
Tarantino, klipptechnik och flottymunkar

Om du inte har spelat *Thirty Flights of Loving* så tycker jag att du ska göra det. Det är en kort (någonstans i trakterna av tjugo minuter) men naggande god spelupplevelse. I termer av gameplay finns det inte särskilt mycket att hämta; spelet handlar i grund och botten om att röra sig genom miljöer. Någon kommer kanske att tänka på *Dear Esther* men även om den mekaniska grunden i stort bygger på samma princip ligger de två spelet långt ifrån varandra när det gäller spelupplevelsen. Där *Dear Esther* är långsamt, lugnt och eftertänksamt är *Thirty Flights of Loving* snabbt, intensivt och har drag av en populärkulturalism som för tankarna till Quentin Tarantino. Liknelsen med den hyllade regissören känns genomgående och återfinns på flera plan. Mina försök att förklara spelet har gång på gång slutat med följande beskrivning: tänk er en Tarantinofilm där våldsscenerna och de långa dialogerna är bortklippta. Det är ungefär i dessa trakter som vi återfinner *Thirty Flights of Loving*.

Beskrivningen av spelet låter måhända som en något märklig Tarantinofilm men så är ju *Thirty Flights of Loving* varken en film eller regisserad av Tarantino. Faktum är att upplägget fungerar väldigt bra. Det är nämligen så att den händelse som spelet kretsar kring aldrig riktigt återfinns i spelet. De scener som jag rör mig igenom ligger hela tiden i utkanten av vad allting handlar om. På så vis fungerar narrativet som en flottymunk: i mitten finns den viktiga händelsen men i det faktiska spelet får jag enbart uppleva det som ligger runtomkring sagda händelse. Berättandet blir perifert och kretsar kring före och efter. Genom de scener som målas upp får jag delta i förberedelserna inför det som komma skall och jag får se vad som följer på den viktiga händelsen. Någon exakt förklaring till vad som pågår får jag inte, även om jag kan pussla ihop ett och annat. Eftersom spelet på så vis öppnar upp för tolkning blir mottagandet av historien till en betydligt mer aktiv process. Jag måste tvinna samman de olika trådarna. Kronologin i spelet är inte helt tydlig och jag förflyttas med jämna mellanrum mellan scener som befinner sig på skilda delar av tidslinjen. På så vis förstärks Tarantinoestetiken samtidigt som processen att bearbeta narrativet får ytterligare en dimension.

En annan intressant aspekt av *Thirty Flights of Loving* är det sätt på vilket spelet klipper mellan olika scener, inte olikt den typ av klipptechnik som vi återfinner i filmmediet. Egentligen är själva klippningen på intet sätt särskilt komplicerad utan tar sig formen av att spelet på givna ställen helt enkelt plötsligt byter scen och sammanhang. På mindre än en sekund förflyttas jag från korridoren på en flygplats till en liten och spartanskt inredd lägenhet. Den här typen av övergångar används konsekvent och återkommande för att förflytta spelaren mellan olika scener på tidslinjen. För egen del har jag inte sett den här typen av klippning i spel tidigare, vilket i efterhand känns märkligt. Även om vi främst associerar berättartekniken med film fungerar den alldeles utmärkt i *Thirty Flights of Loving*. Det innebär självfallet inte att den här typen av klipptechnik skulle göra sig bra i alla typer av spel men det faktum att den inte har utforskats mer inom ramarna för berättande i spelmediet förvånar mig. Genom användningen av klipptechniken får spelet en förmåga att snabbt och effektivt förflytta mig i tid och rum. Det skapar en effektivitet i berättandet som gör att oviktiga transportsträckor kan strykas.

En grundläggande tanke med klippning och montagetekniker är att mening uppstår genom sammanhanget. Olika delar, som i vissa fall inte ens har med varandra att göra, sätts samman

på ett sådant sätt att kombinationen av dem skapar betydelse och förmedlar en berättelse. En slutsats som kan dras av detta är att alla händelser i en berättelse inte behöver visas. Genom slutledning formar den mänskliga hjärnan samband. Thirty Flights of Loving använder sig av de olika scenerna och övergångarna mellan dem på precis ett sådant sätt och som spelare konstruerar jag en helhet. Detta för mig tillbaka till idén om att jag som spelare aktivt måste bearbeta och skapa berättelsen, ett ämne som jag har berört i flera tidigare texter. Det innebär inte att historien i Thirty Flights of Loving nödvändigtvis är särskilt komplicerad eller att jag måste söka efter den enda sanningen. Vad det faktiskt innebär är att allting inte berättas eller förmedlas direkt. Spelet passerar genom mig som spelare på ett sätt som gör att upplevelsen får en djupare subjektiv dimension samtidigt som den ger mig en insikt om att det jag gör är en aktiv, bearbetande process.

Thirty Flights of Loving är en av de där upplevelserna som gör så många smarta saker utan att de känns särskilt stora eller komplicerade. Det påvisar styrkan i den mänskliga förmågan att bygga upp helheter och visar på hur den viktigaste händelsen i en berättelse inte nödvändigtvis behöver visas. Det illustrerar också klippningens styrka som ett berättartekniskt verktyg, även inom spel, samtidigt som det bevisar hur mycket som kan berättas på kort tid.

Thirty Flights of Loving är en liten upplevelse och möjligen inte det spel som har gjort mest väsen ifrån sig på sista tiden. Det innebär inte att det inte är värt din tid.