

Nurse Your Darlings

- en lille artikel om den mangesidige fortælling

Verden er hvad vi siger den er

En skønlitterær forfatter ved godt at det ikke er virkeligheden han skaber. En god journalist ved det også – selvom William Borroughs engang har sagt, at forskellen på en journalist og en forfatter er, at forfatteren tager en fiktiv person og gør den virkelig, mens en journalist tager en virkelig person og gør ham til en fiktion.

Som forfattere prøver vi at skabe noget gennem ordene, der matcher den oplevelse vi har af virkeligheden. Og skal vi være gode forfattere, så er en af de første lektioner vi får, at virkeligheden slet ikke eksisterer. Vi kan se hvor mange måder en situation kan opleves på, og hvor effektivt vi kan farve den med sproget, så vi er nødt til at give begrebet "virkeligheden" op. Der er masser af virkeligheder – vores job er at vælge hvordan vi vil modellere vores lille eksempel på virkeligheden, i ord.

Den næste lidt overraskende lektion der følger, er erkendelsen af – at virkeligheden alligevel eksisterer. Den erkendelse kommer når vi har taget et valg, og skrevet en tekst – og kan se at den faktisk forandrer verden omkring os. Virkeligheden skabes af ord. Virkeligheden er den fiktion man kan få flest muligt til at acceptere.

Virkeligheden er meget ofte det man får den formuleret til at være, der bliver skabt krige på formuleringer, og verden formes efter den historie vi laver om den. Selv eksakte begivenheder skifter karakter efter de øjne der ser dem, og den måde de formuleres. Enhver regent ved at kampen om at eje sandheden er helt essentiel – og at sproget, er en af de væsentligste nøgler. Det er derfor man overhovedet gider myrde eller fængsle digtere i et diktatur.

Som forfatter opdager man sprogets og historiens kraft. Biblen har til eksempel sat ganske meget i gang. Og med det ansvar i baghovedet bliver det pludselig ganske vigtigt hvad man vælger at sige, for man kan risikere at skabe et stykke virkelighed, med sin fiktion. Og man opdager her det rigtig grusomme ved sproget – nemlig at det gør alting fantastisk konkret.

Som forfatter vil man bruge sproget til at gøre, ikke bare sin praktiske verden, men også sin indre verden begribeligt for andre. Man vil gerne give nogle helt bestemte følelser plads i verden – gøre opmærksom på at de eksisterer. Her stritter sproget for det meste imod, fordi man kæmper mod en anden version af virkeligheden, end den man får af 24-timers tv bombardement, og heftig forbruger virkelighed. Det er svært at gøre opmærksom på at stjernerne faktisk er til, og at dine læbers berøring tænder tusmørkebillede der får mig til at sanse at jeg er til. Men når det lykkes, kan sproget være venligt og forløsende som et kærtegn – nogen ting ændrer sig simpelthen fysisk når de bliver sagt højt.

Sproget konkretiserer en følelse ved at give den navn, ved at formulere den. Det gør det muligt at erkende den fornuftsmæssigt. Men samtidigt låser sproget også følelsen, fordi det skaber en ramme

Michael Valeur
“Nurse Your Darlings”
Artikel Kesera #7
Juli 2003

for følelsen. Mekanismen er med garanti også kendt af malere, når de arbejder med form og farve – eller af komponister der arbejder med klang og rytme. Men for forfattere bliver problemet ofte lidt skarpere, fordi de deler sproget som udtryksmiddel, med dagliglivet. Folk taler, når de omgås hinanden til hverdag. Sproget er den foretrukne måde at kommunikere på - vi hænger f.eks. typisk hinanden op på hvad vi har sagt.

Særligt når sproget kommer på skrift er det konstituerende. Men i virkeligheden er sproget et forfærdeligt klodset redskab. Bare se på diskussionerne i et akademisk forum – hvis ikke folk har helt klare koder at forholde sig til, gør det utroligt hurtigt galt. Kesera er ingen undtagelse. Når en forfatter derfor vil arbejde med sproget som værktøj, må han sofistikere den måde ordene bruges på. Og det er ikke bare lige meget, for ordene skaber virkelighed... En virkelighed som verden modtager meget konkret, selvom den er et utroligt bøjeligt begreb. Nogen vil sige en konstruktion.

Da jeg på et tidspunkt begyndte at læse historie på universitetet, blev det klart for mig at det ikke kun er forfattere, der i deres arbejde med fiktionen, opdager at virkeligheden er ganske abstrakt og konstrueret. Hele den historiske metode, med at samle kilder og udøve kilde kritik, gør det mere end klart at historien aldrig har eksisteret, der har eksisteret en sejrende version af historien. Og det er den sejrende historie der ophøjes til virkelighed. Dette betyder selvfølgelig ikke at der ikke finder konkrete begivenheder sted, men hvordan begivenhederne tolkes og værdisættes, er et spørgsmål om hvilken version der får magt til at overleve. Det er derfor, det er umuligt at forstå de overvundne. De overvundne bliver altid the bad guys.

Som historiker beskæftigede jeg mig med retsopgør. Jeg så hvordan kommunisterne mistede deres stemme efter murens fald, og hvordan nazisterne mistede deres stemme efter de havde tabt krigen. Deres argumenter gav ikke mening, og man var nødt til at indføre begreber som ”ondskab” og ”dumhed”, når man havde med det at gøre. Præcis de samme ord, som blev brugt om de undertrykte oppositioner under de to regimer, hvor det var lige så svært at komme til orde – hvor det var umuligt at argumentere for humanisme, fordi der simpelthen ikke var plads til den i regimernes retorik. Den der hersker bestemmer hvad der kan siges.

Sådan er det alle steder, og på mange forskellige niveauer. For øjeblikket kan det ses ganske tydeligt i det danske kulturliv... det er simpelthen umuligt at tale om kunstnerisk kvalitet, uden at man kan argumentere for det markedsøkonomisk. Hvis noget ikke har folkelig bredde og ikke er til at sælge – er det meget svært at argumentere for at det er uundværligt. Og det nytter ikke noget at sige at Van Gogh aldrig solgte noget mens han levede – og at det meste af impressionismen slet ikke havde eksisteret hvis det var markedsprisen der bestemte hvad der var kunstnerisk kvalitet. Nej, der er ting der ikke giver mening at sige, på bestemte tidspunkter. For det der er muligt at sige og mene, er afhængigt af hvem der styrer billedet af virkeligheden.

Alt dette for at slå fast at – virkeligheden ikke eksisterer objektivt, den konstitueres. I kampen mellem holdningerne vokser den frem, skabt af sproget. Det mærker historikeren – og det mærker forfatteren. Og hver gang man som forfatter har skrevet en historie, ved man at den er valgt på bekostning af en anden historie... Derfor drømmer man ofte om at kunne skabe en virkelighed, der er så mange facetteret, at den ville afspejle alt det man ser omkring sig. Og hvad har alt dette så at gøre med interaktiv dramaturgi ?

Ja, faktisk ganske meget.

At skrive; for bogen og for computeren

Forfattere har selvfølgelig også deres virkelighed at beskytte. Værdier der skal etableres og sandheder der skal sættes fast i verden. Alligevel synes det som om at forfattere i højere grad end så mange andre omkring os forsøger at pakke sproget op – og vise ansvarlighed over for det mangefacetterede. Simpelthen bruge sproget til at gøre virkeligheden større og ofte mere kompleks. En af måderne er at prøve at indfange forskelligheden i opfattelsen af den samme situation – altså få gjort fiktionen, som jo er en bunden beskrivelse, mere i harmoni med den oplevelse af flertydighed der ligger omkring os.

For mange forfattere er det et gammelt og spændende projekt - det med at komme rundt om en historie og give den mange facetter. Durrell gjorde det fantastisk med ”Alexandria kvartetten” i sluthalvtredserne, Heinrich Böll gjorde det med ”Omsorgsfuld belejring” i halvfjerdserne, og Rohin Mistry gjorde det med ”En hårfin balance” i halvfemserne... og der er masser af andre eksempler; Borges, Marquez, Rushdie o.s.v. Jeg tror næsten alle forfattere på et eller andet tidspunkt har haft den besættelse, at fremstille mange virkeligheder på én gang. Når man sidder og skriver, tager man jo hele tiden en mængde valg, og meget ofte har man en kraftig fornemmelse af at læseren måske havde ønsket at se en ganske anden side af ens figur. Men papiret kræver at man vælger. Sproget kræver at blive lagt fast i én version.

Det er der en meget enkel grund til, nemlig at bogen som medie nødvendigvis må fremstå som monolog. Bogen er forfatterens stemme, og forfatteren kan godt vælge at tale med mange stemmer – og derved komme en kompleks virkelighed nærmere, men han kan ikke komme ud over at bogen er en monolog. Ganske vist kan monologen opfattes på mange måder, alt efter hvem der læser den og hvordan de opfatter den, men læseren kan ikke melde tilbage. Læseren kan nikke, eller lægge bogen fra sig. Men det ændrer sig med den interaktive fortælling. Her er hele pointen at man går i dialog med læseren eller brugeren.

Når man maler et billede, er man tvunget til at vælge fra hvilken side en figur skal ses. Når man skaber en skulptur, er det pludselig beskuerens valg, fra hvilken side motivet skal ses. Det samme sker med teksten i den interaktive fortælling. Brugeren vælger, det er brugeren der bestemmer vinklen. Den interaktive fortælling er på den måde at forstå, som den tredimensionelle roman. Er den interaktive fortælling rigtig vellykket, kan man endda gå længere end til blot at vælge vinkel, man kan direkte blive medskabende.

Men før jeg gå videre, så lad mig allerede fra starten af denne artikel slå fast, at jeg elsker den faste roman ligeså højt som den interaktive roman. En maler kan sagtens have sin kærlighed til maleriets faste vinkel, og alligevel fascineres af skulpturens mange muligheder. Sådan har jeg det med den interaktive roman. Jeg synes den får dramaturgien til at folde sig ud, og jeg synes at den bringer mig berusende tæt på min læser. Men begge medier har hver deres force.

Når det gælder bogen er det vidunderligt at få lov til at forføre læseren, invitere ham eller hende med ind i min verden, og lade min verden overtage læserens for nogle timer. Når det gælder den interaktive fiktion, er det interessante, at invitere læseren ind i universet, men siden skabe fortællingen i en dialog. En dialog der på mange måder ophæver den begrænsning den almindelige historie ellers har været underlagt.

Michael Valeur
“Nurse Your Darlings”
Artikel Kesera #7
Juli 2003

Måske er noget af det, der derfor først og fremmest har tiltalt mig ved den interaktive fiktion, den frihed computeren har kunnet give en historie. Endelig var der en mulighed for, ikke at skulle amputere sin historie... De fleste forfattere har på et eller andet tidspunkt prøvet at standse op i deres arbejde, og har set hvordan alle trådene i deres manuskript har trukket hver sin vej, og meget ofte en helt anden vej end forfatteren selv har ønsket. Historierne er blevet levende, personerne blander sig som selvstændige figurer og giver aldrig forfatteren fred. Det der umiddelbart skulle være frugtbart og kreativt, bliver en pest, fordi man opdager at det stof man arbejder med har flere gode vinkler end man regnede med. Det sker faktisk næsten hver gang en bog begynder at vokse frem.

Der er så mange historier der gerne vil fortælles, eller så mange måder at fortælle en given historie på, og man har kun én chance. Giver man efter, fordi historierne insisterer, kommer historien til at stritte, men vælger man at disponere for stramt, kan historien til gengæld meget let miste nerve, og visne. Forfatteren må altså finde en balance, give efter for en del af sine indfald, men også skære nogen bort.

Begrebet ”Kill your darlings” hører til her. Problemet er, at de døde ind imellem bliver til genfærd der opsøger forfatteren i bog efter bog, indtil de til sidst bliver brugt eller glider væk af sig selv. Mange af dem er nemlig ikke bare, ”en god ide, der ikke fungerede” – men en reel mulighed der bare ikke kan finde plads i sammenhængen. Derfor sidder mange forfattere også tilbage med den færdige bog, og spekulerer over, hvordan den havde fungeret hvis man havde fulgt et andet spor.

Vi ved jo godt at historien kan fortælles på mange måder. Virkeligheden er så mangetydig, og ofte er historier mest af alt et spørgsmål om vinkler. Derfor er det også en gammel drøm for de fleste forfattere at bevæge sig rundt om deres historier – vise hvor forskellig virkeligheden kan være, alt efter øjnene der ser. Og det er det man kan gøre i den interaktive fortælling. Man etablerer ikke bare én historie, men et rum for historier, der kan vokse flere veje. Og den der bestemmer hvor historien skal vokse hen er læseren... der netop nu forvandles til deltager. Der er ikke længere tale om at der sidder et ventende publikum, der er noget helt andet og langt mere dynamisk på spil. Der er tale om interaktion.

Flerstrengethed og rummelig skrivning

Når en fortælling baseres på interaktion, er den nødt til at retænke sin dramaturgi – og den er nødt til at afklare hvordan den vil behandle og kommunikere med den deltager som lukkes ind.

Helt grundlæggende er det der sker, når man inviterer læseren til at blive deltager, at man ligesom i en samtale stiller spørgsmål til hinanden – og svarer hinanden. Og når man spørger om noget, skal der nødvendigvis være mulighed for mere end ét svar. Der skal minimalt kunne siges ja eller nej – og helst også mere. Det betyder at forfatteren nødvendigvis må splitte den lineære streng som historien udgør, op i to, eller flere historier. Som forfatter ved jeg derfor ikke, (som jeg ellers ved det med bøger eller film) hvad vej publikum vil bevæge sig i fiktionen – og jeg er ude af stand til at benytte mig af f.eks. timing, på samme måde som jeg kan i det lineære manuskript. Publikum tager nogle valg, og de valg må jeg som forfatter være i stand til at følge til dørs. Jeg må designe mit manuskript langt mere som et net af fortællinger, end som én fortælling. Det er ganske kompliceret, for her skal altså eksistere flere virkeligheder på én gang.

Michael Valeur
“Nurse Your Darlings”
Artikel Kesera #7
Juli 2003

For folk der har arbejdet med flerstrengede strukturer bliver det hurtigt klart at en historie trives med en vis stramhed og timing, mens det frie valg og de mange muligheder måske nok er befordrende for interaktionen, og deltagerens medleven – men også meget hurtigt får hevet noget dynamik ud af fortællingen. Er der noget forfattere er gode til, er det jo at fortælle historier – mens de fleste læsere jo er nogle lusede amatører – og derfor ganske svære at have til at vælge. Det er en erfaring de fleste teaterfolk også vil nikke genkendende til. Når publikum uden videre inviteres med på scenen, er det sjældent at teaterstykket kan holde til det.

Publikum har ingen plan med deres historie, de kender ikke replikkerne o.s.v. o.s.v. Vil man invitere dem med ind i fiktionen, er man altså nødt til at designe fiktionen til det. Man er nødt til at give publikum nogle roller at arbejde med. Vi kender godt erfaringen fra almindelige debatter, hvis man ikke diskuterer det samme emne, er det sjældent særligt interessant at diskutere. Der er altså brug for settings. Roller som forvandler publikum til deltagere.

Disse roller skal designes så deltageren kan noget. Det gælder for det første, at skabe et mål og en dynamik der gør, at det er interessant at bevæge sig mod dette mål. Det hedder i de fleste computerspil simpelthen gameplayet. I et skydespil kan det være at destruere alle fjender på et givet level, og udover selve skyderiet indfører man parametre som f.eks. ammunition (der kan bruges op og løbende skal findes eller erobres), man har parametre for health (hvor såret man er) etc. Parametre der tilsammen skaber en spænding i gameplayet, fordi det så at sige kommer til at gælde om mere end én ting. I en mere kompleks narrativ fiktion, bygger man gameplayet op om dilemmaer i stedet. Sagt med en stump af en gammel Clash tekst: ”Shall I stay or shall I go / If I go there will be troubles / if I stay the will be double.” Man skaber etiske eller følelsesmæssige dilemmaer i deltageren, der driver deltageren videre.

Udover gameplayet og målet med at agere, skal man også have noget at agere med - så at sige have nogen ”hænder” i spillet – noget man kan gøre for at påvirke fiktionen. Disse hænder er interfacet. I et skydespil kan de være dit våben, der udløses af ctrl-tasten. I en mere narrativ fortælling kan det være andre ting. I fiktionen ”Englen”, hvor man er en engel, der skal lede to desillusionerede mennesker gennem verden, optræder der f.eks. fire mulige ”knapper” – en der gir os mulighed for at se en bid af fremtiden, en der afslører tankerne hos dem vi møder, en der kan indgyde vores personer en lille smule mod, og en der kan skabe mindre mirakler. Disse fire evner, er sammen med et temmelig komplekst styresystem, det der gør at deltageren kan navigere i det fiktive univers.

I englen er der derfor lavet en dramaturgi, der nærmest ligner en træstruktur, med en mængde grene, der tillader deltageren at bevæge sig ud af mange forskellige strenge, der giver historien et væld af oplevelsesmuligheder – og i øvrigt også forskellige moraler. Her er altså tale om en flerstrengt struktur, hvor scenerne følger hinanden, som vi kender det fra film – men hvor måden de følger hinanden på er båret af brugerens valg.

For nogen er denne interaktion ikke nok. Selvfølgelig kunne vi løse alting op, ophæve alle de forgrenede storylines – og lade deltageren gøre hvad som helst – men som før nævnt i teatermetaforen, er det sjældent særligt befordrende for oplevelsen – folk kan gøre alt muligt, og hvad så ? Alt muligt er ikke interessant ! Men for dem der alligevel synes at det ikke er nok at

Michael Valeur
“Nurse Your Darlings”
Artikel Kesera #7
Juli 2003

navigere i en fiktion og lade valget være det drivende for indlevelsen, så er der faktisk andre dramaturgiske muligheder.

En af de mest vellykkede, brugte jeg i arbejdet med ”Blackout”, en stor interaktiv fiktion der så dagens lys i ’96. I ”Blackout” bevæger man sig rundt i en stor by, hvor man kan gå frit, og kontakte de personer man møder. Man lider af absencer, og man ved ikke hvad man har foretaget sig i sine sorte perioder. Historien er umiddelbart bundet op om et kriminalplot, men som fiktionen skrider frem, opdager man at der er noget langt dybere på spil – nemlig hvem man er og hvorfor man er.

”Blackout” er dramaturgisk tænkt, næsten som en byplanlæggeren tænker en by. Der er lavet en fysisk by, hvor der er forskellige mennesker at møde, på forskellige steder. Hver af de mange aktører indeholder en lille del af en meget kompleks historie, og det er op til deltageren, hvilken del af historien han blotlægger. Historien er så at sige distribueret ud i alle byens personer, i stedet for at være bundet til en lineær timing. Efter at have bevæget sig i fiktionen i længere tid, lader jeg verden blive mere og mere truende – de figurer man kan møde sætter deltageren i sværere og sværere valg – og op mod fiktionens slutning bliver deltageren konfronteret med meget svære dilemmaer. Det vil sige at personernes adfærd tvinger en stigende spændingskurve frem – men hvilke af figurerne der gør det og hvilken historie der vikler sig ud, vil være styret af deltageren.

Hvor dramaturgien i ”Englen” arbejder flerstrengt, i modsætning til lineært. Så arbejder ”Blackout” rummeligt, i stedet for lineært. Blackouts dramaturgi kan sammenlignes med en stor en suite lejlighed, hvor vi har lov til at færdes frit i alle værelser, og hvor det eneste bundne i fortællingen er dørbåningerne mellem de forskellige rum. Man kan navigere helt frit, men der findes i løbet af fiktionen tre plotpoints – altså tre strategisk vigtige scener man altid vil opleve. Ikke for at binde deltageren, men for at sikre sig at grundlæggende information er samlet op. Man kunne godt lave en fiktion helt uden plotpoints, men plotpoints er forfatterens garanti for at historien ikke går i tomgang – altså at der er noget at have historien i. Det betyder at historien kan formuleres i en klassisk tre akts struktur – hver akt markeres af et plotpoint – men alt hvad der sker i den følgende akt er frit. Her kommunikerer deltageren simpelthen ved hjælp af sit interface – og historien svarer tilbage. Og hvordan gør den så det ?

Noget af det fantastiske ved en computer, er dens utrolige regnekraft. Den har en regnekraft, der betyder at den hele tiden kan holde styr på mange parametre, og evner at huske alt hvad deltageren foretager sig, og komme med den hurtige respons den er programmeret til. Når vi normalt taler om at noget er programmeret til noget, tænder det et billede af noget meget forudsigeligt, men det er ikke tilfældet her. Netop på grund af computerens regnekraft, er det nemlig muligt at have en lang række parametre i kraft på samme tid, og få respons på dem rigtig hurtigt. Det prøvede jeg at udnytte i mit arbejde med interaktionen i ”Blackout”.

Først registrerede vi ethvert klik deltageren overhovedet lavede. Og alle de klik der førte ind på en ny destination eller som repræsenterede et valg – blev systematiseret i én af fire grundprofiler. I ”Blackout” opererede jeg således med de fire elementer ”Ild – jord – luft og vand”. Ilden dækkede temperament og aggression. Jord dækkede systematik og vane. Luft dækkede det filosofiske og reflekterende og vand dækkede følsomhed og angst.

Michael Valeur
“Nurse Your Darlings”
Artikel Kesera #7
Juli 2003

Når deltageren gik ind på en location, registrerede computeren altså om der var tale om f.eks. en restaurant, en tattoo-shop eller et bordel, disse registreringer blev en slags ”point” der blev lagt på en af de fire profiler. Ydermere blev det registreret om deltageren holdt af filosofiske samtaler (eller foretrak sex f.eks.) Og et stykke inde i fiktionen var der efterhånden skabt en form for profil af deltageren. Fiktionen havde simpelthen en fornemmelse af om spilleren var aggressiv, systematisk, intellektuel eller følsom, og de hændelser der siden skete i byen var præget af hvilken profil der var dominerende. Var ild dominerende, svarede fiktionen med en meget voldsom handling, var luft dominerende, svarede fiktionen mere intellektuelt tilbage. Forgreningen var altså ikke alene skabt af deltagerens helt åbenbare valg, men også af deltagerens øvrige adfærd.

Det pointsystem der styrede fiktionens handling var selvfølgelig skjult, så deltageren aldrig præcis vidste hvad han skulle forvente – deltageren blev derfor nødt til at analysere sine handlinger (og sin moral) for at finde ud af hvorfor fiktionen reagerede som den reagerede. Jeg ønskede simpelthen at konfrontere deltageren med sig selv, gennem interaktionen.

Mine hovedområder i arbejdet med den interaktive fortælling har altså været dels den flerstrengede fortælling og dels den rummelige fortælling. De største udfordringer har jeg mødt når jeg har haft computeren til rådighed, så jeg har kunnet udnytte informationerne om deltageren, som jeg netop har gjort rede for. Men også uden computeren til rådighed, kan den flerstrengede og mangefacetterede brug af fortællingen være meget udfordrende. Det gælder f.eks. i arbejdet med dvd-video, interaktivt tv, rummelige interaktive installationer eller mulighederne med de nye mobiltelefoner. Indenfor alle de mange forskellige platforme er muligheden for at komme i dialog med sin bruger, til stede – og alle steder er det muligt at insistere på at virkelighedens kompleksitet.

Opgøret med den enstrengede virkelighed

Den gevinst den interaktive fortælling har at byde på, er altså den dialog det er muligt at skabe. Det gælder ikke bare en struktur der er sat op i en række valg, men en langt mere sofistikeret måde at være i kontakt med sin bruger på. F.eks. ved at man kan lave en fortælling der læser sin læser, og indgå i en hel anden form for kommunikation, end den traditionelle litteratur er i stand til.

Der sker simpelthen noget helt nyt med dramaturgien og sproget, når man pludselig ikke skal have alle de mulige handlingsforløb til at være synlig eller fast forankret i teksten, men i stedet skaber historien i en dialog med brugeren. Der sker noget essentielt når tekster fungerer i rum frem for i linier. Det er en måde at arbejde med den ufuldendte tekst på, altså en tekst hvor timingen er lagt væk, og hvor der overlades ”åbne” felter i historien, som fyldes af brugeren. Man kan sige at det er en fiktion, hvor man skriver rundt om historien – og hvor deltagerens nedslag, vil være afgørende for hvordan historiens usynlige – eller ikke-fortalte - kerne belyses. Og hvorfor er det så fantastisk interessant, i forhold til den gamle historie vi kender ? Hvorfor er interaktionen og flerstrengetheden så vigtig ?

Der er selvfølgelig flere svar på det spørgsmål, men for mig ligger det interessante i at man kan gøre op med alt det den gamle litteratur nødvendigvis må repræsentere; nemlig et enten/eller. Man kan springe langt mere elegant til det mangefacetterede. Den lineære historie er fantastisk til at skabe vidunderlige historier, men da de alle sammen repræsenterer en monolog, må de også alle sammen lægge deres syn på verden meget fast. Med en litteratur der i højere grad er i stand til

Michael Valeur
“Nurse Your Darlings”
Artikel Kesera #7
Juli 2003

naturligt at favne ikke bare én, men mange kerner og virkeligheder, er det muligt at komme i en helt anden dialog med læseren. Og hvorfor er det så vigtigt ?

For at svare på det, vil jeg gribe helt tilbage til artiklens start og sige; fordi virkeligheden ikke er et enstrengt fænomen! Virkeligheden er ekstremt kompleks, og den interaktive fortælling gør os opmærksom på, at de nedslagspunkter vi foretager når vi vil beskrive virkeligheden, skaber en overskuelig fortælling, men ikke nødvendigvis hele sandheden om den verden vi lever i. Vi skaber en fortælling om verden... Vores version af verden. Og den version, konsolideres af vores ord og historier. Men den er kun én version blandt mange. Ved at arbejde i de mangefacetterede historier, kan forfatteren skabe et lille stykke virkelig verden - altså en verden med flere sider. Og ved at give denne verden mange mulige versioner, gør forfatteren opmærksom på det utroligt vigtige, at alting skabes i dialog. At verden er en konstruktion, men at denne konstruktion altid er foranderlig. Virkeligheden skabes i kampen om virkeligheden, og sproget og fortællingen er en af de essentielle måder at kæmpe på.

Vores grundfortælling i vores del af verden starter derfor således; ”først skabte Gud ordet”. Og det er sikkert et udmærket sted at starte, når man vil skabe en verden.