

Dominika Kozera

Wirtualna Alicja – historia "Alicji w Krainie Czarów" napisana na nowo

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 11/1, 71-83

2015

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Dominika Kozera

Wirtualna Alicja – historia Alicji w Krainie Czarów napisana na nowo

Słowa kluczowe: *rewriting*, gra wideo, wirtualny, wersja, hipertekst, hipotekst

Key words: *rewriting*, video game, virtual, version, hypertext, hypotext

Chociaż *rewriting* nie jest wynalazkiem postmodernistycznym, przepisywanie na nowo historii już znanych przeżywa obecnie swój renesans. We współczesnej kulturze nastąpił wysyp utworów, które powracają w coraz to innym wydaniu (np. filmy *Maleficent*, *Hercules* czy *Into the woods*). Największą popularnością cieszy się oczywiście klasyka, która jak pisze David Cowart: „po prostu korzysta na byciu przywróconą pamięci czytelników”¹ (czy też widzów), jako że powinna być ona reinterpretowana dla każdej epoki na nowo. Inspirowanie się powstałymi już tekstami i ich postmodernistyczne odtworzenie wiąże się jednak z ryzykiem bycia mało oryginalnym – „zwyczajnym epigonem”². Poza tym symbiotyczna relacja między dziełem inspirowanym a tym, które inspiruje (hipertekstem a hipotekstem według nazewnictwa Gerarda Genetta)³, może zaszkodzić temu pierwszemu.

Ciekawym rozwiązaniem jest przełożenie klasyki na język wirtualny. Różnica wówczas nie leży wyłącznie w strukturze czy formie, ale też w idei, gdyż „granie w grę komputerową oferuje zmysłom większy zakres bodźców niż czytanie powieści czy oglądanie filmu”⁴. Z tego powodu łatwiej jest odciąć się od zależności przekładu (*guest text* według terminologii Cowarta), od jego hipotekstu (*host text*), jako że „poczucie sprawstwa, jakie gra daje jednostce wyrażającej swe znaczenia w działaniu, a nie tworzącej ich poprzez interpretację, przemawia za tym, że jest to inna jakość”⁵.

Tak dzieje się w przypadku alternatywnej wersji powieści *Alicja w Krainie Czarów* i *Po drugiej stronie lustra* autorstwa Lewisa Carrolla. Klasyki te zostają napisane zupełnie na nowo w formie przygodowych gier akcji zaprojek-

¹ D. Cowart, *Literary symbiosis: The reconfigured text in twentieth-century writing*, tłum. własne, Athens 2012, s. 10.

² Tamże.

³ „Ten typ relacji [...] nazywać będę hipertekstualnością. Rozumiem przez to każdą relację łączącą tekst B (który będę nazywał hipertekstem) z tekstem wcześniejszym A (który będę oczywiście nazywał hipotekstem), na który tekst B zostaje przeszczepiony w sposób nie mający nic wspólnego z komentarzem”. G. Genette, *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, tłum. A. Milecki, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, Kraków 1992, s. 322.

⁴ J. Dovey, H. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2006, s. 10.

⁵ Tamże, s. 131.

towanych przez Americana Jamesa McGee. *American McGee's Alice* i jej udany (a zarazem nieudany dla wielu) sequel *Alice: Madness Returns* jako wirtualna wariacja dzieł Carrolla przenosi oryginalne znaczenie tych hipotezów w inny wymiar. Wymiar niedostępny dla rewrtingu w postaci książki czy filmu. Nic w tym dziwnego, skoro „sensy generowane poprzez grę są odmienne niż sensy tworzone w procesie lektury”⁶.

Zaczytywanie się w historii Alicji przedstawionej w powieściach Carrolla jest oczywiście zajęciem absorbującym ze względu na podanie skomplikowanej fabuły w bardzo przystępny sposób. Należy jednak pamiętać, że tylko nieliczni zdołają błyskotliwie zbudować świat tej opowieści, bazując wyłącznie na utworze pisanym. Wszakże „czytanie to kognitywne budowanie znaczeń podczas spotkania z tekstem”⁷ i nie każdy ma takie same predyspozycje twórcze. Nie każdy również będzie w stanie samodzielnie wejść na wszystkie poziomy interpretacyjne powieści Carrolla. Przeniesienie Alicji w świat wirtualny pozwala na pobudzenie wyobraźni na innym szczeblu, ponieważ „gra pozwala nam aktywnie wyrażać znaczenia”⁸.

Najlepiej jest to widoczne na przykładzie – wprowadzonego przez Gerarda Genette’a – pojęcia fokalizacji, która odnosi się do punktu widzenia i wprowadza rozróżnienie na „tych, którzy widzą a tych, którzy mówią/działają”⁹. Podczas tradycyjnej lektury Alicji podział ten będzie oczywisty. W grze natomiast „obydwa rodzaje działań często łączą się w jedno”¹⁰, co jest typowe zwłaszcza dla drugiej części gry *Alice: Madness Returns*, gdzie gracz „nie tylko steruje postacią, ale i [...] kamerą”¹¹. Już od razu po intro można zdecydować, czy włączyć tryb pierwszoosobowy, czy podążać za Alicją niczym jej cień, który widzi wszystko i o wszystkim decyduje. Przełączenie kamer może nastąpić w dowolnym momencie, co umożliwi łączenie różnych punktów widzenia. To z kolei sprawia, że „gracz nie tylko ogląda wydarzenia jako widz [...], ale jest też aktorem (a raczej postacią zanurzoną w diegezie)”¹², co w końcu pozwala łączyć te „dwa poziomy jako świadomy uczestnik zdarzenia wizualnego”¹³.

Nie należy to do najłatwiejszych zadań podczas studiowania tekstu czytelnego. Doznania proponowane przez McGee są pod tym względem intensywniejsze, gdyż polegają na znanej zasadzie akcja–reakcja, która pobudza zaangażowanie gracza i podtrzymuje je cały czas na wysokim poziomie. W innym razie awatar zginie i trzeba będzie powtarzać daną przygodę od ostatniego punktu kontrolnego, co zwłaszcza na poziomie „Koszmar” może być dość frustrującym doświadczeniem. Takowym może być też samo zetknięcie się czytelnika traktującego dzieła Carrolla dosłownie i poważnie ze światem przedstawionym gry.

⁶ Tamże.

⁷ Tamże.

⁸ Tamże.

⁹ M. Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*, Gdańsk 2013, s. 91.

¹⁰ Tamże.

¹¹ Tamże, s. 90.

¹² Tamże.

¹³ Tamże.

Mroczny klimat – „chwilami mocno psychotyczny”¹⁴, biegająca z nożem Alicja w zakrwawionym białym fartuszkowi oraz zmieniona fabuła mogą niektórym nie przypaść do gustu. Należy jednak pamiętać, że propozycja McGee to alternatywa ukazująca perypetie Alicji Liddell w innym świetle. Do gry wprowadzono wiele zmian, choć aluzje do hipotez i dialog z oryginalną wersją są bardzo wyraźne, co potwierdza, że idea rewingu została zachowana.

Pierwsze kroki Alicji w świecie gier wideo

Alicja w Krainie Czarów nie byłaby kompletną opowieścią transmedialną¹⁵, gdyby jej historia nie pojawiła się również pod postacią gry komputerowej. Osobą, która zrealizowała to dopełnienie, jest amerykański projektant gier komputerowych American James McGee. Przyczynił się on do powstania wielu znanych projektów, takich jak *Doom II: Hell on Earth*, *Quake*, *Quake II* czy *The Sims*. Zwłaszcza na podstawie pierwszych trzech tytułów można dostrzec jego zamiłowanie do psychodelicznych form i utrzymania mrocznej stylistyki. Stały się one notabene charakterystycznymi elementami twórczości amerykańskiego designera. W 1999 roku McGee zaczął pracować w Electronic Arts na stanowisku dyrektora kreatywnego¹⁶. Wówczas to po raz pierwszy sięgnął po powieści Lewisa Carrolla w celu utworzenia wirtualnej wersji przygód Alicji w Krainie Czarów, która została wydana w 2000 roku z przeznaczeniem dla platformy PC.

McGee, wykorzystując doświadczenie zdobyte podczas tworzenia wspomnianych wyżej tytułów, wymyślił grę na bazie silnika graficznego *Quake III: Arena* generującego obraz 3D w czasie rzeczywistym¹⁷. Zastosowanie takiej techniki umożliwia wyświetlanie obrazu jako trójwymiarowego i teksturowanego, co dla gracza oswajającego się ze światem przedstawionym gry ma niebagatelne znaczenie. Dzięki zaawansowanej oprawie graficznej gra jest bowiem bardziej realistyczna, co bezpośrednio przekłada się na intensywność zmagania gracza i jego/jej immersję w świat wirtualny. W trakcie analizy oprawy graficznej trzeba oczywiście pamiętać, że *American McGee's Alice* to gra z 2000 roku, więc nie można jej porównywać pod względem technicznym do symulacji rzeczywistości z np. *Skyrim* czy *Far Cry 3* z 2012/2013 roku. W przypadku realiów technologicznych przypadających na rok 2000 oferowa-

¹⁴ M. Nowicki, *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://www.gram.pl/artukul/2011/06/27/alice-madness-returns-recenzja.shtml>>, dostęp: 16.05.2015.

¹⁵ Pojęcie to (ang. *transmedia storytelling*) zostało wprowadzone przez amerykańskiego medjoznawcę Henry'ego Jenkinsa. Definiuje on opowieść transmedialną jako „wielowątkową i zróżnicowaną historię, która odślaniana jest na różnych platformach medialnych, przy czym każde medium ma swój oddzielny wkład w tworzenie i rozwijanie fikcyjnego świata”. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2007, s. 260.

¹⁶ N. Shachtman, *The great American (McGee) game*, [online] <<http://archive.wired.com/culture/lifestyle/news/2000/12/40726?currentPage=2>>, dostęp: 16.05.2015.

¹⁷ A. Orman, *American McGee's Alice – recenzja*, [online] <<http://gry.wp.pl/recenzja/american-mcgee-s-alice,1565,1.html>>, dostęp: 16.05.2015.

na grafika w *American McGee's Alice* jest bardzo przyzwoita i „poraża swym pięknem i bogactwem detali”¹⁸.

Oprawa graficzna to jedno, a wykorzystanie jej do zbudowania niepowtarzalnej atmosfery to drugie. Śmiało można stwierdzić, że z biegiem lat i rozwojem możliwości w tej sferze *American McGee's Alice* trzyma się wyśmienicie, dorównując „klimatycznym potęgom” – takim tytułom jak *Gothic* czy *Planescape: Torment*. Powodem tego są nieszablonowe zastosowania graficzne. Przykładowo, w pewnym momencie gry „będziemy musieli się zmniejszyć, żebyśmy mogli kontynuować pogoń za królikiem (zupełnie jak w książce)”¹⁹. Świat wówczas widziany oczami Alicji „zza mlecznobiałej mgły” zmieni się nie do poznania w bezkresną przestrzeń z monstrualnymi roślinami i owadami. W innym miejscu natomiast ciężko będzie odróżnić podłogę od sufitu, ponieważ „otoczenie zmienia się w spiralę materii”²⁰. Zastosowanie takich zabiegów wzmacnia wrażenia gracza i utwierdza go w realizmie świata przedstawionego.

Obok grafiki najistotniejszymi komponentami każdej gry są rozgrywka i oczywiście fabuła. Ta druga decyduje tak naprawdę o sukcesie danej produkcji. McGee zapewne miał to na uwadze, nawiązując do świata przedstawionego dzieł Carrolla podczas tworzenia swojej wirtualnej wersji Alicji. Jak zauważa trafnie Alan Orman, McGee „czepie z książki bardzo wiele”²¹. Wykorzystuje te same postacie czy wątki fabularne, nadając im oczywiście inny, mroczniejszy klimat. Możliwe jest to dzięki wprowadzeniu nowych rozwiązań podkreślających aspekty psychologiczne.

Alicja w pierwszej części gry traci rodziców i siostrę w wyniku pożaru, co sprawia, że załamuje się psychicznie i traci kontakt z rzeczywistością. Bohaterka przebywa w *Rutledge Asylum* – zakładzie psychiatrycznym, gdzie pod okiem doktora Hieronymusa Wilsona jest poddawana różnym terapiom, a ich dokładne rezultaty i przebieg choroby pacjentki opisane są w jego książeczce (ang. *casebook*). Z niej właśnie dowiadujemy się, że Alicja Liddell w wieku siedmiu lat była świadkiem tragicznego pożaru, który wybuchł w domu, i jest hospitalizowana od prawie 10 lat (wpisy są datowane na okres między 4 listopada 1864 a 24 sierpnia 1874 roku). Przeczytanie rejestru zapisów historii choroby Alicji wprowadzają gracza w fabułę i stanowią „niezły przedsmak dania głównego”²², które od samego początku emanuje swoim specyficznym klimatem.

W czasie swojego pobytu w szpitalu dziewczyna doświadcza silnych halucynacji. W jednej z nich widzi szaro-białego królika z odkształconymi wąsami i pożółkłymi zębami ubranego w czerwony frak, który krzyczy „Uratuj nas Alicjo!”. Intensywność doświadczenia powoduje, że bohaterka traci kontakt z rzeczywistością i podąża za nim do Krainy Czarów – całkowicie odmiennej od tej opisananej w książkach Carrolla. W grze jest to bowiem miejsce mroczne

¹⁸ Tamże.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Tamże.

²¹ Tamże.

²² Tamże.

i upiorne, a napotkane wrogie postacie stanowią jej doskonale pod tym względem uzupełnienie. Utrzymanie takiego ponurego, miejscami straszego klimatu jest możliwe dzięki zaprezentowaniu głównej postaci jako osoby nie zrównoważonej psychicznie.

Umieszczenie awatara w zakładzie psychiatrycznym jest trafnym zabiegiem, jako że odbiorca nie wie do końca, czy wydarzenia są urojeniami Alicji, jej snem, czy dzieją się na jawie. Tak samo, jak stan psychiki bohaterki, tak i Kraina Czarów jest miejscem uszkodzonym, gdzie dominują mrok, sarkazm i nastrój grozy. Głównym zadaniem jest pokonanie Królowej Kier – bezlitosnej dyktatorki, która odpowiada za obecną kondycję krainy, będącej *de facto* odzwierciedleniem choroby psychicznej tytułowej bohaterki. Pokonanie Królowej to jedyny sposób, by odzyskać równowagę i wydostać się z zakładu dla obłąkanych. Zwycięstwo nie tylko uratuje zmagającą się z problemami dziewczynę, ale również ocali Krainę Czarów. Zadanie to nie należy jednak do najłatwiejszych, gdyż Alicja od pierwszego spotkania z Królową zauważa fizyczne podobieństwo okrutnej rywalki do swojej starszej siostry Lizzie, co oznacza także konfrontację z własnymi wspomnieniami.

Podczas podróży po Krainie Czarów bohaterka spotyka postacie znane z dzieł Carrolla. Niezwykle osobliwy jest jej główny sojusznik, czyli kot z Cheshire. W wirtualnej wersji jest on przedstawiony jako duży kocur wychudzony do tego stopnia, że widać mu kości, posiadający maniackalny, szeroki uśmiech uwidaczniający żółte zęby i okropnie długą szyję. Kot z Cheshire to przewodnik Alicji po Krainie Czarów, który dając wskazówki swojej podopiecznej, często ucieka się do niejasnych zagadek. Nosi on kolczyk w prawym uchu, a jego brudnoszara skóra pokryta tatuażami sprawia wrażenie niezdrowej i suchotniczej. Podobnie jak literacki pierwowzór, wirtualny kot z Cheshire potrafi być niewidzialny i można przywołać go w dowolnym momencie w celu wyjaśnienia bieżącej misji. Poza nim w grze pojawiają się też inne znajome postacie, takie jak Pan Gąsienica, Marcowy Zając, Popielica czy Księżna. Na szczególną uwagę zasługuje występujący jako szkielet Smok Jabberwock, który uosabia poczucie winy głównej bohaterki za śmierć jej rodziny (podczas walki w jego pieczarze Jabberwock oskarża dziewczynę o bierność w momencie, gdy wybuchł pożar). Nie zabrakło też monstrualnego z niezdrowo wyglądającą zieloną cerą Szalonego Kapelusznika, choć w tej wersji to psychopata wymyślający mechanizmy i tworzący urządzenia mechaniczne z wykorzystaniem elementów ludzkiego ciała. Ogólnie, „w grze pojawia się ponad 30 różnych postaci, z których większość jest bezpośrednio zaczerpnięta z pierwowzoru, pozostałe niewystępujące w książce także zostały stworzone na jej podstawie”²³. Dla napotkanych postaci trzeba wykonać poszczególne questy, co momentami przypomina konwencję RPG.

Wykorzystanie takiej techniki jest oczywiście celowe – gracz ma wykonać zadania, którym towarzyszy nie tylko skupienie, ale też zabawa. Tutaj

²³ *American McGee's Alice – recenzja gry*, [online] <<http://www.gryonline.pl/S020.asp?ID=227&STR=6>>, dostęp: 16.05.2015.

poczucie przyjemności „płynie w znacznej części ze sprawowania kontroli i silnie z nią związanego wrażenia *bycia tam*, pogłębianego właśnie poprzez związek między decyzjami podejmowanymi przez gracza a zachowaniami reprezentującą go postaci”²⁴. Przyjemność jest wzmocniona również przez doświadczenia sensoryczne. Specyficzna muzyka (autorstwa Chrisa Vrenna) typowa dla filmów grozy jest mocnym punktem gry – buduje „niepowtarzalny, mistyczny klimat”²⁵. Dzięki temu „lechtani cudowną muzyką, utożsamiamy się z bohaterką, wpadamy w głęboki trans i doznajemy tych samych uczuć, co nasza podopieczna”²⁶. Do wrażeń słuchowych, można dorzucić doznania płynące z rozgrywki.

American McGee's Alice to gra typu TPP (z ang. *third-person perspective*), w której gracz obserwuje świat przedstawiony zza pleców kierowanej bohaterki. Sterowanie awatarem w taki sposób daje grającemu możliwość zapoznania się ze światem przedstawionym, postaciami, jak też ułatwia obserwowanie własnych poczynań. Gracz musi stoczyć mnóstwo potyczek, niekiedy brutalnych i opartych na szybkim „koszeniu” przeciwników za pomocą efektywnych „finisherów” (specjalnych ruchów kończących pojedynki). Ten element rozgrywki został zaczerpnięty z gier typu *hack'n'slash* (z ang. *hack* – rąbać i *slash* – ciąć), w których „dominującą rolę w rozgrywce odgrywa zabijanie potworów, zdobywanie doświadczenia i rozbudowywanie statystyk postaci”²⁷. Przykładami są chociażby gry z serii *Diablo*, *Dungeon Siege*, *Loki* czy *Titan Quest*. Tak samo jak w przypadku ww. tytułów, podobnie i tu duże znaczenie ma taktyka walki z przeciwnikiem i wiążący się z nią dobór broni. Trzeba przyznać, że arsenał, którym dysponuje Alicja, jest niezwykle pomysłowy, zaczynając od Trupiego Koncerza (ang. *Vorpals Blade*) wyglądającego jak zakrwawiony nóż kuchenny przez rzucane walety (ang. *jacks*), które odbijają się od ściany i ranią wszystko co popadnie, a na różdżce lodu (ang. *icewand*) funkcjonującej zarazem jako miotacz lodu i broń defensywna skończywszy. Dodatkowo wprowadzono narzędzie walki o nazwie Laska Oka (ang. *Eyestaff*), której części zostały rozrzucone po całej Krainie Czarów. Zadaniem Alicji jest zebranie tych elementów w celu zdobycia formalnej władzy i pokonania złej Królowej.

W tym momencie warto podkreślić, że oprócz niezliczonych pojedynków, kolekcjonowanie zaczarowanych przedmiotów (lub ich fragmentów) odgrywa znaczącą rolę w odkrywaniu świata przedstawionego. Emblematy te są mniej lub bardziej powiązane z fabułą, jednakże same ich zbieranie wzbudza w grającym potrzebę eksploracji i kompletowania wyznaczonych zadań. Dzięki temu zabiegowi gracz nie tylko jest skupiony na zdobywaniu doświadczenia, ale też angażuje się w przedstawione wydarzenia, odrzucając irracjonalne elementy gry. Innymi słowy, w trakcie rozgrywki przeżywa, a nie chłodno kalkuluje. Z tego też powodu, istnienie pewnych mechanizmów – waletów, które odbijają

²⁴ M. Filiciak, dz. cyt., s. 89.

²⁵ A. Orman, dz. cyt.

²⁶ Tamże.

²⁷ Gry-Online, słownik gracza, [online], <<http://www.gry-online.pl/sownik-gracza-pojecie.asp?ID=103>>, dostęp: 16.05.2015.

się od ściany i ranią wyłącznie przeciwników bohaterki czy śmiertelności zegarka, który zamraża czas – nie zostaje poddane krytycznej analizie. Podobnym punktem spornym może okazać się rozgrywka na ostatnich poziomach gry, które przypominają wnętrze człowieka. Alicja przechodzi z lokacji przypominającej szyję do głowy, gdzie następuje konfrontacja z Królową Kier. Oczywiście, osadzenie ostatecznego pojedynku w takim miejscu podkreśla metaforyczne przesłanie walki – Alicja nie tylko zmagą się z Czerwoną Królową, ale też i z samą sobą. Co prawda, pokonanie Królowej, które stanowi niewytłumaczalne rozwiązanie wszystkich problemów, z jakimi zmagają się i bohaterka i Kraina Czarów, powinno zostać zakwestionowane przez grającego. Jednakże zafascynowany kończeniem rozgrywki gracz w trakcie walki nie będzie rozważał logiki stojącej za daną konfiguracją. Refleksje mogą przyjść później, po zakończeniu gry, przeciwnie do doświadczeń czytelnika, zwykle analizującego i wychwytyującego mankamenty fabuły w celu lepszego zrozumienia tekstu.

Dalsze losy cyfrowej Alicji

American McGee's Alice kończy się animacją, w której Kraina Czarów przemienia się w cudowne miejsce. Główna bohaterka spogląda na dwunasty rozdział książki Lewisa Carrolla pt. *Żyli długo i szczęśliwie*, zamyka ją i opuszcza teren zakładu psychiatrycznego, trzymając w jednej ręce walizkę, a w drugiej czarnego kota. Otwarte zakończenie umożliwiło wprowadzenie po jedenastu latach sequela opowiadającego o dalszych losach Alicji.

Po sukcesie, jaki odniosła pierwsza część gry, fani zaczęli wyczekiwać z niecierpliwością dalszego ciągu wirtualnej historii Alicji, zwłaszcza że plotki o jej powstaniu pojawiły się niedługo po wprowadzeniu *American McGee's Alice*. Jak twierdzi twórca tych gier, luksus słuchania opinii graczy przez 10 lat przyniósł ulepszenie systemu walki i pomógł zniwelować błędy, które pojawiły się w pierwszej części²⁸. W wywiadzie dla „The Guardian” McGee podkreślał, że podstawą *Alice: Madness Returns* jest narracja. Trudno się z nim nie zgodzić, gdyż i tym razem motywy odnoszące się do dzieł Carrolla zostają zgrabnie ze sobą połączone w nową całość, którą wiąże przemyślana fabuła.

Mimo upływu jedenastu lat od tragicznego pożaru, dziewiętnastoletnia Alice Liddell nadal obwinia się o śmierć swoich bliskich. Mieszka w sierocińcu zarządzanym przez psychiatrę Agnusa Bumby’ego, który wykorzystuje metodę hipnozy do wymazywania pamięci swoich podopiecznych. Prywatne seanse powodują, że Alicja traci większość wspomnień, jednakże męczą ją koszmarne halucynacje, a w snach powraca Kraina Czarów. Jest to rodzaj mechanizmu obronnego. Bohaterka ucieka zatem do magicznego świata, by odzyskać wspomnienia. Na miejscu dowiaduje się od swojego przewodnika, którym jest

²⁸ S. Boxer, *Alice: Madness Returns – American McGee goes back to Wonderland*, [online] <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/apr/22/alice-madness-returns-american-mcgee>>, dostęp: 16.05.2015.

oczywiście kot z Cheshire, że Kraina została częściowo zdewastowana przez niszczycielską siłę Infernal Train.

Alicja spotyka postacie wprowadzone w pierwszej części gry, m.in. mądrego Pana Gąsienicę, Księżną, Popielnicę, Szalonego Kapelusznika, Marcowego Zająca z mechanicznymi nogami, który w *Alice: Madness Returns* pełni bardziej antagonistyczną rolę. Obok znanych, pojawiają się także nowe stworzenia, w tym liczni przeciwnicy. Znaczna część gry poświęcona jest walce z podrzędnymi wrogami, takimi jak Podstępne Ruiny, które są stertą rupieci składającą się z głów lalek i silników wytwarzających uciążliwe ilości smogu.

Głównym celem bohaterki jest uratowanie magicznego miejsca i pokonanie tajemniczego Lalkarza (ang. *Doll Maker*), który niszczy Krainę Czarów przy użyciu ognistej lokomotywy (Infernal Train) będącej zapowiedzią wprowadzenia ery industrialnej. Tak jak w poprzedniej części, podobnie i w tu główny boss²⁹ wykazuje zaskakujące podobieństwo do doktora – postaci ze świata, w którym Alicja żyje naprawdę. Lalkarz, który zamienia Szalone Dzieci w lalki, pełni zatem funkcję *alter ego* Angusa Bumby'ego wysługującego się znalezionymi sierotami. W ostatniej części gry okazuje się, że to właśnie on jest odpowiedzialny za pożar w domu rodziny Liddellów. Pokonanie go jest więc konieczne, by przywrócić ład nie tylko w Krainie Czarów, ale też by zrekonstruować traumatyczne przeżycia z dzieciństwa, które Alicja stłumiła, tudzież uwolnić się od poczucia winy za śmierć swoich bliskich.

Zanim dojdzie do ostatecznej rozgrywki, gracza czeka mnóstwo przygód, w tym walka z Szalonymi Filiżankami, monstrualnymi lalczkami czy Eyepotami – imbryczkami na trzech pająkowatych nogach, które traktują przeciwnika wrzątkiem. Można też wykorzystać wiele tajemnych przejść po użyciu eliksiru zmniejszającego bohaterkę. Alicja wędruje zatem po różnych poziomach – z cukierkowej scenerii przejdzie do postapokaliptycznego krajobrazu ze zniszczonymi drzewami, zawalonymi szybami kopalnianymi, ruinami, by później zagościć w mechanistycznej stylistyce z kołami zębatymi, śrubami i dźwigniami na pierwszym planie (coś na podobieństwo steampunku). „Každy rozdział to inna wizja, a więc inny design. Niektóre miejsca aż proszą się o krótki przystanek, zwłaszcza że widziane w różnych trybach wyglądają inaczej”³⁰.

Kontrast pomiędzy światem realnym a Krainą Czarów jest uderzający, co odróżnia sequel od pierwszej części gry. „Bohaterkę spotykamy w XIX-wiecznym Londynie, przedstawionym wręcz naturalistycznie – brudnym, ponurym, zadymionym i zamieszkałym przez równie odrażające karykatury ludzi”³¹. Alicja nosi podarte ubranie, a jej czarne włosy uwypuklają anemicznie bladą cerę. W świecie rzeczywistym bohaterka jest zaledwie cieniem snującym się po ulicach miasta. Nie radzi sobie ze światem, dlatego ucieka w fantazję, by znaleźć

²⁹ Nazwa używana przez graczy służąca do określenia silnych wrogów pojawiających się na zakończeniu danego etapu.

³⁰ *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://gry.onet.pl/recenzje/alice-madness-returns/4pft7>>, dostęp: 16.05.2015.

³¹ Tamże.

w sobie siłę i odzyskać kontrolę nad własnym życiem. W Krainie Czarów zmienia się jej wygląd zewnętrzny – na każdym poziomie (jest 6 rozdziałów) Alicja ma inny strój, począwszy od niebiesko-białej sukienki w disneyowskim stylu z kokardką związaną w kształt czaszki poprzez królewski kostium szachowy na gotyckiej stylistyce skończywszy. Sama zmiana kostiumów świadczy o tym, iż twórcy gry zadbali o walory estetyczne. A tych nie brakuje, zwłaszcza jak zestawimy początkowe miejsce akcji z Doliną Łez, do której przenosi się bohaterka w pierwszym rozdziale. „Tam obskurne, szaro-czarne ulice, tu otwarte przestrzenie, egzotyczne rośliny i mnóstwo barw”³². Kraina Czarów jest tak cudowna, jak ta przedstawiana w powieściach Carrolla. Jedenastoletnia przepaść pomiędzy częściami wirtualnej Alicji zaznacza się dobitnie w szacie graficznej, która „zachwyca kolorystyką i artystem”³³.

Podobnie jest z trybem sterowania. W *Alice: Madness Returns* „typowo platformówkowe skakanie po niesamowitych konstrukcjach jest przyjemne, bo nie trzeba się zbytnio martwić o precyzję. To ważne, gdyż przy tak wielu platformach ustawianie się do każdego skoku zniszczyłoby zwyczajnie tempo gry i grywalność w ogóle”³⁴. Walka z przeciwnikami też jest ułatwiona poprzez wprowadzenie nowych broni. Do śmiertelnego ostrza (noża, z którym bohaterka nie może rozstać się od pierwszej części) zostają dodane: strzelająca pieprzniczka, działo czajniczkowe, konik rozbijający ściany, bomba zegarowa czy parasolka pełniąca funkcję tarczy. Szeroki wachlarz wyboru oręża wprowadza dużą różnorodność w walce, co urozmaica poszczególne rozgrywki i zapobiega monotoności w grze.

Nowością w sequele jest wprowadzenie trybu *madness*. Alicja podczas walki może bowiem wpaść w szal. Wtedy jest niepokonana, a walka przybiera zupełnie innego wymiaru – zmiana kolorystyki na styl noir z wyrazistą czerwienią na broni i fartuszkowi bohaterki robi wrażenie. Mistrzowskim zagranieniem jest „operowanie pewnymi symbolami, wykorzystywanie ich jako motywów dla kolejnych map i mieszanie z tymi, stworzonymi przez Lewisa Carrolla”³⁵. To jeden z mocniejszych punktów gry. Podobnie jest z pomysłem kolekcjonowania przedmiotów wywołujących utracone wspomnienia i motywem zbierania zębów, które są odpowiednikiem punktów doświadczenia i waluty.

Zdrowie Alicji jest pokazywane w postaci płatków róż, które też można zbierać, by zwiększyć szansę na wygraną pojedynków trudnych do przejścia za pierwszym razem. Pokonywanie niektórych przeciwników nie należy do najłatwiejszych i czasami trzeba się solidnie natrudzić, by odnieść zwycięstwo. Na szczęście nawet w wypadku porażki (która sama w sobie jest doświadczeniem frustrującym dla grającego), gdy bohaterka ginie, rozpada się na dziesiątki niebieskawych motylów, a gracz powraca na miejsce automatycznego zapisu. Ułatwia to rozgrywkę, gdyż można skupić się na samej przygodzie, a nie na ciągłym zapisywaniu gry.

³² Tamże.

³³ Tamże.

³⁴ Tamże.

³⁵ M. Nowicki, dz. cyt.

Wprowadzenie zmian kamery jest także zabiegiem ułatwiającym przejście gry. W dowolnym momencie można przestawić perspektywę z trzecioosobowej na pierwszoosobową i na odwrót. Taka możliwość wyboru daje graczowi poczucie siły sprawczej, jako że od jego/jej decyzji zależy, w jaki sposób wydarzenia opowieści zostaną przedstawione. Co więcej, przestawianie trybu trzecioosobowego na pierwszoosobowy wzmocni intensyfikację doświadczeń, gdyż świat przedstawiony jest widziany wówczas oczami bohaterki.

Niewątpliwie wrażenia uczestnika pogłębia muzyka podkreślająca oryginalny klimat *Alice: Madness Returns*. Według recenzenta omawianej gry: „Towarzyszące nam utwory są klimatyczne, stonowane, choć niepokojące i doskonale komponują się z bieżącą akcją. Podobnie jest z dźwiękami, które niewiarygodnie trafnie podkreślają mrok i spaczenie Wonderlandu”³⁶. Ponadto w ważniejszych momentach słychać dźwięk skrzypiec będący zarazem motywem przewodnim całej wirtualnej opowieści, który pozostaje z graczem na długo po wyłączeniu gry, tak jak zresztą było w pierwszej wersji Alicji.

Nowa Era

Obie gry autorstwa Americana McGee są przykładami dobrze przemyślanych rewrityngów. Ich nieszablonowa konwencja i walory audio-wizualne wzmocniają wrażenia odbiorcy, osadzając go tym samym w realizmie świata przedstawionego onirycznych gier. Realizm połączony z fantastyką i horrorem – tylko w wirtualnym świecie takie rozwiązanie może być ukazane na tyle atrakcyjnie dla konsumenta, by pozwolić mu zanurzyć się w innej rzeczywistości. Nie chodzi tu wyłącznie o ideę eskapizmu czy nastawienie na rozrywkę, choć wspomniane zjawiska są najczęściej wymienianymi przyczynami popularności tej formy medium.

Granie wiąże się jednak z bardziej skomplikowanym procesem poznawczym i twórczym, który ma również pewne podłoże psychologiczne. Wszakże chodzi o wcielenie się w inną postać, doświadczenie jej przygód i wyrażenie swojej osobowości poprzez sterowanie wybranym awatarem. Nawet jeśli jest on narzucony przez realia danej gry, to i tak gracz decyduje, czy wybierze dany tytuł, czy też nie. Właśnie ów wybór utwierdza w odbiorcy tego medium poczucie sprawstwa, które przejawia się w aktywnej partycypacji. Gra bowiem „wzywa nas do wzięcia w niej udziału, do podjęcia różnych czynności, które mają ją uruchomić, pozwolić opanować jej interfejs i kontrolery oraz nauczyć się zbioru zasad w trakcie rozgrywki”³⁷. Oznacza to, że gracz jest cały czas w trybie „on”, a obecność tej ciągłej aktywności i gotowości do działania powoduje, że cechy rzeczywistości wirtualnej są przyjmowane z mniejszym sceptycyzmem niż w przypadku konsumowania filmów czy książek.

³⁶ P. Borawski, *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://gry.wp.pl/recenzja/alice-madness-returns-recenzja,5240,3.html>>, dostęp: 16.05.2015.

³⁷ J. Dovey, H. Kennedy, dz. cyt., s. 10.

Uruchomienie historii Alicji na platformie wirtualnej sprzyja rozszerzeniu oryginalnej wersji o treści, których nie dałoby się przedstawić w formie papierowej czy filmowej ze względu na ich złożony charakter. Za przykład może służyć tu wykorzystanie sekwencji ruchowych w celu wprowadzenia wątków fabularnych. Bohaterka, by odzyskać utracone na skutek amnezji wspomnienia, musi zbierać fragmenty portretu swojej rodziny, co jest możliwe dzięki m.in. czasochłonnemu skakaniu po wielopoziomowych płytach, wędrowaniu po tajemnych przejściach, otwieraniu zaworów i manewrowaniu dźwigniami. Samo ukazywanie brakujących elementów w filmie mogłoby nastąpić nie więcej niż dwa, trzy razy, a w książce byłoby trudne do opisanie. Do zadań o charakterze kolekcjonerskim dochodzi też rozwiązywanie wszelkiego rodzaju łamigłówek, które są łatwe do wychycenia podczas rozgrywki i zwiedzania świata gry. Niezwykle trudno byłoby je zaprezentować w formie innej niż wirtualna.

Przygody Alicji opowiedziane za pomocą gry komputerowej zyskują zatem nowy wymiar w sensie dosłownym i metaforycznym. Dosłownym, gdyż opowieść zostaje przeniesiona w świat wirtualny. Nadanie jej znaczeń odmiennych od oryginalnej wersji i popularyzacja jej treści stanowią metaforyczne dopełnienie tego przeniesienia. Zastosowany zabieg połączenia pomysłów Lewisa Carrolla z kreatywnymi rozwiązaniami zaproponowanymi przez McGee oraz zaprezentowanie perypetii znanych postaci w nowej fabule wzbogaca historię Alicji o kolejną interpretację, co zarazem utwierdza status tej opowieści jako narracji transmedialnej.

Objawienie się wirtualnych reinterpretacji utworów Carrolla sygnalizuje nastanie nowej ery dla tych hipotez, jako że użytkownicy nowych mediów pragną uczestniczyć w renegocjacji znaczeń. Przekłady w postaci gier komputerowych dają taką możliwość, gdyż ich odbiorcy nie tylko w nieszablonowy sposób poznają perypetie Alicji Liddell, ale też aktywnie uczestniczą w zaprezentowanych w tej opowieści wydarzeniach. Aktywność graczy nie musi wyłącznie ograniczać się w tym przypadku do samego grania.

Istotna wydaje się też możliwość dzielenia się wrażeniami z innymi graczami dzięki różnego rodzaju poradnikom wideo, które są zamieszczane chociażby na serwisie YouTube. Z jednej strony stanowią one twórczy wkład gracza, który produkuje filmik, by pozwolić innym podziwiać swoje dokonania, z drugiej mają charakter komunikatu – ich zadaniem jest wszakże poinstruowanie mniej doświadczonej graczy jak przejść daną rozgrywkę. Solucje w formie wideo są więc niczym seria konwersacji pomiędzy poszczególnymi graczami, tym bardziej że każdy filmik można skomentować i dodać własne uwagi.

Przełożenie klasyki literackiej na język wirtualny jest ciekawym rozwiązaniem, jako że utworowi inspirowanemu łatwiej uniezależnić się od hipotezy, co doskonale ilustrują gry *Americana McGee*. Należy tutaj zaznaczyć, że obie wirtualne wersje *Alicji w Krainie Czarów* i *Po drugiej stronie lustra* nie są pozbawione wad. Mają pewne mankamenty techniczne i kilka pomysłów nie zostało dostatecznie wyeksploatowanych. Pomimo jednak tych braków, są to przykłady bardzo dobrych współczesnych rewingów, które łączą nowatorskie

podejście do klasyki z pewnego rodzaju artyzmem. Ich pojawienie się sygnalizuje nastanie nowej ery. Ery, w której aktywny odbiorca tworzy opowieść poprzez partycypację w wydarzeniach. Uruchomienie powieści Carrolla na wirtualnej platformie sprawia, że historia Alicji jest współtworzona przez graczy uczestniczących w złożonym procesie renegocjacji znaczeń. Tutaj zasadnicze znaczenie ma odbiorca, gdyż gra „bez udziału gracza pozostaje tekstem potencjalnym, czekającym [jedynie] na aktualizację”³⁸.

Bibliografia

- Borawski P., *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://gry.wp.pl/recenzja/alice-madness-returns-recenzja,5240,3.html>>, dostęp: 16.05.2015.
- Boxer S., *Alice: Madness Returns – American McGee goes back to Wonderland*, [online] <<http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/apr/22/alice-madness-returns-american-mcgee>>, dostęp: 16.05.2015.
- Cowart, D., *Literary Symbiosis: The Reconfigured Text in Twentieth-Century Writing*, Athens 2012.
- Dovey J., Kennedy H., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2006.
- Filiciak, M., *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i Internetu*. Gdańsk 2013.
- Genette, G., *Palimpsesty. Literatura drugiego stopnia*, tłum. A. Milecki, w: *Współczesna teoria badań literackich za granicą. Antologia*, red. H. Markiewicz, Kraków 1992.
- Nowicki, M., *Alice: Madness Returns – recenzja*, [online] <<http://www.gram.pl/arttykul/2011/06/27/alice-madness-returns-recenzja.shtml>>, dostęp: 16.05.2015.
- Orman, A., *American McGee's Alice – recenzja*, [online] <<http://gry.wp.pl/recenzja/american-mcgee-s-alice,1565,1.html>>, dostęp: 16.05.2015.
- Shachtman, N., *The Great American (McGee) Game*, [online] <<http://archive.wired.com/culture/lifestyle/news/2000/12/40726?currentPage=2>>, dostęp: 16.05.2015.

Streszczenie

Alicja w Krainie Czarów i jej kontynuacja *Po drugiej stronie lustra* doczekały się wielu alternatywnych wersji, jako że idea rewingingu od zawsze cieszyła się dużą popularnością. Ciekawym rozwiązaniem jest przełożenie klasyki Lewisa Carrolla na język wirtualny w formie przygodowych gier akcji: *American McGee's Alice* i *Alice: Madness Returns*. Różnica wówczas nie leży tylko w strukturze, ale także w idei, gdyż przeniesienie Alicji w świat gry pozwala na pobudzenie wyobraźni na innym szczeblu, niedostępnym dla wersji drukowanych czy filmowych. W tym miejscu należy skupić się na roli publiczności i miejscu odbiorcy w procesie konsumpcji wytworu kulturowego.

Celem niniejszego artykułu jest zbadanie niebezpieczeństw wynikających z zależności pomiędzy dziełem inspirowanym a tym, które inspiruje, jak też odpowiedź na pytanie, czy dotyczą one hipertekstów w postaci gier komputerowych. Analiza wirtualnych rewingingu pomoże ustalić, na ile zabieg zastosowany przez twórców wariacji dzieł Carrolla o takim charakterze jest udany i czemu służy przykład literatury na język wirtualny.

³⁸ M. Filiciak, dz. cyt., s. 89.

Summary

**Virtual Alice – the rewritten story
of *Alice's Adventures in Wonderland***

Many alternative versions of *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* have already been created, since the idea of rewriting has been popular for ages. Thus, third-person action video games *American McGee's Alice* and *Alice: Madness Returns* seem to be an interesting solution as they translate Lewis Carroll's classic works into virtual language. They are different from other rewritings not only in the structure, but also in the conception, since the transition of Alice to the virtual world stimulates imagination on a different level – the one that is unachievable for both printed and film adaptations.

The aim of this paper is to examine dangers of the relationship between the work being a source of inspiration and the one that was inspired by it, and to determine whether those dangers are related to hypertexts in the form of video games. The analysis of virtual rewritings of Carroll's works will help to determine to what extent the idea of creating such variations is successful and what the role of the translation of literature into virtual language.