

якщо не тому, що полюбив? Але вам не потрібна Моя любов, не потрібен Бог, який проливає сльози... страждає... (Ласкаво) Ну так, ти прихильніший до Бога, перед яким ти б простягався ниць, а не такий, уклінний» [7, с.17].

Тексти відомого французького драматурга викладені досить простою мовою і є доступними для будь-якого читача, але у творчості Е.-Е. Шмітта легким до прочитання може здатися текст, мова написання, але не думка. Феномен французького письменника якраз і полягає в глибині ідеї, неоднозначності питань, які ставить інтелектуал-філософ, – і водночас у легкості

форми, в яку вкладено ці ідеї та питання. У п'єсі «Гість» драматург розкриває одну з найулюбленіших тем – тему релігії, віри в Бога. Наявне зведення в єдине протилежних та взаємовиключних понять – Фройд, відомий своїм агностицизмом, відкриває для себе у п'єсі Шмітта віру в Бога, вбачає його у таємному незнайомці. У п'єсі *Гість* актуалізована проблема віри у Бога, віднесення себе до якоїсь із релігій так і лишається не розв'язаною, відтак кожен читач має змогу зробити свій власний висновок з приводу того, що таке релігія, віра, яким є Бог і чи є він всемогутнім, коли у світі так багато несправедливості і розпачу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Алхімія слова живого. Французький роман 1945–2000. Київ : Промінь, 2005. 383 с.
2. Ганс-Мартін Ломанн. Зигмунд Фройд / пер. з нім. Роман Осадчук. Буча : Видавництво Жупанського, 2020, 160 с.
3. Листи юності до Едуарда Зільберштайна / Jugendbriefe an Eduard Silberstein 1871–1881 / Hg. von Walter Boehlich. Frankfurt a. M. 1989.
4. Фройд і Андреас-Саломе, Листування / Freud und Andreas-Salomé : Briefwechsel, цит. праця, с. 222.
5. Музей Зигмунда Фрейда (Відень). *Вікіпедія: вільна енциклопедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Музей_Зигмунда_Фрейда_\(Відень\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Музей_Зигмунда_Фрейда_(Відень)) (дата звернення: 15.01.2023).
6. Schmitt Eric-Emmanuel. *The Visitor* : офіційний веб-сайт письменника. URL: <https://www.eric-emmanuel-schmitt.com/theatre.cfm?nomenclatureId=1796&catalogId=791&lang=EN> (дата звернення: 16.01.2023).
7. Schmitt Eric-Emmanuel. Théâtre : La Nuit des Valognes, Le Visiteur, Le Bâillon, L'École du diable. P., 2007.

УДК 821.111-34-93.09:791(520)

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2022.26.2.49>

КОРОЛІВСЬКА БИТВА В ДИВОКРАЇ: АНТИУТОПІЧНА АДАПТАЦІЯ ІСТОРІЇ КЕРОЛІВСЬКОЇ АЛІСИ В ЯПОНСЬКОМУ СЕРІАЛІ “ALICE IN BORDERLAND”

BATTLE ROYALE IN WONDERLAND: A DYSTOPIAN ADAPTATION OF ALICE'S STORY BY LEWIS CARROLL IN THE JAPANESE TV SERIES ALICE IN BORDERLAND

Васильяниц О.С.,

orcid.org/0000-0001-5126-3597

викладач англійської мови кафедри іноземних мов

Чорноморського національного університету імені Петра Могили

У статті на матеріалі японського серіалу “Alice in Borderland” досліджені сучасні модифікації сюжетних елементів та персонажів повісті-казки «Аліса в Дивокраї», які перенесені до антиутопічного Токіо. Подорож Аліси Дивокраєм перетворюється на жорстокі та криваві змагання, головний приз яких – це життя їхніх учасників. Вона не обходить стороною роман «Королівська битва» Кошюна Такамі, який вже встиг стати класикою літератури про ігри на виживання. В інших аспектах перший сезон стає химерною та неочікуваною інтерпретацією королівської Аліси, образ якої втілюється в безініціативному та знудженому Арісу, який пропадає у світі комп'ютерних ігор.

Протягом аналізу восьми епізодів було виявлено, що творці трансформували цілий ряд класичних персонажів, перенісши їх до фантастичного Токіо, в якому відбуваються безжалісні ігри на виживання. Наприклад, антропоморфні тварини перетворюються на унікальних персонажів, кожен з яких тим чи іншим чином нагадує свою початкову версію із «Аліси в Дивокраї». Образ Кролика знаходить своє відображення у персонажі Усагі, яка рятує Арісу після смерті його друзів та стає його провідником у подальший світ гри. А Капелюшник стає лідером організації, яка намагається звільнитися від влади майстрів гри. До того ж Харо Асо, автор манги, на якій заснований серіал, разом із сценаристами Шінсуке Сато, Йошікі Ватабе та Ясуко Кураміцу трансформують таких персонажів як Блакитна гусинь, Миша, Чеширський кіт, Чирвова Королева, Березневий заєць та інших.

Також було відмічено, що деякі ігри базуються на сюжетних елементах «Аліси у Дивокраї». Наприклад, найперша гра, через яку проходить головний герой, побудована на головоломці із вибором правильних дверей, так само як й Алісі доводиться шукати двері, до яких підійде золотий ключик. А одна із наступних ігор відбувається у ботанічному саду, що натякає на місце, яке побачила Аліса через крихітні двері.

В цілому, відзначено новітній підхід до твору класичної дитячої літератури, який дозволив перетворити повість-казку на антиутопію та перенести події до Токіо, де життя здобувається перемогою в різноманітні ігри.

Ключові слова: Аліса в Дивокраї, антиутопія, королівська битва, інтерпретації класичної казки, Льюїс Керролл.

The article examines modernized modifications of the plot elements and characters of the novel *Alice in Wonderland* that appear in the Japanese TV series *Alice in Borderland*. All of them were transferred to a dystopian Tokyo. Alice's journey through *Wonderland* turns out to be a cruel and bloody battle, and the trophy one can get is staying alive. It takes notice of the novel *Battle Royale* by Koushun Takami, which has already become a classic piece of literature about survival games. Generally speaking, the first season becomes a whimsical and unexpected interpretation of Alice's story by Lewis Carroll. Her character is embodied in the passive and bored Arisu lost in the world of computer games.

The findings suggest that the creators transformed a massive number of classic characters into brand-new versions by transferring them to a fantastic Tokyo. It is the place where ruthless survival games take place. Anthropomorphic animals are transformed into unique characters, and each resembles its original version from *Alice in Wonderland*. For instance, the White Rabbit is shown through Usagi. She saves Arisu after the death of his friends and becomes his guide to the game world. In addition, the Hatter becomes the leader of an organization that tries to get rid of the game masters and leave this bizarre Tokyo. Furthermore, Haro Aso, the author of the manga on which the series is based, with screenwriters Shinsuke Sato, Yoshiki Watabe, and Yasuko Kuramitsu, transformed such characters as the Blue Caterpillar, the Mouse, the Cheshire Cat, the Red Queen, the March Hare, and others.

The research also demonstrates that some games are based on the plot elements of *Alice in Wonderland*. For example, in the first game, the main character must choose the right door. Just like Alice, who finds the door to which the golden key fits. What is more, one of the games takes place in a botanical garden, which alludes to the place Alice sees through the tiny door.

The consensus has been that the innovative approach to children's classic books made it possible to turn a fantasy novel into a dystopia and transfer the events to Tokyo, where one can live only thanks to winning multiple games.

Key words: *Alice in Wonderland*, battle royale, dystopia, interpretations of classic fairy tales, Lewis Carroll.

Постановка проблеми. З моменту першої публікації в 1865 році «Аліса у Дивокраї» стала класикою дитячої літератури. Звернемо увагу на те, що це новаторське фентезі ніколи не виходило з друку, було перекладено понад 170 мовами та вплинуло на багатьох несхожих одне на одного діячів поп-культури та талановитих творців. Це і художник-сюрреаліст Сальвадор Далі, і кінорежисер Тім Бертон, і «королева британської моди» Вів'єн Вествуд, і музикант Джон Леннон. Безперечно, кожен із них розумів, що історія Аліси – це щось більше за ординарну дитячу казку, в якій головна героїня кидається навздогін за кроликом та в якийсь момент починає стрімко падати в кролячу нору. Це підривна та антиавторитарна література, яка увібрала у себе ДНК культурного зрушення, яке проявляється всюди, включаючи антропоморфних та сюрреалістичних істот, які стикаються з екзистенційними питаннями. Вона змушує заглибитися у теми втрати дитячої наївності, небажаного дорослішання, безглузлого життя, а також смерті.

Крім того, для багатьох читачів і критиків «Аліса у Дивокраї» перетворилася на своєрідний психоделічний наркотичний тріп. Наприклад, Томас Фенш та Скотт Ф. Паркер наголошують на тому, що текст Керолла сповнений алюзіями на вживання наркотиків [4, с. 5]. У якості прикладів вони використовують епізоди із Блакитною гусинню, яка курить кальян, та Алісою, яка вжи-

ває гриби та п'є загадкові напої, які деформують її відчуття реального світу. Таким чином, саме зображення Дивокраю порівнюється із галюцинаційним станом, в якому усміхнені коти, божевільні капелюшники та самовпевнені гральні карти не є чимось дивним.

Нарешті, історію про Дивокрай можна назвати мереживом з ігор, головоломок та ребусів, що й робить текст відкритим для різноманітних інтерпретацій. У той час як одна частина аудиторії захоплюються безглуздою грою слів і дивакватим гумором, інша ж може оцінити ту похмурість, яка пронизує усю повість-казку. А такі характерні та химерні персонажі як нервозний Кролик, який постійно куди б запізнюється, зухвалий Капелюшник, жорстока Чирвова Королева, а також сама Аліса продовжують з'являтися в різноманітних іпостасях в багатьох трансформаціях подорожі Аліси Дивокраєм.

Всі вищеперелічені сюжетні характеристики стають джерелом нових тлумачень історії, події якої переносяться у площину жахів, наукової фантастики та трилеру. Наприклад, науково-фантастичний фільм «Оселя зла» знайомить нас із головною героїнею Еліс, яка не пам'ятає свого минулого та бореться проти штучного інтелекту під назвою «Червона Королева» у світі зомбі. Головну героїню в психологічному трилері «Не хвилюйся, серденько», яка не підозрює, що живе у віртуальній симуляції та часто стикається

із незрозумілими галюцинаціями, також звати Еліс. А в романі Крістін Генрі “Alice” у замкненій лікарні живе жінка, і єдине, про що вона пам’ятає – це чийсь довгі вуха, незрозуміле чаювання та кров. «Аліса в Дивокраї» також стала основою манги Харо Асо, а також її однойменної адаптації у формі серіалу “Alice in Borderland”, про яку й буде йти мова в нашій статті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Ліндсі Скотт наголошує на тому, що протягом останніх двадцяти років керолівська Аліса стала натхненням для інтерпретацій в жанрі хоррору [5, с. 165]. Алюзії на світ Дивокраю та його персонажів з’являються в успішних фільмах та серіалах, включаючи «Лабіринт Фавна», «Голодні ігри» та «Дивні дива», а поєднання жахів та популярною культури приваблює розмаїті вікові групи. Підкреслимо, що науковці приділяють увагу відеоіграм авторства Америкена Макгі “McGee’s Alice” та “Alice: Madness Returns”, які також були натхненні книгами Керолла. За словами Домінік Анжели М. Хунтадо та Антоніо Санни, ці інтерпретації пропонують жахливу рефлексивну гру про те, як почуття провини через сімейну трагедію (в якій під час пожежі помирають батьки Аліси) призводить до руйнування дитячої мрії [3, с. 273]. Одним словом, літературознавці продовжують досліджувати історію мандрівки Аліси оманливим світом Дивокраю, а автори все частіше звертаються до Керолла для запозичення підґрунтя для наступної неочікуваної трансформації усім знайомого сюжету.

Постановка завдання. Наше головне завдання полягає в аналізі інтерпретації сюжетних елементів та персонажів, які з’являються у першому сезоні серіалу “Alice in Borderland”.

Виклад основного матеріалу. Беручи до уваги той факт, що кількість адаптацій «Аліси в Дивокраї» збільшується з кожним роком, багато шанувальників цієї фантазмагоричної історії вже й не очікують якої-небудь трансформації, яка здатна здивувати. Але Харо Асо разом із сценаристами Шінсукі Сато, Йошіке Ватабе та Ясуко Кураміцу вдалося перетворити «типове» падіння до кролячої нори в криваву гру на виживання. Тут доцільно було б підкреслити, що спадщина «Керолівської битви» Кошюна Такамі продовжує збільшуватися. Глядачі знову стають свідками жорстокої гри у фантастичному антиутопічному світі, в якому головним призом стає їхнє власне життя. Проходячи перешкоди у формі автентичних ігор із нещадними правилами, учасники виборюють собі право на життя, але на останньому етапі перемогу отримує лише одна-єдина людина.

Отже, Аліса перетворюється на Арісу, який втомлюється від свого одноманітного життя у Токіо, яке сповнене лише проходженням різних комп’ютерних ігор. Він не дослухається до свого батька, який постійно нагадує йому про те, що варто зайнятися собою та знайти роботу, а також намагається не звертати уваги на успіхи брата, який вступив до університету. Його єдиним порятунком від ненависно реальності стають двоє його друзів, Чота та Карубе, разом з якими він влипає у всілякі історії. Ми одразу помічаємо паралелі із образом Аліси, яка нудьгувала, сидячи на березі без жодного діла, аж поки не побачила кролика із кишеньковим годинником, який нібито покликав її за собою.

Під час однієї із своїх вилазок друзям доводиться переховуватись від поліції, так як вони спровокували дорожньо-транспортну пригоду. Перед цим Карубе, тримаючи Арісу на плечах, кружить його по вулиці, що дуже нагадує момент падіння Аліси до кролячої нори. Таким чином, вони опиняються в туалеті на станції, який стає для них своєрідною кролячою норою, через яку персонажі потрапляють до «Дивокраю». Все відбувається дещо простіше, ніж в першоджерелі, адже хлопці не зриваються у нескінченний тунель, стіни якого заповнені мисниками, книжками, мапами та картинами. В якийсь момент в туалеті гасне світло, що нагадує момент падіння Аліси до кролячої нори. *«Спочатку вона спробувала глянути вниз та роздивитися, куди летить, але внизу було затемно, щоби щось розібрати»* [1, с. 7]. Коли Арісу разом з іншими виходить на вулицю, то розуміє, що в Токіо не залишилося жодної людини. Вони починають міркувати, намагаючись зрозуміти, що могло закинути їх до безлюдного міста, повторюючи думки Аліси, яка ставить собі схожі питання. *«Цікаво, скільки миль я вже пролетіла? - промовила Аліса вголос. - Певно, я маю наближатися до центру Землі. Так, поміркуймо: здається, це мусить бути десь чотири тисячі миль углибину... (бо ж, розумієте, Аліса вивчила кілька таких цікавинок на уроках у класі, і хоч тепер була НЕ НАДТО добра можливість похизуватися знаннями, позаяк бракувало слухачів, зате можна було повправлятися у повторенні) ...так, відстань начебто правильна... але ж цікаво, на якій я широті та довготі?»* [1, с. 9]. Перші здогадки щодо їхнього місцезнаходження з’являються лише тоді, коли на одному із білбордів з’являється покажчик, який має привести друзів до так званої ігрової арени. Але протягом усього першого сезону герої висловлюють різноманітні ідеї щодо пояснення існування

їхнього токійського Дивокраю. Після знайомства з іншими учасниками ми дізнаємося, що, на їхню думку, все це може бути експериментом із технологіями віртуальної реальності. А Чота вважає, що пустий Токіо – це справа божих рук, адже ніхто, крім нього, не здатен створити щось грандіозне та жахливе водночас. Варто також зазначити, що учасники потрапляють до іншого варіанту Токіо різними способами, наприклад, одна із героїнь, Саорі Шибукі, пішла в душ, а, вийшовши з нього, опинилася вже в «Дивокраї».

Також слід враховувати структуру самої гри, адже вона пронизана безліччю трансформованих сюжетних елементів із «Аліси в Дивокраї». Почнемо з того, що кожна окрема гра має певний тип, який визначаються за мастями карт. Вино позначає фізичну гру, трефа – командну, бубна – битву розуму, а чирва – гру у зраду із людськими серцями. Складність кожної гри визначається за числами на картах. На відміну від “Alice in Borderland”, карти в повісті-казці Льюїса Керолла виступають окремими персонажами, які є вірними слугами Чирвової Королеви, при цьому ще й мають людську голову, руки та ноги. Письменник також розподіляє їх за групами, надаючи кожному роль. Вино – це садівники, трефа – це солдати, бубна – це придворні, а чирва – це члени королівської родини.

Для того щоб вибратися із кролячої нори, Аліси довелося вирішити головоломку із великою кількістю дверей, кожна з яких була замкнена. *«В залу звідусіль виходили двері, та, на жаль, геть усі замкнені; пройшовши вздовж одного, а тоді й уздовж другого боку та поторсавши кожні, Аліса похнюплена почовгала серединною кімнати, ламаючи собі голову, як же їй взагалі звідси вибратися»* [1, с. 12]. На цьому й базується перша гра, у якій беруть участь троє друзів, вищезгадана Шибукі та дівчина, яка приєднується до них в останній момент. Аби вижити, учасник має обрати правильні двері, які позначені як «Життя» та «Смерть».

Визначальним є те, що дана гра (і всі інші, які будуть зустрічатися на шляху героїв) працюють за чіткою схемою, тобто до кожної з них треба знайти єдине правильне рішення. А після успішного проходження кожної гри учасники отримують карту, яка лежить на столику, що також відсилає нас до моменту, коли Аліса намагається вибратися із кролячої нори. *«Несподівано вона побачила біля себе маленький столик на трьох ніжках, всуціль зроблений зі скла; на ньому не було нічого, крім крихітного золотого ключика, й Алісі одразу ж спало на думку, що він може бути від*

якихось дверей у цій залі» [1, с. 12]. Кожна із них подовжує візу учасника на ту кількість днів, яка відповідає числу на карті. Іншими словами, вони отримують ключ, який дозволяє жити у токійському Дивокраї ще певний час.

Друга гра так само включала в себе головоломку із дверима, тільки на цей раз героїв переслідують «квачі» із вогнепальною зброєю, які розстрілюють всіх, хто трапляється їм на шляху. Задачею гравців є пошук безпечної зони, адже тільки одна із всіх дверей є відчиненою. Кожне рішення може коштувати їм життя, тому Арісу доводиться взяти справу у власні руки та нарешті «вирости», допомагаючи іншим пройти гру. Підкреслимо, що на початку серіалу кадри іноді побудовані таким чином, що здається, нібито персонажі знаходяться у кімнаті із високою стелею чи самі мають дуже низький зріст. Тут можна згадати, що Аліса пройшла через зміни зросту перед тим, як потрапити до Дивокраю. *«Так воно й було: тепер вона заледве сягала десяти дюймів заввишки, й лице її просвітліло від думки, що тепер вона саме того зросту, щоби пройти крізь двері до чудового садочка. Проте спершу Аліса зачекала кілька хвилин, щоб зрозуміти, чи не планує вона й далі зменшуватися; вона трохи нервувалася щодо цього»* [1, с. 15].

У третій грі компанія із трьох друзів та Шибукі продовжують свій шлях до виживання. Герої опиняються у ботанічному саду, маючи грати в хованки. А це одразу змушує згадати той факт, що через вузький прохід у дверях Аліса побачила саме сад із барвистими квітами та водограями. Саме після цієї гри Арісу залишається наодинці, адже його друзі жертвують власним життям, адже він продовжував змагання. Карубе помирає на його очах та забризкує хлопця кров'ю, що переносить нас до моменту, коли Аліси довелося перефарбовувати білі троянди у червоні за наказом Чирвової Королеви. Тому не дивно, що головний герой називає всю гру «червоною».

Ще одна гра, яка містить в собі алюзії на «Алісу у Дивокраї» побудована на тому, що учасники мали дістатися певної цілі, хоча й не розуміли, де вона знаходиться. Керолівська Аліса розповідає Миші та пташкам про свою кішку, змушуючи їх тремтіти від жаху. У варіанті, який нам пропонують автори “Alice in Borderland”, гравці самі стикаються зі смертельним створінням, яке дуже нагадує дику кішку. Тварини у книзі бігали по колу, не знаючи, куди подітися, а героям треба було лише залишатися на місці, аби вижити. Пробігши доволі-таки значний відрізок шляху та не знаючи, куди він має їх привести,

Арісу вирішує повернутися на старт, аби допомогти одному із гравців, який залишився в автобусі, де вони всі й зустрілися. Й саме це рятує їх, адже їхньою ціллю був саме автобус, на якому із самого початку був напис "Goal". Таким чином, і першоджерело, і його адаптація доводять, що хоч ми й не завжди розуміємо, куди рухаємося і для чого, можливо, це саме той шлях, який нам потрібен. Говорячи про цю гру, звернемо також увагу на те, що під час гонки їм трапляється стіл, на якому стоїть купа пляшок з водою. Очевидно, що, подолавши кілька кілометрів, кожен із учасників потерпає від спраги, але одна із героїнь, Усагі, застерігає від пиття води, вважаючи, що це може бути пастка. В результаті, ми отримуємо ще одну інтерпретацію сюжетного елемента «Аліси в Дивокраї», коли дівчині довелося випити невідому субстанцію, аби зменшитися в рості та пройти крізь крихітні двері. «- Ні, я спершу роздивлюся, - вирішила вона, - й побачу, є на пляшці напис «Отрута» чи немає»; бо ж Аліса читала кілька чудових маленьких історій про діточок, які обпеклися, стали поживою для диких звірів або вскочили в інші неприємні халепи тільки тому, що вони НЕ пам'ятали простеньких правил, яких їх учили їхні друзі, як-от: розпечена до червоного коцюба обпікає, якщо тримати її задовго, а якщо ДУЖЕ глибоко поріжеш руку ножем, то вона зазвичай кровить, а ще Аліса ніколи не забувала, що коли випити багато з пляшечки, на якій написано «Отрута», це майже напевно тобі зашкодить, рано чи пізно» [1, с. 15].

Таким чином, ми переходимо до героїв серіалу "Alice in Borderland". Після того як двоє найкращих друзів Арісу помирають, хлопець впадає у глибоку депресію, не маючи жодного бажання продовжувати гру та жити. На допомогу йому приходять Усагі, ім'я якої з японської мови перекладається як «кролик». У повісті-казці Аліса просить Білого Кролика про допомогу, але він біжить від неї та ховається, а також постійно кудись запізнюється та не втрачає шансу нагадати про це іншим. Усагі знаходить Арісу в найгірший момент його життя, коли він лежить посеред дороги під дощем, оплакуючи втрату друзів та жалюючи себе. Але дівчині вдається вдихнути в нього надію та подарувати йому сили, які змушують його встати з колін та продовжити боротьбу. Можна сказати, що вона повертає йому здоровий глузд, змушуючи його змиритися із нелогічною та збоченою реальністю Токіо, в якому вони опинилися. Цікавим також є те, що Усагі полне на тварин, аби знайти собі їжу, й одного разу вона стибається саме із кроликом, який стає її здобиччю.

Величезний пласт інтерпретації сюжету «Аліси у Дивокраї» займає образ Капелюшника. До того як Такеру Данма опиняється у «Дивокраї», він працює у магазині капелюхів, звідси й з'являється прізвище «Капелюшник». Саме він є засновником об'єднання, яке має назву «Пляж», метою якого є збір всіх карт, що нібито має допомогти учасникам покинути віртуальний Токіо та повернутися до справжнього світу. Але Капелюшнику насправді невідомо, чи дійсно всі їхні зусилля спрацюють. Так само як Капелюшник в «Аліси в Дивокраї» питає, чим крук схожий на письмовий стіл, не маючи відповіді на своє питання, Данма не розуміє, чи допоможе учасникам збір повного набору карт. Учасники гри нібито й довіряють Капелюшнику, сподіваючись, що саме в нього є відповіді на їхні запитання, але він діє всліпу, так само як й його першоджерело, яке не здатне розтлумачити власну загадку. Жителі «Пляжу» підкоряються лідеру, не маючи впевненості в тому, що всі його твердження є правдивими. Їм необхідне лише розуміння того, що хоча б в когось є відповіді, й саме це дарує їм надію та ілюзію безпеки в світі, який перевернув їхнє життя догори дригом. Перша зустріч головного героя та Усагі із Капелюшником дуже нагадує божевільне чаювання, під час якого він ознайомлює їх з правилами «Пляжу». По-перше, всі завжди мають носити купальні костюми, адже в них неможливо сховати зброю. Кожен може вести таке життя, яке йому заманеться, тому не дивно, що Арісу називає це місце втечею від реальності. По-друге, всі карти, зібрані протягом ігор, належать «Пляжу». По-третє, всі зрадники будуть вбиті. На думку Капелюшника, зрадники – це ті, хто не віддає йому карти, адже саме він хоче першим покинути токійський Дивокрай.

Слід зазначити ще більше деталей про «Пляж», створений Капелюшником. Потрапивши до віртуального Токіо, він вирішує стати героєм, створивши утопію до тих, хто зневірився та втратив надію. Таким чином, «Пляж» стає місцем, де можна забути, поринувши у веселощі та алкоголь. Але чим більше часу минає, тим більше божевільних ідей з'являється в Капелюшника. Врешті-решт саме він починає вбивати резидентів «Пляжу» за зраду, вирішивши, що всі карти мають належати саме йому. Його найкращий друг, Агуні, разом з яким він потрапляє до «Дивокраю», вважає, що саме створення «Пляжу» довело його до божевілля.

Щодо самого Агуні, то він стає Березневим зайцем, який разом із Капелюшником застрягає у петлі часу, намагаючись щось зробити, аби вирвати свого товариша зі стану агонії. Тільки

його зусилля, які він робить для повернення Капелюшнику тверезого стану, виявляються марними, а він сам все глибше і глибше поринає у схожу агонію. Світ «Пляжу» та гри продовжує існувати, йому плювати на всі спроби Агуні змінити Данму та покращити його стан. Не витримуючи божевільних ідей Капелюшника, його компаньйон вбиває його.

На цьому трансформації образів із «Аліси в Дивокраї» не закінчуються. Наприклад, Хікарі Куїна є втіленням Блакитної гусені, й на це вказують наступні деталі. Вона не тільки постійно одягнена в купальник блакитного кольору, а й тримає в зубах сигарету (чи її заміну, адже героїня вказує на те, що хоче нещодавно кинула курити), що й відсилає нас до гусені, яка куриє кальян. Важливо так відзначити, що Куїна – це трансгендерна жінка, яка прийняла себе лише у той момент, коли нарешті здійснила перехід, тому нам варто не забувати про метафору із гусінню, яка перетворюється на метелика.

Наступний персонаж, на який варто звернути увагу, – це Шунтаро Чішия. Схожість його імені із Чеширським котом є очевидним, але це не єдине, що пов'язує його із загадковою твариною «Аліси в Дивокраї». У повісті-казці Чеширський кіт завжди неочікувано з'являється та зникає, будучи таким собі одинаком, який лишає по собі лише хитру та таємничу посмішку. Так само й Чішия проходить майже через всю гру наодинці із собою, не шукаючи соратників. Він часто спостерігає за іграми із посмішкою, не вступає в них, не зваживши наступні дії та ніколи не «втрачає голову», якщо щось йде не так. Й, здається, що Чішиї вдається проходити всі ігри із неймовірною легкістю, так само як й Чеширському коту вдається зникати перед тим, як Чирвова Королева віддає наказ відтяти йому голову. *«Кат доводив, що неможливо відтяти голову, коли немає тіла, від якого її належить відтинати: він такого ніколи не робив і на СВОЄМУ віку робити не планує. Король стверджував, що будь-хто може бути обезголовлений, якщо має голову, і не треба тут верзти дурниць», «Щойно він зник з очей, котяча голова стала потроху блякнути, а до того часу, поки кат повернувся разом із Герцогинею, зовсім зчезла. Отож Король та кат гасали, мов скажені, туди-сюди, шукаючи, куди ж подівся кіт, а решта гостей повернулася до гри»* [1, с. 88-89]. Він нібито невидимка, але є дуже сильним гравцем, якого не варто недооцінювати.

Сугуру Нірагі може виступати як трансформація образу Миші, яке доповнює божевільний дует Березневого Зайцю та Капелюшника, які всі разом працюють на «Пляжі». До того ж

Нірагі є суперником Шунтаро Чішиї (так само як й Миша, яка постійно починає нервувати, коли чує від Аліси слова «кіт»). *«- Ох, даруйте мені, - квапливо закричала Аліса, побоюючись, що образила почуття бідної тваринки. - Я зовсім забула, що ви не любите котів. - Не люблю котів?! - пронизливо й лютю верескнула Миша. - А хіба ТИ любила б котів, якби опинилася на моєму місці?»* [с. 24]. *«Ми?! - вискнула Миша, тремтячи аж до кінчика хвоста. - Ніби я стала б говорити на таку тему! Наш рід завжди НЕНАВИДІВ котів - цих бридких, нищих, похабних звірюг! Не хочу більше й чути про них!»* [1, с. 24].

Можна припустити, що Такатора Самура (Останній Бос), який працює у банді бойовиків, втілює образ Чирвового Валета, адже спостерігаємо його вірність командуванню. Він також не розлучається зі своїм клинком, який миттєво натякає на його високий рівень навичок у мистецтві вбивства. Але ми не можемо підкреслити те, що татування на його тілі мають форму дракона, що стає алюзією на Курзу-Верзу, який з'являється у вірші із Задзеркальної книжки у «Аліси в Задзеркаллі». *«Меча-штрича він в руки взяв, Тропив ворожий слід, І в думній тужі спочивав Під деревом діодід»* [2, с. 55-56].

Й якщо ми враховуємо Курзу-Верзу із «Аліси в Задзеркаллі», слід додати, що Момока та Асахі стають інтерпретаціями Круть і Верть, які з'являються у цій самій книжці. Під час своєї першої появи на екрані вони презентуються як дві найкращі подружки, які не відходять одна від одної ані на крок. Вони з підозрою розглядають Арісу та Усагі, коли ті потрапляють до «Пляжу», та часто шепочуться, нібито не довіряючи нікому навкруги. Але їхній поведінці є пояснення, адже дівчата, потрапивши до «Дивокраю», стають дилерами у грі. Вони беруть участь в організації гри та долучаються до них, аби заплутати учасників. Завдяки тому, що вони фільмували свою роботу в якості дилерів та ділилися деталями, головні герої дізнаються, що ті, кого вони вважали майстрами гри, насправді також є її учасниками.

Сама Чирвова Королева знаходить своє відображення в образі Міри, яка спочатку з'являється в якості однієї із резиденток «Пляжу». Але під час останніх хвилин останнього епізоду першого сезону, коли учасникам вдається зібрати всі карти із числовими позначками, на екрані з'являється саме Міра. Вона повідомляє про те, що лише перша частина гри позаду, а команда майстрів гри приготувала ще більше випробувань. На її обличчі можна прочитати, що вона отримає величезне задоволення від всього, що відбувається.

Найочевиднішою трансформацією є перетворення Аліси у Арісу. Як ми вже згадували, Арісу на початку серіалу постає як максимально невмотивований персонаж, який захоплюється лише комп'ютерними іграми та майже повністю відгороджується від своєї родини. Нудьгуючи та не розуміючи, що робити із власним життям, він якимось дивом переміщується до токійського Дивокраю, сповненого жорстокими іграми на виживання. Лише тут йому вдається досягнути значення таких слів як свобода, життя та рідна домівка. Він так само проходить шлях «Дивокраєм», знайомлячись з багатьма дивними людьми, які втратили самих себе, та намагаючись знайти шлях додому.

На додачу до всього вищезгаданого зауважимо спосіб вбивства учасників, які не впоралися із грою. Найбільш повторюваним методом є вбивство учасника за дорогою лазера, промінь якого цілиться йому в голову. До того ж на героїв одягають нашійники, які вибухають, якщо хтось із них програє. Нагадаємо, що Чирвова Королева завжди

наказувала відтяти голови тим, хто ослухається її.

Висновки. Сутність вищевикладеного зводиться до того, що «Аліса в Дивокраї» проходить червоною ниткою крізь всі епізоди першого сезону серіалу “Alice in Borderland”. Це помітно в рамках основних тем, які розкриваються в серіалі, сюжетних елементів та персонажів, більшість з яких є очевидними інтерпретаціями їхніх класичних версій. Нова версія Токіо, в якій учасники мають змагатися, аби заслужити право на життя, стає антиутопічною версією Дивокраю. А кожен із персонажів логічно доповнює загальну картину та захоплює глядачів неочікуваними та кривавими інтерпретаціями сюжету, який знайомий нам з самого дитинства. Подальше дослідження серіалу та його паралелями із «Алісою в Дивокраї» може базуватися на другому сезоні, адже в ньому розкривається більше інформації про майстрів гри, роль карт, Чирвову Королеву, а також пропонуються й інші адаптовані сюжетні елементи в нових іграх.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Керолл Л. Аліса в Дивокраї. Фоліо, 2008. 139 с.
2. Керол Л. Аліса в Задзеркаллі. Аба-ба-га-ла-ма-га, 2001. 120 с.
3. Juntado D.A.M., Sanna A. Navigating the Coded Rabbit Hole: A Sociocultural Reading of American McGee's Alice Games. *Alice in Wonderland in Film and Popular Culture* / Sanna, A. (eds). Palgrave Macmillan Cham, 2022. P. 273–287.
4. Sanna A. Alice in Wonderland in Film and Popular Culture, Palgrave Macmillan Cham, 2022. 327 p.
5. Scott L. Through a Darker Looking Glass: Alice's Adventures in Horrorland. *Alice in Wonderland in Film and Popular Culture* / Sanna, A. (eds). Palgrave Macmillan Cham, 2022. P. 165–180.