

Martyna Karpowicz

Udaremniona elipsa. Strategia growych adaptacji filmów na przykładzie *Ojca chrzestnego*

W opinii publicznej częściej słyszy się o ekranizacjach gier komputerowych¹ niż o growych adaptacjach filmów, co wynikać może z większego przywiązania do starszego medium. W rzeczywistości akcenty rozkładają się całkowicie inaczej. Podczas gdy do 2010 roku takich filmów powstało zaledwie około sześćdziesięciu, gier opartych na filmach powstało aż kilka tysięcy². W ostatnich latach związki tych dwóch mediów coraz bardziej się zacieśniają. Najczęściej gry oparte na filmach ukazują się w okolicach ich kinowej premiery i opatrzone zostają identycznym tytułem. Strategia ta, określana jako *tie-in*, ma za zadanie promocję i przede wszystkim zwiększenie zysków. Z drugiej strony pojawia

¹ Spośród określeń „gry komputerowe” i „gry wideo” wybrałam to pierwsze, ponieważ uważam je za szersze – odnosi się bowiem do technologii, która wykorzystywana jest we wszystkich urządzeniach umożliwiających tego typu gry.

² A. Blanchet, *The Real Data Behind Movies Becoming Video Games*, http://www.gamasutra.com/view/feature/168018/the_real_data_behind_movies_.php (dostęp: 19.06.2013).

się kwestia „opowiadania transmedialnego” – czyli jednej historii, opowiadanej przy użyciu różnych mediów: książek, filmów, gier, komiksów. Jak podkreśla twórca tego terminu, Henry Jenkins, kluczowa jest tutaj aktywność odbiorców, którzy „muszą przyjąć rolę myśliwych i zbieraczy”³. Jenkins używa również określenia „sztuka tworzenia światów”. Rzeczywiście, częstą motywacją do sięgnięcia po grę opartą na filmie jest chęć powrotu do wykreowanego świata i ponowne doświadczenie go, eksploracja⁴. „Dlatego jeśli twórcy gier sięgają po inspiracje literackie czy filmowe, najczęściej wybierają gatunki umożliwiające adaptacje światów jako semantycznych i poznawczych dominant, czyli dzieła fantasy, przygodowe, science fiction czy horrory”⁵. Podobne ustalenia poczyniła Blanchet, która twierdzi, że gatunki wykorzystywane w blockbasterach i ich adaptacjach podsumować można jako „science fiction/filmy akcji/przygodowe podszyte odrobiną komedii”⁶. W filmach akcji często ważny jest również bohater, najlepiej – superbohater, posiadający jakąś szczególną cechę, dzięki której widz chce się w niego wcielić.

Ojciec chrzestny (Electronic Arts, 2006) to przygodowa gra akcji oparta na filmie o tym samym tytule, pochodzącym z 1972 roku i wyreżyserowanym przez Francisa Forda Coppolę według powieści Maria Puzo. Gra ta w niewielu miejscach pokrywa się z wymienionymi powyżej schematami. Nie jest to *tie-in*, bo powstała po ponad trzydziestu latach od premiery filmu – chociaż rzeczywiście możliwość zarobienia dodatkowych pieniędzy na już istniejącej marce miała tu znaczenie. Nie należy też do żadnego z przywołanych

3 H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz i M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007, s. 25

4 Por. M.J.P. Wolf, *World Gestalten: Ellipsis, Logic, and Extrapolation in Imaginary Worlds*, „Projections” 2012, vol. 6 (1), Summer, s. 123–141.

5 K. Prajzner, *Wirtualne spacer. Struktury przestrzenne w grach komputerowych*, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3, s. 153.

6 A. Blanchet, *The Real Data...*

gatunków⁷, co przekłada się na to, że nie posiada ani wyjątkowego świata, ani niezwykłego bohatera. Najbliżej jest jej do opowiadania transmedialnego, ale znów kwestia odległości czasowej wpływa na to, że wątpliwym wydaje się pomysł, by widzowie sięgnęli po grę, żeby dowiedzieć się czegoś więcej o filmowym *Ojcu chrzestnym*.

Dlatego nie jest to konwencjonalna growa adaptacja filmu. O jej wyjątkowości stanowi też bardzo ściśle przywiązanie do pierwowzoru. Stało się tak za sprawą wytwórni Paramount – właściciela praw autorskich do franczyzy. Dlatego zaproszono do współpracy Marka Winegardnera, który po śmierci Puza tworzył kolejne powieści w ramach sagi rodu Corleone. Zapewniło to spójny styl dialogów wyjętych bezpośrednio z filmu, z tymi nowo stworzonymi na potrzeby gry. Udało się również uzyskać prawa do wizerunków większości głównych bohaterów, a sporą część udało się też zatrudnić do podłożenia głosu – James Caan jako Sonny Corleone czy Robert Duvall jako Tom Hagen i największe dokonanie – Marlon Brando jako Vito Corleone⁸. Niepowodzeniem jest za to brak zarówno głosu, jak i podobizny Ala Pacino w roli Michaela. Wielkim nieobecny jest też Coppola, niezadowolony z adaptacji jego filmu na grę i podobno nigdy niezapytany nawet o opinię.

Na drodze do realizacji planu bezpośredniego przeniesienia treści filmu na grę stanęły różnice w naturze tych mediów. Film, szczególnie tej rangi i tego reżysera, jest strukturą, w której każdy element jest dogłębnie przemyślany i niezbędny. W grze wprowadzano jednak nowe elementy do skończonego świata filmu, próbując stworzyć przy tym wrażenie, że jest to jego świat potencjalny. Bardzo często twórcy gry zapełniali luki narracyjne pozostawione przez

⁷ *Ojciec chrzestny* jest dramatem gangsterskim, a ten gatunek zwykle nie gromadzi typowych fanów. Towarzyszy mu natomiast inny rodzaj zainteresowania: należy do światowej klasyki kina i zdobywa wysokie lokaty nie tylko w rankingach branżowych, ale również tych tworzonych przez zwykłych widzów.

⁸ Marlon Brando zmarł niedługo po nagraniach, a zły stan jego zdrowia przełożył się na ich jakość. W efekcie wykorzystano jedynie ułamek materiału.

elipsy. Wiele wartości, które ta figura stylistyczna mogła wnieść do narracji, zostało udaremnionych. Świadomi tego twórcy próbowali na różne sposoby rekompensować te uchybienia i maskować łączenia starych i nowych elementów.

Śledzenie rozbieżności w tych tekstach obnaży naturę mediów i wynikające z nich ograniczenia. Gra rozpoczyna się od nieposiadającego odpowiednika w filmie przerywnika fabularnego, w którym opowiedziana zostaje historia śmierci ojca głównego bohatera. Johnny Trapani prowadzi dobrze prosperującą piekarnię pod opieką rodziny Corleone i posiada szczęśliwą rodzinę. Zostaje to przekreślone zamachem zleconym przez dona wrogiej rodziny Barzini. W piekarni wybucha pożar, a ojciec rzuca się na ratunek bawiącemu się na tyłach budynku synkowi. Tam gracz wciela się w Johnny'ego i zostaje nagle wrzucony w wir walki. Podczas krótkiej rozgrywki, bez wcześniejszego szkolenia, musi szybko zastosować się do wskazówek ukazanych na ekranie. Po chwili gracz ponownie traci kontrolę i obserwuje, jak jego własna postać zostaje zastrzelona. Nadbiegający syn dostrzega odchodzącego Barzinię i ciało ojca. Zatrzymuje go jednak Vito – każe mu odwrócić wzrok i zachować swój gniew na później, kiedy dorośnie i będzie mógł się zemścić w odpowiednim czasie. Dopiero po tej scenie otwiera się ekran tworzenia wyglądu postaci. Następnie akcja przenosi się o dziewięć lat w przyszłość – właśnie odbywa się ślub Connie (pierwsza scena filmu). Pojawia się na nim Serafina, matka dorosłego już bohatera, by prosić Vita o pomoc dla syna, który wpadł w złe towarzystwo. Ojciec chrzestny zleca tę sprawę Luce Brasiemu, który bierze gracza pod swoje skrzydła, i tak, po przeszkoleniu, rozpoczyna się kariera w nowojorskiej mafii.

Opisana powyżej scena posiada kilka funkcji. Ustanawia kontekst dla dalszej rozgrywki, ale ma też za zadanie przywiązać gracza do postaci. Zostaje to osiągnięte poprzez tragiczną historię utraty ojca i zapowiedź zemsty. Twórcy gry mieli ambicję zbliżyć się do głębi psychologicznej filmu, dlatego starali się zarysować wyraźny konflikt. Kolejną cechą filmu było utrzymywanie ciąglego napięcia, niepewności – nieraz udowodniono widzom, że nawet

najmniejszy błąd bohaterów może mieć tragiczne konsekwencje. Jonathan Frome i Aaron Smuts zauważyli, że ważna dla odczucia suspensu jest pasywna pozycja widza, która pozwala na refleksję nad możliwymi rezultatami oraz poczucie bezsilności – widz jest świadomy, że nie ma możliwości wpłynięcia na to, co dzieje się na ekranie⁹. W grze komputerowej osiągnięcie takiego efektu jest trudniejsze, ponieważ gracz z definicji nie jest bierny. Zbliżony rodzaj napięcia osiągnięto poprzez konstrukcję krótkiego momentu gry z postacią ojca. Interaktywna rozgrywka, świat, na który gracz ma wpływ, zostały mu na chwilę odebrane – ekran zawęził się i w przerywniku fabularnym gracz obserwował, co dzieje się z bohaterem, ale sam nie miał na to wpływu. Bezsilność odczuwana jest więc w kontraście do nagle odebranej możliwości działania. Takie poczucie może czasem towarzyszyć przerywnikom fabularnym – to one najczęściej rozwijają fabułę, dlatego często przedstawiają niespodziewany obrót spraw. W tym też tkwi jeszcze jeden fenomen tej sceny. Ten ważny moment jest interaktywną retrospekcją, która z definicji nie może istnieć¹⁰. Wydawałoby się jednak, że w tym wypadku z powodzeniem funkcjonuje. Okazuje się to pozo-rem, ponieważ scena ta nie jest interaktywna w sensie, w jakim używa się tego terminu w odniesieniu do gier. Gracz nie może bowiem wpłynąć na rezultat – może walczyć, ale nigdy nie wygra. Wydaje się to więc raczej symulacją bójki niż grą.

Zasadniczy rys fabularny musiał jednak zostać niezmieniony. O tym, że spora część graczy jest zaznajomiona z filmem, można jedynie przypuszczać. Pewny natomiast pozostaje fakt, że *Ojciec chrzestny* silnie wpłynął na kulturę popularną, ukształtował nowy wzorzec filmu gangsterskiego i ustalił paradygmat sycylijskiego mafioza, a liczba dzieł cytujących ten film lub czyniących do niego aluzje jest niezliczona. Można uznać, że wyrażenia w rodzaju

⁹ J. Frome, A. Smuts, *Helpless Spectators: Generating Suspense in Videogames and Film*, „TEXT Technology” 2004, no. 1, s. 15–16.

¹⁰ Zob. J. Juul, *Time to Play – An Examination of Game Temporality*, <http://www.jesperjuul.net/text.timetoplay> (dostęp: 17.06.2013).

„propozycja nie do odrzucenia” czy „sen z rybkami” niemal autonomicznie funkcjonują w języku, chociaż z drugiej strony nawet osoby, które nigdy nie oglądały filmu, będą w stanie określić ich pochodzenie. Nie tylko o język jednak chodzi, bo przecież podobnie wygląda sytuacja pojedynczych gestów (pocałunek w rękę) czy nawet całych scen, jak chociażby legendarna scena z końską głową, ale i wielu innych najróżniejszych elementów, które składają się na fenomen *Ojca chrzestnego*¹¹. Dlatego decyzja Paramountu w ostatecznym rozrachunku wydaje się słuszna. Powodem, dla którego gracze mieliby sięgnąć po tę grę, nie jest chęć przebywania w niesamowitym świecie czy wcielenia się w niezwykłą postać, lecz możliwość spotkania z legendarnymi bohaterami i uczestniczenia w spektakularnych sytuacjach. Geoff King zauważył: „Estetyka gier, generalnie, jest związana z rozmyciem dynamiki narracji na rzecz tworzenia takich jakości, jak między innymi intensywność doznania (*sensation*) i spektakl”¹². W *Ojcu chrzestnym* ta druga cecha zdecydowanie stanowi dominantę kompozycyjną. Przeniknięcie motywów filmu do kultury popularnej wywołało cały zespół oczekiwań odbiorców. Aby wyjść im naprzeciw, twórcy gry rozmieścili rozgrywkę pomiędzy spektakularnymi, wyczekiwanymi momentami. Najważniejsze sceny filmu zostały w postaci animacji komputerowej umieszczone w przerywnikach filmowych gry. Na rzecz nadania tym scenom statusu spektaklu przemawia fakt, że dodatkowym zadaniem w grze jest gromadzenie porzrzuconych w przestrzeni gry szpul filmowych. Pozwalają one na „odblokowanie archiwum”, w którym znajdują się fragmenty oryginalnego

11 Co ciekawe, rozgrywka zarówno *Ojca chrzestnego*, jak i konkurencyjnej gry *Scarface. The world is yours* (Radical Entertainment, 2006), nieskrywanie inspirowana jest przełomową serią *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 2001 i późniejsze), która z kolei inspirowana była ich własnymi pierwowzorami filmowymi.

12 G. King, *Die Hard/Try Harder. Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogames*, [w:] *ScreenPlay cinema/videogames/interfaces*, eds. G. King, T. Krzywinska, Wallflower Press, London 2002, s. 50.

filmu. Uszeregowane są one – co ważne – nie w kolejności, w jakiej pojawiają się w grze odnoszące się do nich przerywniki fabularne, które mogłyby służyć jako dodatkowa informacja dla graczy o świecie gry, lecz, jak sądzę, według ich atrakcyjności. Pośród dwudziestu pięciu takich wycinków trzy ostatnie (które kosztują największą ilość szpul) to kolejno: Woltz odkrywający koński łeb, rozstrzelanie Sonny'ego i zdrada Tessia. Śmierć Luki Brasiego również plasuje się na jednym z ostatnich miejsc, chociaż zarówno w filmie, jak i w grze, ginie on na początku.

Możliwość ponownego zobaczenia tych legendarnych scen została więc potraktowana jako nagroda za dodatkowy wysiłek graczy. Taki, wydawałoby się, dezorientujący ruch jest możliwy i czytelny tylko w przypadku filmu kultowego. Powyższa sytuacja wydaje się niemal dosłowną ilustracją słów Umberta Eco: „Aby dzieło sztuki zostało zmienione w obiekt kultu, powinna istnieć możliwość rozbicia go na części, przemieszania ich tak, by pamiętać tylko fragmenty, zapominając o ich odniesieniu do całości”¹³. Wykorzystanie tego mechanizmu w procesie adaptacji filmu na grę było możliwe właśnie dzięki różnicom pomiędzy tymi mediami. W procesie tym rzeczywiście narracja rozmywa się, jest rozbita i przemieszana, a górę bierze spektakl, stając się czynnikiem organizującym nową strukturę.

Twórcy stanęli przed trudnym zadaniem wpisania momentów rozgrywki w konstrukcję narzuconą przez film. Rozwiązaniem okazało się wykorzystanie luk w filmowej narracji, czyli elips. „Niepisaną umowę każdego narratora ze swą publicznością zawiera warunek absorbowania jej jedynie tymi faktami, które coś znaczą w całości opowiadania”¹⁴ – pisał Jerzy Płażewski w odniesieniu do pojęcia czasu w filmie. Elipsa jest figurą stylistyczną narracji umożliwiającą przeskoki między istotnymi faktami i eliminowanie przez to

13 U. Eco, *Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage*, [w:] *Travels in Hyperreality*, Mariner Books, New York 1986, s. 198; cyt. za: H. Jenkins, *Kultura konwergencji...*, s. 97.

14 J. Płażewski, *Język filmu*, Książka i Wiedza, Warszawa 2008, s. 305.

dłuższymi, a jej zadanie to: „Opuszczenie w narracji elementów fabuły, których widz ma się samodzielnie domyślić”¹⁵. Płażewski wymienia cztery podstawowe zastosowania elips: kondensacja narracji, pobudzanie wyobraźni, niespodzianka i jedność obrazowania. Elipsa jako „niespodzianka” jest przeciwieństwem napięcia i eliminuje jego stopniowe nawarstwianie się¹⁶, a jako „jedność obrazowania” jest stosowana dla „zachowania jednolitego stylu narracji”¹⁷ – aby, na przykład, w patetycznej scenie uniknąć groteskowej sytuacji. „Kondensacja narracji” jest podstawowym zadaniem elipsy, nieomal wpisany w naturę medium, więc film niemal nie może się bez niej obyć¹⁸: „Można powiedzieć, że narracja filmowa składa się z ogromnej ilości małych elips, tak łatwych do dopowiedzenia, że niezauważalnych dla widza”¹⁹ – twierdzi Płażewski, ale zaraz dodaje, że „miano elipsy rezerwujemy dla elips większego niejako kalibru, tzn. wymagających pewnego samodzielnego wkładu myślowego ze strony widza, połączenia dwu ujęć o mniej wyraźnym związku chronologicznym i przyczynowym”²⁰. „Małe elipsy” nie mają więc funkcji stylistycznej, a użytkową. Są obecne w każdym cięciu montażowym, w którym czas zwykłej czynności, którą trzeba pokazać, a która „nie ma samodzielnego znaczenia dramaturgicznego, można skrócić co najmniej do jednej trzeciej rzeczywistego trwania”²¹. Nie sprzyjają takim manipulacjom dialogi bohaterów i pauzy między nimi oraz ruchy kamery. Montaż zaś działa na odwrót – „każde połączenie montażowe uchyla furtkę do wszelkiego rodzaju przeskoków w czasie. Na ogół im mniej w filmie ujęć, tym film bywa bliższy czasowi rzeczywistemu”²² – nadal jest mu jednak

¹⁵ *Ibidem*, s. 263.

¹⁶ *Ibidem*, s. 265.

¹⁷ *Ibidem*, s. 266.

¹⁸ Wyjątkiem mogą być eksperymenty narracyjne.

¹⁹ *Ibidem*, s. 305.

²⁰ *Ibidem*, s. 306.

²¹ *Ibidem*.

²² *Ibidem*.

daleko do rzeczywistego czasu fizykalnego²³. Nieobecność elipsy sama w sobie również może mieć efekt stylistyczny. Pokazywanie zazwyczaj eliminowanych oczywistości może dać na przykład wrażenie oczekiwania, skupienia na wlokącym się czasie, może kreować nastrój, zbliżać do realizmu.

Kolejnym zastosowaniem elips jest pobudzanie wyobraźni poprzez usunięcie trudniejszej do zrekonstruowania partii fabuły: „Stwarzając lukę w czasowym następstwie zdarzeń, elipsa powoduje pewien szok, wymagający wzmożenia uwagi widza”²⁴. Elipsa ma więc za zadanie zaktywizować odbiorcę. Na problem ten warto spojrzeć z nieco szerszej perspektywy. Umberto Eco w książce *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych* często określa tekst mianem „leniwego”, by zaznaczyć, że sam tekst nie jest w stanie wykonać całej pracy związanej z jego interpretacją. Ciężar odpowiedzialności za jego znaczenie spoczywa pośrodku, w tytułowym współdziałaniu odbiorcy z tekstem. Aktywizowanie odbiorcy odbywa się właśnie dzięki elipsie: „Tekst jest więc pełen białych plam, luk do zapelnienia, a ten, kto był jego nadawcą, przewidywał, że zostaną one wypełnione”²⁵. Proces uzupełniania tych brakujących fragmentów Eco nazywa „pisanie rozdziału-widma”, czyli „nakreślenia swego świata możliwego, będącego antycypacją rzeczywistego świata fabuły”²⁶. W odniesieniu do elipsy „rozdział-widmo” jest więc wypełnieniem pozostawionej przez nią luki.

Podczas gdy po wybrzmieniu sceny w filmie następowała elipsa, w grze rozpoczyna się rozgrywka, przepleciona kolejnym przerywnikiem – fragmentem filmu, kolejną porcją rozgrywki i tak dalej. Taki zabieg był możliwy dzięki różnicom w postrzeganiu czasu w grach i w filmie. Czas trwania gry jest o wiele dłuższy niż czas filmu i bardziej zbliżony do czasu rzeczywistego. Film *Ojciec chrzestny* trwał trzy

²³ *Ibidem*, s. 303–305

²⁴ *Ibidem*, s. 264.

²⁵ U. Eco, *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, tłum. P. Salwa, Książka i Wiedza, Warszawa 1994, s. 75.

²⁶ *Ibidem*, s. 302.

godziny, zaś przeciętny czas gry²⁷ – około trzydziestu. Dlatego możliwe było przedstawienie tej samej historii przy ograniczeniu zabiegów kondensujących czas fabuły. Jednak konsekwencją rezygnacji z elips nie jest samo tylko rozciągnięcie narracji, bo i skrócenie narracji nie jest jedynym powodem, dla którego stosuje się elipsy. Twórcy rzekli się również elementu zaskoczenia, jedności estetycznej, ale przede wszystkim spójności i tempa narracji. Przez rozciągnięcie czasu pomiędzy ważnymi wydarzeniami dynamika narracji została „rozmyta”. Jedyne co pozostało, to aktywność po stronie odbiorcy w momentach objętych przez elipsę, jednak stopień tej aktywności został znacznie zwiększony. W tak bezpośredniej adaptacji mniej interaktywnego filmu na bardziej interaktywną grę miejsca, w których rozlokowane są stabilne elementy narracji, oraz te współtworzone przez odbiorcę pozostają niemal bez zmian. Jeśli widz ogląda fragment filmu, w którym Sonny krzycząc wybiega z domu, następuje cięcie i widać, że dojeżdża już on do rogatek, zaś widz rozumie tę sytuację, bo tworzy sobie „rozdział-widmo”, w którym bohater pokonuje całą trasę samochodem. Natomiast w grze pojawia się przerwany fabularny, w którym Sonny krzycząc wybiega z domu, a następnie gracz przejmuje stery nad postacią, wsiada do samochodu i ściga Sonny’ego aż do rogatek – następuje kolejny przerwany, w którym Sonny jest już na rogatekach i za chwilę zginie.

Wypełnianie elips pozwoliło na względną swobodę kreacji przy jednoczesnym niewykraczaniu poza obręb świata przedstawionego filmu. Tworzenie nowych elementów nadal wymagało wiele ostrożności i uwagi. W wymienionych niżej przykładach widać, jak tworzone były takie elementy i jak wydarzenia zaczerpnięte z filmu musiały zostać zmodyfikowane, by dać się z nimi połączyć.

Celem gry jest zdobycie pozycji dona Nowego Jorku. Aby to osiągnąć, trzeba wykonać wszystkie misje wątku głównego (pokrywającego się mniej więcej z fabułą filmu), misje poboczne, takie jak

²⁷ Czas gry jest połączeniem zaprojektowanego tempa gry, z indywidualną rozgrywką każdego gracza. Zob. M.J.P. Wolf, *Time in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2001.

zabójstwa na zlecenie, przysługi, wymuszanie haraczy oraz przejęcie interesów w mieście – melin, magazynów. Gra opiera się więc na narracji rozproszonej²⁸ – pozwala na swobodne poruszanie się po mapie oraz samodzielne decydowanie o momencie rozpoczęcia różnych misji. Wraz z postępem w głównej linii fabularnej postać awansuje w mafijnej hierarchii. Z tego powodu twórcy nie mogli dać graczowi możliwości wcielenia się w jedną z postaci filmu – musiał to być ktoś, kto wywalczył swoją pozycję od początku. Dzięki temu gracz mógł zapoznać się ze światem – do końca, i to „własnymi pięściami”. Żaden z bohaterów już obecnych w historii do takiej roli się nie nadawał, dlatego jako postać grywalna został wprowadzony nowy – Aldo Trapani. Pociągnęło to za sobą potrzebę stworzenia kolejnej strategii, która pomogła łączyć nowe elementy z zastanymi. Oparta jest ona na logice typu „bohater przez cały czas tam był, ale widzowie go nie zauważyli”. W trakcie ważnych wydarzeń, które znane są z filmu, Aldo podgląda przez okno, podsłuchuje pod drzwiami, siedzi przy stoliku obok, stoi za kimś albo po przeciwnej stronie ulicy, zachodzi wroga od drugiej strony. Czasem jest umiejscowiony tam, gdzie nikogo wcześniej nie było, czasem jest na miejscu filmowego statysty czy bohatera drugoplanowego. Kiedy w końcu zostaje awansowany na wysokie stanowisko *caporegime*, ma to utrzymać w tajemnicy. W innym wypadku treść gry klóciłaby się z treścią filmu.

Przerywniki fabularne naśladujące sceny z filmu na pierwszy rzut oka wydają się niemal identyczne – podobne zdjęcia, montaż, ale są zrobione „z użyciem” wirtualnej kamery i w postaci animacji komputerowej. Nowe, tworzone na potrzeby gry sceny również starano się utrzymać w podobnej do filmu estetyce. Na przykład gdy Seraphina prosi o pomoc Vita podczas ślubu Connie – zwłaszcza dzięki sposobowi fotografowania scena pasuje do całej serii podobnych, również prezentujących interesantów, których prośbom Ojciec Chrzestny nie może odmówić w dniu ślubu swojej córki. Żeby natomiast móc

²⁸ Zob. B. Augustynek, *Potencjał narracyjny gier wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012, s. 12.

umieścić Alda w znanych scenach, potrzebna była jeszcze poza tym ich możliwie niezauważalna modyfikacja.

Scenę śmierci Luki Brasiego, który został wysłany z tajną misją, Aldo obserwuje przez okno umieszczone za barem. Bruno Tattaglia i Sollozzo stoją przy barze odwrócenie do niego plecami, a Luca znajduje się naprzeciw – po drugiej stronie baru. Gdy zostaje uduszony przez mężczyznę stojącego za jego plecami (więc przodem do baru), ten zauważa podglądającego przez okno Alda, po czym wywiązuje się strzelanina. W stosunku do sceny filmowej nastąpiło więc kilka zmian. Przede wszystkim scena ta jest o wiele krótsza, jeśli chodzi o czas projekcji – składa się z mniejszej ilości ujęć, są one krótsze i bardziej dynamicznie zmontowane. To cecha znamienne dla wszystkich przerywników fabularnych w grze. Mimo że rozgrywka jest rezygnacją z filmowej kondensacji czasu, w obrębie samych przerywników to właśnie czas filmowy jest skompresowany²⁹. W filmie, gdy Luca opada na ziemię, cała sytuacja jest jeszcze ukazana w nieco dalszym planie (co ciekawe – przez szybę przy wejściu do restauracji, co twórcy mogli uznać za zachętę do korzystania z tego samego zabiegu), następuje cięcie i kamera porzuca ją, by przejść do kolejnej sceny. Natomiast w grze akcja jest przeciągnięta poza to cięcie – ukazany w zbliżeniu morderca Luki podnosi głowę i zauważa Alda. Transformacji uległa również przestrzeń. Podczas gdy ustawienie postaci względem baru jest niezmienione, przestrzeń za barem została poszerzona i wzbogacona o okna, a przestrzeń poza barem zawężona. Wystrój restauracji został również uproszczony ze względów praktycznych (mniej pracy dla grafików). Efekt jest taki, że scena wydaje się odbywać w całkowicie innym miejscu – lecz niewiele osób to zauważy, ponieważ najważniejsze jest to, co dzieje się między bohaterami.

²⁹ Odbywa się to najczęściej w taki sposób, że dialogi słychać od pierwszej sekundy przerywnika, ale w warstwie obrazowej pokazywane są po kolei ujęcia ustanawiające i dopiero wtedy kamera przenosi się na rozmawiających, chociaż zdarzały się i takie momenty, w których pozostawała na zewnątrz budynku podczas całej rozmowy. Ujawnia to priorytety przerywników: zorientowanie w przestrzeni i spektakl realizujący się często w samym dialogu.

Zmiana perspektywy miała również znaczenie w innej scenie – próbie odbicia Toma Hagen z rąk Sollozza. Aldo musiał zejść prowadzących pertraktacje od tyłu i wtedy zacząć walkę. Przestrzeń, w której mógł się poruszać, została ograniczona przez fabułę, czyli rozkaz towarzyszącego mu w akcji Clemenzy: jeśli Aldo ujawniłby się, Sollozzo zabiłby Toma. Ilustruje to następującą zasadę: „Reguły można «ukryć» za fikcyjną sytuacją, jeśli tylko to, na co pozwalają lub nie, jest wytłumaczalne na poziomie reprezentowanego świata”³⁰.

Najbardziej dosadnym przykładem redukcji przestrzeni filmowej na potrzeby gry jest jednak scena zabójstwa Pauliego Gatto, który zdradził dona. W momencie kiedy samochód, w którym znajdują się bohaterowie, podjeżdża na miejsce egzekucji, widać zasadniczą zmianę. W filmie bohaterowie znajdowali się na drodze biegnącej przez rozległe pole trzciny, a w grze są od niego oddzieleni płotem. Modyfikacja ta zdradza charakterystyczną cechę medium gier komputerowych, czyli niezbędność reguł. W filmie Paulie zastrzelony został w samochodzie. W grze musiało jednak zostać postawione wyzwanie – na odgłos odbezpieczanego pistoletu Paulie ucieka z samochodu. Gdyby nie ograniczenie przestrzeni, wybiegłby on w puste pole – przestrzeń pozbawioną reguł. Dlatego przymus istnienia „przestrzeni opartej na regułach” wymusił z kolei zmianę w „przestrzeni zmediatyzowanej”³¹: pole trzciny odgrodzone zostało płotem, a Paulie wbiegł w znajdującą się po drugiej stronie, niewidoczną w filmie przestrzeń, wypełnioną przez twórców labiryntem kontenerów. Labirynt, na co warto zwrócić uwagę, jest emblematycznym przykładem wyzwania, jakie może stawiać przestrzeń, szczególnie w kontraście do przestrzeni pozbawionej ograniczeń.

Architektura gry miała tu wpływ również na tempo rozgrywki. Wytyczenie konkretnego, dosyć krótkiego odcinka drogi, jaką musiał pokonać awatar gracza w pogoni za ofiarą, dało mimo wszystko

30 K. Prajzner, *Narracja*, w niniejszym tomie, s. 15–36.

31 Oba terminy: zob. K. Prajzner, *Wirtualne spacery...*, s. 156–157. Autorka powołuje się na książkę Michaela Nitschego *Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*.

stosunkowo podobny do filmowego efekt szybkiej egzekucji. Przekłada się to na teorię Nitschego dotyczącą zależności czasu w grach od jej przestrzeni: „Nic dziwnego, że projektanci map w grach dostosowują się do zasad architektonicznych i widzą odległości jako elementy regulowania tempa (*timing*)”³².

Różnice w sposobach kreowania czasu w filmie i grach ujawniają się w zmianach, które zaszły w przedstawieniu kulminacyjnej sekwencji filmu. W dziele Coppoli przeprowadzona jest ona w akcji symultanicznej, zestawiającej scenę chrztu dziecka ze zmasowaną akcją brutalnego likwidowania rywali rodziny Corleone. Zamordowani zostali donowie czterech nowojorskich rodzin mafijnych oraz Moe Green stojący na drodze do przejęcia wpływów w Las Vegas. Ujęcia przedstawiające egzekucje zestawiane były z przyjmowaniem chrztu przez Michaela – metaforycznym „ślubowaniem agresji”. Od razu po zakończeniu uroczystości, na schodach kościoła, Michaelowi zostaje wyszeptana informacja o wykonaniu jego rozkazów.

Chociaż w filmie zabójców było kilku, w grze służyli oni jedynie za przewodników, bo wszystkie morderstwa miał wykonać Aldo. Moe Green zabity został przez niego we wcześniejszej, osobnej misji, więc do wyeliminowania pozostali czterej donowie. W ten sposób z sześciu przeplatających się wątków powstały dwa. Ułatwiło to nieco ich synchroniczne prowadzenie, chociaż efekt budzi wątpliwości.

Aldo znów zachodzi ofiary od przeciwnej strony, ale to on strzela – znajduje się wewnątrz windy albo na zewnątrz budynku, bądź zastępuje statystę. Zabójstwo dona Barziniego jest przedłużone, najpierw zostaje on tylko zraniony i ucieka, by Aldo mógł się z nim zmierzyć na osobności. Egzekucja poprzedzona jest retrospekcją z zapowiedzią zemsty. To zakończenie wątku, który napędzał fabułę. Aldo musi jeszcze uciec przed policją i zameldować Michaelowi o sukcesie, zajmując filmowe miejsce statysty na schodach kościoła.

Kwintesencją filmowej sceny było zestawienie kontrastujących ujęć, a wrażenie równoczesnego przebiegu akcji uzyskano dzięki

³² M. Nitsche, *Mapping Time in Video Games*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo 2007, s. 147.

szybkemu, rytmicznemu tempu montażu. W grze nie można było sobie pozwolić na rezygnację z tego pamiętnego zabiegu. Różnice w proporcjach pomiędzy poszczególnymi wątkami były jednak ogromne – wątek chrztu przedstawiony był tylko w przerywnikach filmowych, które są wręcz „kondensacją filmowej kondensacji” czasu, zaś wątek zabójstw nie dość, że zawierał się w rozgrywce zbliżającej się do czasu rzeczywistego, to jeszcze była ona poprzepłataną swoimi własnymi przerywnikami. Wrażenia, jakie wywołuje oglądanie akcji symultanicznej, próbowano zatem osiągnąć inną drogą. Już od momentu pierwszego przerywnika, w którym przed kościołem Michael wydaje Aldowi rozkaz zabicia donów, na ekranie pojawia się licznik odmierzający czas, a przy nim nazwisko pierwszej ofiary. Miało to wymusić pośpiech i całkowite skupienie uwagi na wykonywanej misji. Na każdy zamach gracze mieli po trzynaście minut, ale zazwyczaj wystarczało im niecałe siedem, czyli około połowy wyznaczonego czasu. Ten nadmiar budzi wątpliwości, bo czas nie stanowił tu żadnego wyzwania, więc licznik wydawał się zbędny. Rozwiązanie tej zagadki ukazało się po zsumowaniu poszczególnych segmentów. Od zlecenia do zameldowania o jego wykonaniu upłynąć miało 61 minut³³ („miało”, ponieważ tak chcieli twórcy, wyznaczając limity czasowe przy grywalnych momentach, ale nie przekładało się to na faktyczną rozgrywkę). Twórcy założyli zatem, że w rzeczywistości taka uroczystość mogła trwać około godziny, Aldo miał zaś zjawić się chwilę po jej zakończeniu. Czas w tej misji mógł pokrywać się bezpośrednio z rzeczywistym czasem fizycznym, gdyby gracz uśmiercał każdą ofiarę na sekundę przed upłynięciem wyznaczonego czasu, przy czym musiałoby to przecież samo wypłynąć z rozgrywki. Można

³³ Cztery zamachy po trzynaście minut każdy daje razem pięćdziesiąt dwie minuty. Scena zlecenia zamachu trwała około czterdziestu sekund. Przerywniki wprowadzające plan zamachu wyniosły minutę (cztery po piętnaście sekund). Przepleciony wątek chrztu trwał razem około półtorej minuty (cztery po dwadzieścia sekund). Rozprawienie się z Barzinim trwało dwadzieścia sekund. Następnie przez dwie i pół minuty trzeba było uciekać przed policją. Wtedy pozostało już tylko w ciągu trzech minut wrócić do kościoła.

by więc utrudnić zadanie tak, że limit czasu rzeczywiście stanowiłby wyzwanie, a gracz osiągałby cel w ostatnich sekundach. Przez częste powtarzanie wyniku z niepowodzenia graczy naraziłoby to jednak ważne elementy fabularne misji na rozmycie. Zatem mimo konsekwencji w tworzeniu tej misji – czas płynął na liczniku nawet wtedy, gdy pojawiał się ekran ładowania – plan założony przez twórców nie był przez graczy realizowany, bo udawało im się skończyć zamachy zbyt wcześnie. Samo synchroniczne przeprowadzenie dwóch wątków było zrozumiałe, ale w wirze rozgrywki można było o tym drugim chwilami zapomnieć. Wynika to z ogromnej różnicy między czasami ich prezentacji – około dwóch minut przeznaczono na wątek chrztu i aż około czterdziestu (choć zależy to od indywidualnego tempa gracza) na wątek zabójstw. Gdyby gracze realizowali zamiysł twórców, byłoby to aż pięćdziesiąt dziewięć minut. Pod tym względem daleko zatem było grze do równego rytmu filmu. Sama świadomość uciekającego czasu zwiększyła tempo, czym nieco łagodziła dysproporcje.

Najbardziej jaskrawy przykład „udaremnienia” elipsy powstał podczas transponowania kultowej sceny „propozycji nie do odrzucenia”, czyli hollywoodzkiego producenta Woltza odnajdującego we własnym łóżku odciętą końską głowę.

Już na początku filmu widzowie dowiadują się z opowieści Michała, czym jest „propozycja nie do odrzucenia”. Zwrot ten jest ponownie przywołany, gdy „ojciec chrzestny” obiecuje interweniować w sprawie Johnny’ego Fontane’a. Następnie widzowie towarzyszą Tomowi w wycieczce do Hollywood i odwiedzinach w willi Woltza. Tam producent pokazuje, jak bardzo zależy mu na jego cennym koniu. Napięcie jest chwilowo rozładowane, by w trakcie kolacji znów wzrosnąć – Woltz odmawia zaangażowania Johnny’ego do swojego filmu i wyrzuca Toma. Następuje kolejne, pozorne wyciszenie, ponieważ widzowie wiedzą, że sytuacja jest groźna – jest ranek, kamera najpierw obserwuje willę z zewnątrz, po czym przenosi się do sypialni Woltza. Ten budzi się i znajduje na pościeli krew. Powoli zsuwa kołdrę, ukazując coraz więcej krwi i w końcu odnajduje odcięty koński łeb. Zaczyna rozpaczliwie krzyczeć. Kamera znów przenosi się na zewnątrz budynku, a krzyk jest nadal słyszalny.

Zastosowana w tym miejscu elipsa miała za zadanie zaskoczyć widzów – mimo że, jak twierdzi Płażewski, jest ona odwrotnością suspensu³⁴, wprowadzenie jej tutaj, polegające na porzuceniu sceny zaraz po wyrzuceniu Toma, sprawiło, że napięcie wzrosło jeszcze bardziej. Widzowie, którzy w napięciu czekali na rozwiązanie konfliktu, zostali porażeni mimo wszystko niespodziewanym rozwiązaniem.

W grze akcenty zostały nieco inaczej rozmieszczone, a suspens uzyskany inną metodą. Gdy Tom i Woltz jedzą kolację, Aldo i Rocco czekają przy samochodzie i kolejny raz obserwują scenę przez okno, zerkając przy tym na licznych ochroniarzy. Gdy filmowiec wyrzuca Toma, ten spogląda na swoich współpracowników i kiwa przecząco głową. Następuje cięcie – jest już noc, a Rocco i Aldo dostają się na teren posiadłości przeskakując przez płot, po czym rozpoczyna się rozgrywka. Mężczyźni muszą dostać się do stajni, unikając wykrycia przez ochroniarzy. Po drodze Rocco opowiada Aldowi o tym, że Woltz uwielbia jednego ze swoich koni (jest to element narracyjny *in-game*, a nie przerywnik). Już w stajni Rocco wychodzi z boku z czymś zawiniętym w materiał, z którego sączy się krew. Teraz muszą się przedostać do domu, a gdy napotkają na samotnych strażników, Aldo musi ich zabić, zanim upłynie czas na liczniku, bo wtedy zostanie wszczęty alarm. Gdy już Aldo i Rocco przedostają się do domu, sprawa komplikuje się jeszcze bardziej, bo poza strażnikami krążą po nim „niewinni ludzie”, czyli służba. Ich nie można zaatakować, ukrywanie się i przemykanie za ich plecami staje się więc trudnym zadaniem. Do sypialni Woltza Rocco wchodzi sam. Następnie zaczyna się przerywnik ukazujący poranek. Znowu willa jest ukazana z zewnątrz, przy akompaniamencie nerwowego, charakterystycznego tematu muzycznego, ale od pierwszej sekundy słychać odbijający się echem krzyk. Dopiero wtedy kamera zastaje Woltza siedzącego już na łóżku, krzyczącego i wpatrującego się w osobliwy podarunek.

W grze wiadomo zatem od samego początku to, czym widzowie filmu zostali najgłębiej wstrząśnięci. Nawet gdyby twórcy zdecydo-

³⁴ Zob. J. Płażewski, *Język filmu*, s. 265.

wali się tak poprowadzić narrację, by znalezisko było dla graczy zaskoczeniem, makabryczny widok końskiego łba w formie animacji komputerowej nie miałby tak silnego oddziaływania, jak ten sfilmowany. Twórcy starali się, podobnie jak w scenie chrztu, uzyskać filmowy efekt emocjonalny, ale przy pomocy środków zastępczych. Napięcie znów uzyskane jest dzięki umieszczeniu aktywnego gracza na pozycji pasywnego widza i nakazania mu wyczekiwania w bezruchu. Frome i Smuts wskazują na wykorzystanie tego efektu w grach należących do gatunku tak zwanych „skradanek”, w których głównym zadaniem gracza jest przejście misji, pozostając w ukryciu i atakując z zaskoczenia. Ten typ rozgrywki zaproponowany w omawianym fragmencie gry wzbogacono jeszcze o stoper (*timer*), który „ogranicza graczowi kontrolę nad sytuacją i wymusza decyzję”³⁵. Jeśli gracz był już konfrontowany ze strażnikiem, musiał działać szybko, bo gdyby nie zdążył go zabić, zostałby wykryty, a zakończona niepowodzeniem misja musiałaby rozpocząć się od nowa. Stawka była więc wysoka, a groźba negatywnego rozwiązania bliska, co wzbudzało strach³⁶. Te metody tworzenia suspensu wewnątrz rozgrywki były więc dane graczowi w zamian za odebrane zaskoczenie, które powinno się pojawić dopiero pod koniec sceny, w jej rozwiązaniu.

Adaptacja *Ojca chrzestnego* była ściśle związana z filmowym pierwowzorem, ale o wyborze scen, które miały być umieszczone w grze w formie przerywników nie decydowała ani ich istotność dla całości filmu, ani intensywność semantyczna, mogąca wprowadzić najwięcej informacji, lecz ich kultowość. Traktowano je jak spektakl – znane kwestie musiały zostać wypowiedziane, gesty wykonane, akcje przeprowadzone. Między nie wkomponowano bohatera, który stanowi „sumę statystów” filmu – mógł być więc wszędzie. Żeby jego wątek mógł zostać płynnie przeprowadzony, wykorzystano nieokreśloność filmowych elips, które w grze najczęściej rekonstruowane były w formie rozgrywki. Aby dało się te wszystkie elementy połączyć, sceny nie mogły zostać przytoczone dosłownie, lecz

35 J. Frome, A. Smuts, *Helpless Spectators...*, s. 22.

36 *Ibidem*, s. 29.

ze zmianami, które często wynikały też z tego, że nie dałoby się ich wpisać w reguły gry – przestrzeń uległa zatem transformacji, została ograniczona przez fabułę albo architekturę gry, zmienione zostały punkty widzenia. Manipulacje przestrzenią pociągnęły za sobą także zmiany w czasie – skondensowany czas filmu musi zostać w grze rozciągnięty w formę rozgrywki, ale z drugiej strony ładunek fikcji musi być dawkowany w szybkim tempie, by nie zanudzić gracza. Większość udaremnionych elips występowała jednak w funkcji użytkowej – gra ukazywała to, czego nie chcieli oglądać widzowie filmu. Udaremnione elipsy w funkcji stylistycznej próbowano graczom na różne sposoby rekompensować. Interaktywność zaś pojawia się w tych samych momentach obu tekstów – w filmie dzięki elipsom, zachęcającym widza do współdziałania w interpretacji, w grze dzięki potencjalnej zawartości filmowych elips urzeczywistniającej się w interaktywnej rozgrywce. Okazuje się zatem, że film odrzuca te aspekty, które medium gier komputerowych sobie ceni – i na odwrót. Jeśliby więc pozbyć się w tej grze elementów, które, wnosząc najwięcej fikcji, rozbijają rozgrywkę – czyli przede wszystkim przerywników filmowych – otrzymałoby się negatyw filmu.

Bibliografia

- Augustynek B., *Potencjał narracyjny gier wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Blanchet A., *The Real Data Behind Movies Becoming Video Games*, http://www.gamasutra.com/view/feature/168018/the_real_data_behind_movies_.php (dostęp: 19.06.2013).
- Eco U., *Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych*, tłum. P. Salwa, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1994.
- Frome J., A. Smuts, *Helpless Spectators: Generating Suspense in Videogames and Film*, „TEXT Technology” 2004, no. 1, s. 13–34.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

- Juul J., *Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives*, „Game Studies” 2001, vol. 1 (1), July, <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/> (dostęp: 19.06.2013).
- Juul J., *Time to Play – An Examination of Game Temporality*, <http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/> (dostęp: 19.06.2013).
- King G., *Die Hard/Try Harder. Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogames*, [w:] *ScreenPlay Cinema/Videogames/Interfaces*, eds. G. King, T. Krzywinska, Wallflower Press, London 2002.
- King G., T. Krzywinska, *Computer Games/Cinema/Interfaces*, [w:] *Computer Game and Digital Cultures Conference*, ed. F. Mäyrä, Tampere University Press, Tampere 2002.
- Nitsche M., *Mapping Time in Video Games*, [w:] *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, Tokyo 2007.
- Pitrus A., *Miejsca zabawy. O przedstawieniach przestrzeni w grach wideo*, [w:] *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, red. A. Pitrus, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2012.
- Plaźewski J., *Język filmu*, Książka i Wiedza, Warszawa 2008.
- Prajzner K., *Tekst jako świat i gra. Modele narracyjności w kulturze współczesnej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2009.
- Prajzner K., *Wirtualne spacer. Struktury przestrzenne w grach komputerowych*, „Kultura Współczesna” 2010, nr 3, s. 151–163.
- Wolf M.J.P., *Time in the Video Game*, [w:] *The Medium of Video Game*, ed. M.J.P. Wolf, University of Texas Press, Austin, 2001.
- Wolf M.J.P., *World Gestalten: Ellipsis, Logic, and Extrapolation in Imaginary Worlds*, „Projections” 2012, vol. 6 (1), Summer, s. 123–141.

Źródła internetowe:

- <http://www.ea.com/the-godfather-the-game> (dostęp: 20.08.2019).
- <http://www.foxnews.com/story/0,2933,152855,00.html> (dostęp: 20.08.2019).
- http://www.gamasutra.com/view/feature/130005/survival_of_the_family_the_saga_.php (dostęp: 20.08.2019).