wysokobudżetowy tytuł powstały w wyniku długotrwałej pracy niekiedy bardzo licznego zespołu projektantów. Każę bowiem automatycznie pominąć analizę procesu produkcyjnego oraz autentycznej roli danej osoby, która może rzeczywiście nadzorować kolejne etapy realizacji własnej, oryginalnej wizji ukończonego dzieła lub też stanowić jedynie nazwisko-markę wykreowaną na potrzeby kampanii marketingowych.

barwami, zdający się oddawać konflikt pomiędzy mrokiem, złem czy zepsuciem a pozornie pogodnym, kolorowym i przyjaznym światem przedstawionym. Gry te mogą również wywołać złudzenie przeznaczonych dla najmłodszych odbiorców ze względu na obecność postaci z baśni czy wykorzystanie mechaniki popularnych platformówek⁵ kierowanych głównie do dzieci. W rzeczywistości McGee przełamuje konwencje, posługuje się opowieściami zakorzenionymi w naszej kulturze, tak jak w przypadku *Alicji w Krainie Czarów*, aby wydobyć na pierwszy plan niepokojące, nieoczywiste lub zapomniane tropy interpretacyjne (McKenna 16). W ostatnich latach można zaobserwować produkcje naśladowujące jego rozwiązania, co pozwala uznać go za twórcę mającego widoczny wpływ na branżę elektronicznej rozrywki.

Kraina Koszmarów

American McGee's Alice rozpoczyna animowana sekwencja otwierająca, która wprowadza gracza w obecną sytuację tytułowej bohaterki. Wirtualna kamera⁶ krąży po pokoju śpiącej dziewczynki, ukazując przedmioty wywołujące konotacje z literackim oraz filmowym pierwowzorem, jak chociażby szachownicę z figurami, kieszonkowy zegarek, w końcu książkę, zawierającą charakterystyczne ilustracje. W pewnym momencie przeciągający się czarny kot zrzuca lampę naftową i wywołuje pożar. O dalszym przebiegu zdarzeń odbiorca jest informowany dzięki serii monochromatycznych fotografii przedstawiających Alicję, próbującą dotrzeć do sypialni rodziców. Uniemożliwiają ją jednak płomień oraz gęsty dym, w końcu przerażona bohaterka wyskakuje przez okno i ląduje na zaśnieżonym podwórku przed nikiącym w ogniu domem. Chwilę później obserwujemy ją leżącą w przerażającym szpitalnym łóżku, obejmującą pluszowego królika, który niespodziewanie i w budzący grozę sposób przemawia do dziewczyny, prosząc o pomoc.

Od wydarzeń opisanych przez Carrolla mija kilka lat, Alicja traci rodzinę podczas wspomnianego pożaru i obecnie przebywa w zakładzie psychiatrycznym. Pograżona w stanie katatonii protagonistka traci kontakt ze światem. Zamknięta we wnętrzu własnego umysłu, ponownie przenosi się do Krainy Czarów, by odkryć, że dotychczas radosne i bezpieczne miejsce uległo potwornej metamorfozie. Istotne zmiany zaszły także w wizerunku samej bohaterki, zauważalnie nawiązującym

5 Nazwa gatunku gier platformowych (inaczej platformówek) pochodzi od konieczności przemieszczania się pomiędzy kolejnymi platformami, poprzez wykonywanie kontrolowaną postacią dynamicznych skoków w różnych kierunkach. Mechanika rozgrywki najczęściej zakłada także prowadzenie walki z napotykanymi przeciwnikami (Rogers 9).

6 Wirtualna kamera to element silnika graficznego oraz interfejsu gry wideo odpowiedzialny za reprezentację wirtualnej przestrzeni podczas rozgrywki lub nieinteraktywnych przerywników fabularnych, zazwyczaj naśladowujący pracę swojego filmowego odpowiednika (zwłaszcza w ramach zabiegów narracyjnych lub estetyzujących). Zagadnienie to szerzej opisuję w artykule *Wirtualna kamera i jej zastosowanie w grach wideo* (Chojnacki 305–308).

jednak do tego znanego z animacji Disneya. Według Catherine Siemann projekt postaci doskonale pasuje do mrocznej atmosfery, w jakiej utrzymano całą grę – „[Alicja – M.Ch.] nosi klasyczną niebieską sukienkę z fartuszkiem, ale też wysokie gotyckie buty z klamrami, zazwyczaj jest wyposażona w duży nóż, Trupi Koncierz, oraz pokryta plamami krwi, nadającymi jej władczego i być może złowieszczygo wyglądu” (Siemann 187). Badaczka zwraca też uwagę na stonowaną, delikatną kobiecość nastolatki, która z pewnością nie jest hiperseksualna, dzięki czemu trójwymiarowy model stanowi połączenie małego dziecka ze śmiertelnie niebezpieczną istotą (Siemann 187).

Zadaniem gracza, kontrolującego w trzecioosobowej perspektywie protagonistkę *American McGee's Alice*, jest odnalezienie i zabicie Królowej Kier, stanowiącej w rzeczywistości uosobienie choroby, z jaką zmagają się dziewczyna. Nim jednak dojdzie do konfrontacji z głównym przeciwnikiem, interaktor musi pokonać wiele poziomów wypełnionych przeszkodami, zagadkami oraz przeciwnikami. Mechanika rozgrywki polega na przeskakiwaniu pomiędzy elementami otoczenia, zbieraniu różnorodnych przedmiotów i prowadzeniu krwawej walki przy wykorzystaniu narzędzi związanych z fabułą powieści Carrolla. Przewodnikiem towarzyszącym Alicji podczas wędrówki po przeobrażonej Krainie Czarów jest wychudzony, demoniczny Kot z Cheshire o strasznym uśmiechu odsłaniającym pokryte krwią zęby. Prerażający kompan służy radą, wskazuje właściwą drogę, ostrzega przed niebezpieczeństwem oraz dodaje bohaterce otuchy pomiędzy kolejnymi wyzwaniem, jednak nie uczestniczy w nich bezpośrednio. W rezultacie podczas wyprawy dziewczyna jest osamotniona, zmuszona do samodzielnego przezwyciężenia choroby, która więzi ją w koszmarach.

Charakterystyczna oprawa graficzna *American McGee's Alice* zdaniem Jasminy Kallay⁷ wywołuje skojarzenia z filmami utrzymanymi w estetyce ekspresjonizmu kina weimarskiego (Kłys 408–424). Krzywizny obiektów wypełniających wirtualną przestrzeń (Tortolani 4), fragmentów budynków, tunelów czy platform, pomiędzy którymi przeskakuje sterowalna postać, ewokują takie obrazy z 1920 roku jak *Gabinet doktora Caligari* czy *Genuine* w reżyserii Roberta Wiene. Wrażenie to dodatkowo potęgają mrok spowijający Krainę Czarów, projekty poziomów przypominające teatralne dekoracje czy w końcu fantastyczna tematyka powiązana jednocześnie z próbą reprezentacji mrocznej psychiki bohaterki (Kłys 408–424). Najpełniej widoczne jest to we fragmencie rozgrywanym w Wyblakłym Królestwie (ang. *Pale Realm*), właściwie monochromatycznej lokalizacji, w której trwa nieustanna walka pomiędzy białymi i czerwonymi figurami szachowymi. Bohaterkę otaczają tam pozbawione barw modele zamkowych murów, szachownica pokrywająca podłogę oraz sklepienie zawieszane tuż nad ostro zakończonymi wieżyczkami i stromymi dachami budynków. Choć projekt McGee nie był w tym czasie jedynym, w którym wykorzy-

7 Kallay wprost nazywa *American McGee's Alice* dziełem ekspresjonistycznym (Kallay 45).

stano podobną estetykę⁸, to bez wątpienia stanowi jej oryginalny przykład, który ponadto wyraźnie wpłynął na inne produkcje z późniejszych lat⁹.

Warto także zaznaczyć, że zespołowi odpowiedzialnemu za produkcję gry udało się przenieść do cyfrowej przestrzeni zarówno elementy ewokujące książkę Carolla oraz jej wcześniejsze adaptacje, jak i te wywołujące skojarzenia z ikonografią charakterystyczną dla paradygmatu horroru (Niedenthal 168–180). Dlatego podczas rozgrywki gracz napotyka olbrzymie grzyby, róże, żywopłoty, żołnierzy-karty czy zamki, ale także odrażające potwory, przynębiające, sprawiające wrażenie wymarłych miejsca, nawiedzone budynki i ciemne korytarze. Poziomy zostały zaprojektowane tak, aby już swoim wyglądem wywoływać u interaktora niepokój poprzez nienaturalne kształty, brak światła bądź mgłę przesłaniającą niebo. W grze można także dostrzec szczegóły wpisujące się w konwencję *gore*: krew pokrywająca mury oraz tryskającą z pokonanych przeciwników czy obecne na końcowych planszach obiekty przypominające pulsujące ludzkie organy wewnętrzne.

Eksploracja wirtualnego środowiska obecnego w grze zdaniem Jana Van Looya przypomina spacer bohaterki z oryginału (Van Looy 62). W interpretacji McGee Alicja również trafia do kolejnych miejsc, spotyka ich mieszkańców, zmienia swój rozmiar, rozwiązuje zagadki i próbuje odnaleźć się w niecodziennych sytuacjach. To właśnie odszukanie dawnych znajomych, obok walki z dziesiątkami przeciwników, umożliwia progresję podczas rozgrywki oraz przechodzenie do następnych poziomów czy zdobywanie nowych przedmiotów niezbędnych dla rozwoju bohaterki. Gracz napotyka na swojej drodze wiele przyjaźnie nastawionych postaci, na przykład Pana Gąsiennicę, Niby Żółwia czy Gryfa, lecz także grupę antagonistów – Szalonego Kapelusznika, Księżną oraz Tweedleduma i Tweedledee. Odbiorca poznaje ich niejako na nowo nie tylko ze względu na dokonane przez twórców gry deformacje dotychczasowych przedstawień wspomnianych postaci, ale również poprzez umiejscowienie ich w nowym położeniu oraz w odmiennych wzajemnych relacjach. Niemniej Van Looy uważa, że obecność licznych motywów i nawiązań do pierwowzoru pozwala zachować w *American McGee's Alice* spójność świata diegetycznego pomimo jego odczuwalnego rozbicia i fragmentaryczności (Van Looy 61–62).

Być może kolejnym istotnym czynnikiem, wpływającym na koherentność zdarzeń i przestrzeni przedstawionych w grze, jest fakt umiejscowienia akcji wewnątrz umęczonego umysłu tytułowej bohaterki. Michael Nitsche, przenosząc koncepcję fokalizacji w ujęciu Mieke Bal na grunt badań nad trójwymiarowymi gramami wideo, poddaje analizie relację pomiędzy sterowalną postacią a otoczeniem stanowiącym

8 Jako przykłady wskazać można chociażby *Evil Twin: Cyprien's Chronicles* (In Utero, Ubisoft 2001), *Pencil Whipped* (Lonnie Flickinger 2002) czy *Sacrifice* (Shiny Entertainment, Interplay Entertainment 2000).

9 Znaczące wydaje się, iż odczytanie nawiązania do wspomnianej estetyki wymaga od gracza określonych kompetencji kulturowych, a tym samym stanowi próbę przeniesienia gry w obszar sztuki wysokiej, gdzie kategoria autorstwa funkcjonuje w bardziej oczywisty sposób. Za tę uwagę dziękuję prof. dr hab. Piotrowi Sitarskiemu.

odwzorowanie jej przerażających wizji (Nitsche 3). Badacz stwierdza, że osobista tragedia wpłynęła jednoznacznie na sposób, w jaki dziewczynka postrzegała relacje pomiędzy rzeczywistością a fantazją:

To początkowe wydarzenie wywołało u Alicji skrajne poczucie winy za brak wystarczająco szybkiej reakcji na pożar. Odzwierciedlając Lewisową kreację wymyślonej Krainy Czarów w ramach twórczego umysłu Alicji, McGee przenosi gracza do koszmarnej wersji świata zniekształconego przez wyrzuty sumienia (Nitsche 3).

Biorąc to pod uwagę, można zaproponować interpretację zmagania w grze jako z jednej strony przebywania w umyśle stanowiącym więzienie, źródło cierpienia młodej kobiety, z drugiej natomiast ucieczki od okrutnej rzeczywistości oraz próby przezwyciężenia lęków i poczucia winy, uniemożliwiających bohaterce normalne funkcjonowanie. Jak słusznie podkreśla Nitsche, Alicja może pokonać ostatniego przeciwnika tylko wtedy, gdy odważy się przekroczyć własne ograniczenia (Nitsche 3) i zniszczyć monstrialną postać Królowej Kier, ucieleśnienie zaburzeń psychicznych sterowalnej postaci. Zwycięstwo pozwala na powrót do normalności zarówno Krainy Czarów, jak i samej Alicji opuszczającej zakład psychiatryczny w sekwencji zamykającej grę.

Powrót Szaleństwa

Alice: Madness Returns stanowi bardzo konsekwentną kontynuację *American McGee's Alice* zarówno pod względem estetycznym, jak i mechanicznym – do tego stopnia, że nie przypadła ona do gustu części recenzentów, oczekujących większych innowacji (McKenna 17). Rozwój branży gier wideo i samego medium sprawił jednak, że sequel wydany po ponad dekadzie bez wątplenia stanowi bogatszy, bardziej spójny i dopracowany tekst kultury. Gracz ponownie przenosi się wraz z Alicją do Krainy Czarów, której zagraża nowe niebezpieczeństwo. Choć zwycięstwo nad Królową Kier przywróciło dziewczynie równowagę psychiczną, bohaterka zaczyna odczuwać niepokój związany z utratą wspomnień dotyczących przebiegu pożaru, w którym straciła rodzinę. Sposobem na przywrócenie pamięci staje się powrót do świata wyobraźni, umożliwiający graczowi wkroczenie do onirycznej, hipnotyzującej rzeczywistości.

Na proces narracyjny w *Alice: Madness Returns*, podobnie jak w przypadku pierwszej części gry, składają się fragmenty rozgrywki oraz nieinteraktywne przerywniki fabularne, przyjmujące postać trójwymiarowych animacji komputerowych. Część z nich remediuje¹⁰ estetykę książkowych ilustracji, ożywiając papierowe wizerunki

10 Remediacja polega na przeniesieniu estetyki oraz mechaniki jednego medium do drugiego, najczę-

bohaterów uczestniczących w konkretnych zdarzeniach. Z jednej strony przypominają one o pierwowzorze cyfrowej interpretacji, z drugiej natomiast – poprzez dramatyczność i dosłowność poszczególnych scen – przełamują konwencję barwnej, dziecięcej opowieści. Cathlena Martin zauważa, że „McGee swobodnie wybiera, które elementy opowieści Carrolla inkorporować, ponieważ projektuje grę wideo, a nie kolejną książkę dla dzieci” (Martin 139). Choć kontynuacja jest zdecydowanie bardziej kolorowa i może sprawiać wrażenie przeznaczonej dla młodszych odbiorców, w rzeczywistości opowiadana w niej historia jest mroczna, a świat przedstawiony oraz nawiedzające go monstra są równie okrutne i bezwzględne jak w *American McGee’s Alice*, dlatego rozgrywka wypełniona jest wieloma brutalnymi pojedynkami.

Postęp techniczny umożliwił pracownikom singapurskiego studia Spicy Horse przygotowanie oryginalnej i szczegółowej oprawy wizualnej. Jak sami zaznaczają:

Artystami, którzy wydali się nam szczególnie inspirujący, byli między innymi Dave McKean, Mark Ryden i Zdzisław Beksiński, ale wzorowaliśmy się także na rozmaitych źródłach, włączając *cosplay*, oryginalną biżuterię, kolekcjonerskie lalki, sztukę Burning Man i wypychanie zwierząt. Wiele zawdzięczamy też filmom fantastycznym jak *Niekończąca się opowieść*, *Ciemny kryształ*, *Powrót do Krainy Oz* i *Labirynt fauna*, ale również pracom Creature Shop i braci Quay (Marshall 9).

Rezultatem połączenia motywów z powieści Carrolla, wymienionych powyżej inspiracji oraz wyobraźni azjatyckich projektantów współpracujących z McGee była odświeżona wizja świata przedstawionego, wypełnionego nowymi miejscami oraz postaciami. Tym razem Alicja stara się za wszelką cenę powstrzymać Piekielny Pociąg przemierzający Krainę Czarów i powodujący jej rozpad. Dziewczyna niechętnie podejmuje walkę z potworami, jednocześnie próbując odzyskać swoje wspomnienia porzucane gdzieś wśród poziomów udostępnionych interaktorowi podczas rozgrywki, by odkryć prawdę o tragedii odpowiedzialnej za jej szaleństwo.

W *Alice: Madness Returns* można wyraźniej odczuć wspomniany przez Siemann dualizm tytułowej postaci (Siemann 187–188) – gdy przemierza ona wąskie uliczki wiktoriańskiego Londynu, sprawia wrażenie delikatnej, bezbronnej i słabej, natomiast przekroczenie granicy wyobraźni zmienia ją w skuteczną oraz potężną wojowniczkę. Badaczka wspomina także (za Susan Douglas) o innej cesze charakterystycznej silnych żeńskich postaci obecnych w popkulturze. Ich orężem stają się szybkie, celne i nierzadko sarkastyczne wypowiedzi, mające ukazać ich intelektualną przewagę nad przeciwnikiem (Siemann 187–188). Alicja doskonale sobie radzi, prowadząc walkę przy wykorzystaniu noża, konika na kiju lub młynka strzelającego ziarnami pieprzu, ale dążąc do celu, potrafi także umiejętnie rozmawiać z napo-

ściej starszego do nowszego. Zabieg ten pozwala naśladować środki wyrazu charakterystyczne dla filmu, przekazu telewizyjnego bądź komiksu w grach wideo (Bolter, Grusin 45).

tykanymi postaciami. Niemniej gra nieustannie ewokuje referencje związane z kondycją psychiczną bohaterki oraz historycznymi próbami rozwiązania problemów umysłowych kobiet (Kallay 43). Znaczące jest więc wprowadzenie do mechaniki rozgrywki „trybu hysterii”. W momencie utraty dużej części zdrowia przez sterowalną postać gracz może uruchomić stan, w którym dziewczyna jest przez krótki czas odporna na ataki przeciwników i zadaje im większe obrażenia.

Historia opowiadana w *Alice: Madness Returns* skrywa przed swoim odbiorcą mroczną tajemnicę, a jej rozwikłanie zabiera Alicji właściwie cały czas trwania rozgrywki. Po przejściu wszystkich poziomów, rozwiązaniu łamigłówek, ominięciu przeszkód i pokonaniu przeciwników interaktor musi zmierzyć się z prawdziwym wrogiem. Okazuje się nim doktor Angus Bumby, psychiatra sprawujący medyczną opiekę nad dziewczyną, w rzeczywistości próbujący przy wykorzystaniu hipnozy wymazać jej wspomnienia. Zakończenie gry ujawnia prawdziwy przebieg wydarzeń, który pozwala zinterpretować relację lekarza i jego pacjentki. Zakochany bez wzajemności w Lizzie – starszej siostrze Alicji – Angus zakrada się nocą do domu państwa Liddell, gdzie najprawdopodobniej brutalnie gwałci i morduje niedoszlą narzeczoną, a następnie, by zatrzeć ślady swojej zbrodni, podkłada ogień pod budynki, skazując jego mieszkańców na pewną śmierć. Gdy Alicja odzyskuje pamięć, rozpoznaje w mężczyźnie podpalacza i odkrywa jego dotychczasowe manipulacje prowadzące do zniewolenia jej umysłu.

Bohaterka pokonuje swojego prześladowcę dwukrotnie: po raz pierwszy, gdy toczy walkę z monstrialną postacią lalkarza wewnątrz Krainy Czarów, drugie zwycięstwo odnosi natomiast po odzyskaniu świadomości, kiedy wypycha Bumby'ego pod rozpędzony pociąg. Sekwencja zamykająca *Alice: Madness Returns* w dużym stopniu przypomina tę z *American McGee's Alice* z racji na uwolnienie tytułowej postaci od cierpienia i niepokoju – tym razem wychodzi ona jednak z tunelu kolejowego na londyńską ulicę, stopniowo przeobrażającą się w Krainę Czarów: koło budynków wyrastają ogromne kolorowe grzyby i drzewa. Ta metamorfoza pozwala graczowi zwątpić w poczytalność Alicji, umożliwia wielość interpretacji łącznie z tą dopuszczającą ponowne zatracenie się w szaleństwie tuż po zabiciu Angusa.

Podsumowanie

Omówione przeze mnie gry wideo stanowią doskonale przykłady adaptacji zapożyczających, sfinalizowanych w interaktywnym medium. Zespół kierowany przez McGee umożliwił odbiorcom – poprzez przygotowanie wirtualnego ewokatywnego środowiska – przeżycie doświadczenia eksploracji miejsc znanych z powieści Carrolla. W ramach takiego przekładu intersemiotycznego najważniejszym elementem wydaje się sama Kraina Czarów, podczas gdy fabuła oraz relacje pomiędzy bohaterami w niej występującymi schodzą na dalszy plan. Kinestetyczna przy-

jemność przemierzania cyfrowej przestrzeni zdaje się mimo wszystko dominować nad tą płynącą z odczytywania nawiązań do oryginału i dostrzegania jego daleko idących przekształceń. Aktywne uczestnictwo gracza w procesie narracyjnym, fakt niejako współtworzenia poprzez swoje działania opowieści i wprowadzania zmian do świata przedstawionego w pewnym stopniu wymusza obranie odmiennej niż chociażby w przypadku adaptacji filmowych perspektywy analitycznej oraz interpretacyjnej. Specyfika medium determinuje bowiem pewne rozwiązania – w rękach gracza bohater staje się narzędziem, a jego otoczenie stanowi jedynie wyzwanie w drodze do celu. Z tego względu istotne jest zachowanie równowagi pomiędzy interaktywnością oraz próbą ponownego wykreowania świata przedstawionego, co w przypadku *American McGee's Alice* i *Alice: Madness Returns* umożliwiło jednocześnie na zarysowanie określonej strategii autorskiej głównego projektanta.

Wizja koszarnej Krainy Czarów oraz przygnębiających dalszych losów Alicji zaproponowana przez McGee pozwoliła na realizację nowej, oryginalnej interpretacji rzeczywistości wykreowanej przez Carrolla. Udowodniła również, że w ramach wysokobudżetowej zręcznościowej gry wideo możliwe jest wykorzystanie i przetworzenie rozpoznawalnych motywów tak, aby w rezultacie powstało dojrzałe, wykraczające poza niezobowiązującą rozrywkę i wpływające na gatunek dzieło. Próby interpretacji obu produkcji mogą doprowadzić do intrygujących i zaskakujących wniosków, do odkrycia wyraźnych przedstawień tematów raczej niepodjęmowanych w grach wideo głównego nurtu, jak przemoc psychiczna, choroby umysłowe czy pedofilia. Przeanalizowane produkcje wykorzystują nieoczywiste tropy i motywy zaczerpnięte z utworów Carrolla, zachęcają do dalszych poszukiwań nowych znaczeń w samym pierwowzorze i w jego licznych adaptacjach czy interpretacjach. Skłaniają również do szerszego spojrzenia na to, w jaki sposób twórcy gier zapożyczają z kultury wysokiej i popularnej różnorodne motywy, wzorce czy inspiracje oraz wplatają je w projekty interaktywnych środowisk, wykorzystując charakterystyczne cechy języka nowego medium.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, Espen. „The Game and its Name: What is a Game Auteur?”. *Visual Authorship: Creativity and Intentionality in Media*. Red. T. Grodal, B. Larsen, I.T. Laursen. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 2005. S. 261–269.
- Alice: Madness Returns*. Spicy Horse, Electronic Arts Inc., 2011.
- American McGee Alice*. Rogue Entertainment, Electronic Arts Inc., 2000.
- Andrew, Dudley. *Concepts in Film Theory*. Oxford: Oxford University Press, 1984.
- Ashcraft, Brian. *The Search For The Video Game Auteurs*. Web. 08.10.2015. <<http://kotaku.com/5477174/the-search-for-the-video-game-auteurs>>
- Bolter Jay David, Grusin Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

- Chojnacki, Marcin Mateusz. „Wirtualna kamera i jej zastosowanie w grach wideo”. *Patrzanie i widzenie w kontekstach kulturoznawczych*. Red. J. Dziewit, M. Kołodziej, A. Pisarek. Katowice: grupakulturalna.pl, 2016. S. 305–319.
- Demirbaş, Yavuz. „Video Games and Auteur Theory”. *International Design and Cinema Conference, Design Cinema*, Istanbul 2008. Web. 08.10.2015. <<ftp://ftparch.emu.edu.tr/Courses/arch/Arch501/08-09-fall-info/papers/17.pdf>>
- Jenkins, Henry. „Game design as Narrative Architecture”. *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Red. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004. S. 118–130.
- Johannessen, Finn-Henning. *Alice in Wonderland: Development of Alice's Identity within Adaptations*. Niepublikowana praca magisterska. Uniwersytet w Tromsø, 2011.
- Kallay, Jasmina. „Rethinking Genre in Computer Games: How Narrative Psychology Connects Game and Story”. *Interdisciplinary Models and Tools for Serious Games: Emerging Concepts and Future Directions*. Red. R. Van Eck. Hershey: Information Science Publishing, 2010. S. 30–49.
- Kłys, Tomasz. „Film niemiecki w epoce wilhelmińskiej i weimarskiej”. *Kino nieme. Historia kina*. T. 1. Red. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska. Kraków: Universitas, 2010. S. 408–424.
- Marshall, David, red. *The Art of Alice: Madness Returns*. Milwaukie: Dark Horse Books, 2011.
- Martin, Cathlena. „Wonderland's become quite strange: From Lewis Carroll's Alice to American McGee's Alice”. *Beyond Adaptation: Essays on Radical Transformations of Original Works*. Red. P. Frus, C. Williams. Jefferson: McFarland, 2010.
- McKenna, Tracey. *The Modern Alice Adaptations in Novel, Film and Video Game from 2000–2012*. Niepublikowana praca magisterska, Uniwersytet w Waterloo, 2012.
- Moore, Michael Ryan. „Adaptation and New Media”. *Adaptation 2* (2010). S. 1–14.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: MIT Press, 1998.
- Niedenthal, Simon. „Patterns of obscurity: Gothic setting and light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2”. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Red. B. Perron. Jefferson: McFarland & Company, 2009. S. 168–180.
- Nitsche, Michael. *Focalization in 3D Video Games*. Web. 18.02.2017. <http://dm.lcc.gatech.edu/~nitsche/download/Nitsche_Focalization_05.pdf>
- Nitsche, Michael. *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2008.
- Robertson, Adrien. „The New Tale: Locating the Fairy Tale in New Media Narrative”. *Verso: An Undergraduate Journal of Literary Criticism* 1 (2012). Web. 08.10.2015. <<https://ojs.library.dal.ca/verso/issue/view/46>>
- Rogers, Scott. *Level Up! The Guide To Great Video Game Design*. Chichester: John Wiley & Sons, 2010.
- Siemann, Catherine. „But I'm grown up now: Alice in the Twenty-First Century”. *Neo-Victorian Studies*, 1 (2012). S. 175–201.
- Tortolani, Erica. „Citizenship in a Nightmare Country”: *German Expressionist Film and Freud's Dream Theory*. 2003. Web. 18.02.2017. <http://digitalcommons.ric.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1074&-context=honors_projects>
- Van Looy, Jan. „Games and Self-Imagining, a Comparative Media Perspective”, *Eludamos* 1 (2009). S. 57–68.