
På drift i Kentucky

"This is the only country in the world", said Wednesday, into the stillness, "that worries about what it is."

"What?"

"The rest of them know what they are. No one ever needs to go searching for the heart of Norway. Or looks for the soul of Mozambique. They know what they are."

Följande stycke är hämtat från Neil Gaimans American Gods. Det är en bok som kretsar kring USA:s själ och som ställer frågor kring landets komplicerade relation till sin skiftande kulturhistoria. Var finns egentligen Amerikas hjärta? Det är ingen ovanlig fråga att ställas inför utan något som dyker upp gång på gång i den amerikanska kulturen. Ibland är frågeställningen tydlig, andra gånger handlar det om försök att fånga en stämning. Inte sällan leder frågan oss bort från storstäderna och för oss till den amerikanska landsbygden. Med sina ensliga vägar och sömniga småstäder är det en plats behäftad med en märklig mystik. Trots att jag aldrig har varit där tycker jag mig veta ungefär hur den ser ut och vilken stämning som råder. Jag vet att det i mångt och mycket är en konstruktion, en byggnad rest av otaliga böcker, filmer och musikalbum. Det som är så spännande är hur den fiktiva konstruktionen har fått ett eget liv. Bortom de stora motorvägarnas oljud och storstädernas skarpa ljus finns det byar och platser där gränsen mellan vad som är verkligt och inte är tunn. Det är en värld som sträcker sig bakåt i tiden, till långt innan de första européerna landsteg på kontinenten, men där moderniteten har lagt sin slöja över landskapet. Fabrikerna är nedlagda och traditionerna har slagsida. Det är inte en enhetlig värld utan en smältdegel av en mängd olika impulser. Det finns magi och mystik, socialrealism och klasskamp. De europeiska influenserna flyter samman med urinvånarnas historia.

*"I come from down in the valley where mister when you're young
They bring you up to do like your daddy done
Me and Mary we met in high school when she was just seventeen
We'd ride out of that valley down to where the fields were green"*

Bruce Springsteen är en av de stora uttolkarna av just denna värld, i det här fallet genom låten The River. Personerna i många av hans låtar tillhör en arbetar- eller underklass. De är ofta på jakt efter sig själva men låsta av en begränsande omgivning. I kultserien Twin Peaks speglade David Lynch världen på sitt sätt med starka inslag av magi och mysticism.

Spelmediet har precis fått ett av sina starkare bidrag till denna kulturella genre i form av Kentucky Route Zero. Spelet, som finansierades via Kickstarter, placerar sig i peka-och-klicka-facket men det är inte kluriga pussel som står i centrum utan istället ett lågmält berättande och stilla utforskande. I dagsläget är endast ett avsnitt släppt men berättelsen i sin helhet kommer att bestå av fem akter.

I spelet tar jag inledningsvis på mig rollen som Conway. Hans grånande hår tyder på att han har hunnit vara med om ett och annat innan vi först möts. Det är en liten men betydelsefull iakttagelse. Conway färdas i en gammal sliten lastbil tillsammans med en trött hund iklädd en stråhatt. Hans mål är att leverera något till någon, problemet är att han inte riktigt vet hur han

ska hitta dit. Det enda som han har att gå på är en adress. Genom en vägkarta reser jag runt på landsbygden. Här och var finns det platser av intresse som jag kan undersöka närmare. De mer betydelsefulla av dessa är grafiska scener som jag kan utforska medan andra platser enbart består av beskrivande text. Genom hela spelet ställs jag med jämna mellanrum inför val. Dessa presenteras i textform där spelet ger mig ett antal olika svarsalternativ. Valen är aldrig moraliska och de kretsar inte kring rätt eller fel. De ger mig inte beslutsångest och får inte heller några direkta konsekvenser. Möjligen blir följderna av mina beslut mer påtagliga i senare delar av spelet men jag är tveksam. Intressant nog får valen, trots detta, en betydande tyngd. Det är nämligen genom valen som jag får etablera vem Conway är och vad han har varit med om. De olika alternativen presenterar aldrig tydliga bakgrundhistorier utan är snarare brottstycken av händelser och minnen. På grund av att spelvärlden har en så påtaglig och genomgående stämning får valen en betydelse. Vid ett tillfälle får jag en fråga om min mamma trodde på spöken. Visst gjorde hon det, svarar jag eftersom det passar så väl in i den historia och stämning som jag tillsammans med spelet bygger upp. Genom mina svar väver jag en berättelse som passar in i sammanhanget. På så vis blir bristen på konsekvenser obetydlig eftersom valen inte handlar om framtiden utan om att skapa en känsla i nuet.

Det är ingen ovanlighet i spel att spelaren genom dialogval får bestämma sin bakgrundshistoria. Ofta används det som ett sätt att komma runt problemet med att karaktären vet mer om sitt liv än vad spelaren gör. I många fall upplever jag det som en klumpig och påtvingad form av exposition. I Kentucky Route Zero får jag däremot aldrig riktigt den känslan. Anledningen till detta ligger i hur den distinkta världen med sina mystiska och suggestiva tendenser talar med svarsalternativens lösryckta minnen. Mina val skapar aldrig en överskådlig helhet utan är snarare små bitar som jag använder mig av för att förstärka den historia som spelet berättar. I sina bästa stunder blir dialogvalen till små pussel där jag för mig själv försöker komma fram till vilket svar som passar bäst. Rätt och fel existerar enbart för mig själv, inte inom ramarna för spelet. Det ska tilläggas att även om förhållandet mellan mina val och världen överlag fungerar ytterst väl finns det tillfällen då bristen på konsekvenser blir tydlig och där svarsalternativen känns intetsägande och tomma.

Låt oss återvända till den värld som vi nu har vävt tillsammans. Alla spelets beståndsdelar bidrar till att placera upplevelsen i samma fack som både Twin Peaks, Bruce Springsteen och American Gods, för att nämna några. Inte minst den kärnfulla dialogen och de många platsbeskrivningarna, i kombination med den stiliserade grafiken, gör att världen blir levande på ett märkligt vis. Vid ett tillfälle får Conway en fråga om vad det är han levererar till folk. Svaret ger uttryck för de ekonomiska svårigheterna, ett återkommande tema i den tradition som spelet tillhör.

”Antiques. Good stuff. Lysette has a sharp eye, for the little good it’s done her lately. You know, it’s just one recession after another, everybody’s selling their old stuff cheap but nobody’s really buying..”

Jämför detta med ännu några rader från The River:

*“I got a job working construction, Johnstown Company,
But lately there ain’t been much work, on account of the economy,
Now all them things that seemed so important –
Well mister, they vanished right into the air”*

Det är när dessa mer jordnära element kombineras med det övernaturliga och mystiska som

världen i Kentucky Route Zero får ett magiskt skimmer. Den dansar i gränslandet mellan verklighet och fantasi. Mitt i alla detta ställs jag också inför val som inte längre handlar om Conway utan snarare om just Amerikas själ. Utan att avslöja alltför mycket handlar ett av dem om en kyrka och ett kassettband.

Utvecklarna själva beskriver spelet som ett ”magical realist adventure game”. Det är en beskrivning som först låter motsägelsefull men som visar sig vara en alldeles utmärkt kombination. Någonstans är det måhända just i detta möte mellan två till synes motsatta krafter som själen återfinns.

Jag ser fram emot att få återvända till de mörka, ensamma landsvägarna i de kommande delarna. En uggla hoar i mörkret och jag funderar på om det finns några spöken. Vilken dum fråga, tänker jag. Självfallet finns det spöken.