

LITERATURE CREATED THROUGH TECHNOLOGY (E-LITERATURE)

LETËRSIA E KRIJUAR PËRMES TEKNOLOGJISË (LETËRSIA ELEKTRONIKE)

Esma DODAJ¹

¹ Department of Literature, Faculty of History and Philology, University of Tirana

*Corresponding author e-mail: esma.dodaj@yahoo.com

Përmbledhje

Pavarësisht se është në fakt “në moshë të mesme”, letërsia elektronike është ende relativisht e re në sytë e publikut të gjerë (sidomos në krahasim me letërsinë tradicionale). Megjithatë, artikujt dhe punimet shkencore të studiuesve të huaj në lidhje me të, që janë gjithnjë e më të shumta, e kanë bërë përherë e më të njohur letërsinë elektronike, kanë rritur vetëdijen e lexuesve për këtë lloj të ri dhe kanë nxitur interesin e tyre për të. Në këtë proces ka ndihmuar edhe ndikimi gjithnjë e më i madh i medimeve digjitale edhe në shkencat humane, veçanërisht qasjet e reja për kërkimin dhe mësimdhënien.

Edhe ky punim i yni është pjesë e përpjekjeve për ta parë letërsinë elektronike përherë e më të njohur edhe nga lexuesit e letërsisë shqipe. Kështu, nëpërmjet tij, do të mundohemi të ofrojmë një panoramë të përgjithshme të letërsisë elektronike, duke u ndalur te përkufizimi, llojet e ndryshme të saj, roli i saj në studimet moderne letrare, avantazhet në raport me letërsinë tradicionale, disa autorë dhe tituj veprash të njohura, te Organizata e Letërsisë Elektronike (ELO), etj., për të ndihmuar sadopak në të kuptuarit dhe të vlerësuarit e këtij lloji të letërsisë. Duke “zbuluar” botën e letërsisë elektronike, vazhdojmë “të zbulojmë” botën e letërsisë dhe shohim se si ajo e shtrin peizazhin e vet në forma të ndryshme në kohë të ndryshme, duke treguar pashtershmërinë e saj për ta shprehur vetveten.

Fjalë kyçe: letërsi elektronike, teknologji, digjitalizim.

Historik i shkurtër i letërsisë elektronike

“Vitet e fundit kemi hasur zgjerimin e ndikimit të medimeve digjitale edhe në shkencat humane. Në këtë vendosje të re kemi detyrimin e qartësimit, për qëllime studimi të termit letërsi elektronike, e cila ka në brendinë e saj edhe më; lloje shkrimesh pak të njohura në studimet tona.

<https://doi.org/10.62792/ut.filologjia.v12.i22-23.p2506>

Këtu nuk bëhet fjalë për një letërsi që shkruhet për t'u shfaqur dhe lexuar me mjete të teknologjisë, por për një letërsi të krijuar përmes teknologjisë.”¹ Megjithëse letërsia elektronike (digjitale) është aktualisht në kufirin e eksplorimit të mënyrave të reja të narracionit, ajo nuk vjen nga hiçi. Aty ku ka pasur përparime teknologjike, ka pasur teknologji, që synon ta avancojë narracionin.

Madje që daton qysh nga viti 1877 me shpikjen e gramafonit, e cila më pas ia la vendin regjistrimeve të fjalëve të folura, që i lejonin njerëzit të angazhoheshin me narracionin në mënyra të reja. Në vitet 1930, “librat që flisnin” ishin regjistrime që përmbanin tregime të shkurtra dhe kapituj të veprave më të mëdha, të cilat u zhvilluan më pas në libra audio në kasetë dhe më në fund u krijuan e-libri i parë.

“Në historinë e saj letërsia ka pasur gjithnjë forma eksperimentimi, që më pas krijuan rrjedhën e tyre duke u transformuar në forma të tjera ose duke e stopuar atë formë në varësi të rrethanave. Rruga e njohur vjen nga oraliteti drejt formës së shkruar, nga kaligramat e hershme deri te poemat pikurë apo ekphrasis. Letërsia pësoi ndryshime radikale në sajë të lëvizjeve të saj, por edhe të arteve të tjera në shekullin XIX dhe XX duke thyer format tradicionale dhe forcuar imazhin, dimensionin vizual dhe auditiv; pra përtej gjithë këtyre ndryshimeve, letërsia kërkon gjithnjë forma të reja, në këtë rast në një mjedis të ri, atë teknologjik.”²

Sidoqoftë, shembulli i parë i letërsisë elektronike siç e njohim sot ishte rreth vitit 1975, kur një programues i quajtur Will Crowther krijoi një lojë të quajtur “Colossal Cave Adventure”. Kjo ishte një lojë e hershme kompjuterike, që funksiononte duke përdorur tekstin dhe ishte një lojë e orientuar nga historia, e cila i lejonte lojtarit/lexuesit të merrte vendime se ku të shkonte. Duke i lejuar lexuesit të zgjidhte drejtimin, ajo hapte një stil jolinear të treguarit, ku autori nuk kishte aq shumë kontroll sa do të kishte nëse do të shkruante një roman tradicional. Ajo e zhyste lexuesin në botë dhe i lejonte atij të eksploronte dhe të nxirrte përfundimet e tij.

Ky stil i të treguarit u imitua më pas nga një grup studentësh në krijimin e një loje tjetër aventure teksti, të njohur si "Zork". Këto dy lojëra shihen si shembujt e parë të trillimeve ndërvepruese dhe si gjeneza e një forme krejtësisht të re të treguarit. Ato janë krijuar duke përdorur një mjet digjital të njohur si hipertekst, i cili krijon lidhje brenda tekstit, duke u shfaqur kështu si letërsi elektronike, letërsi digjitale. Këto lidhje hiperteksti nuk mund të përkthehen në kopje fizike. Ka ende një debat të gjerë në lidhje me dublimin e videolojërave si letërsi.

Megjithatë, ka një mori videolojërash që përdorin mediumin digjital si një mjet për ta përcjellë një histori në mënyra inovative, si p.sh. duke i dhënë lexuesit aftësinë për të marrë vendime se çfarë rruge duhet të ndjekë protagonistin dhe këto rrugë ndikojnë në mënyrën se si historia shpaloset dhe ofron një shumëllojshmëri përfundimesh të mundshme. Po bëhet gjithnjë e më e zakonshme që videolojërat të kenë modalitete të treguarit, në të cilat vështirësia e lojës zvogëlohet dhe lojtari fokusohet vetëm në lëvizjen nëpër botë për të përjetuar historinë dhe dijen, duke e inkuadruar atë si një përvojë ndërvepruese e të treguarit.

¹ Edlira Macaj, “Letërsi – Ab initio”, fq. 325.

² Po aty, fq. 327.

Hyrje në letërsinë digjitale

“Letërsia digjitale - e njohur edhe si letërsi elektronike - është një term për punën me aspekte të rëndësishme letrare, që kërkon përdorimin e llogaritjes digjitale. Një letërsi e tillë është prodhuar për më shumë se pesëdhjetë vjet, me shembullin e parë të njohur që është gjeneratori i letrave të dashurisë i Christopher Strachey-t, i vitit 1952, për kompjuterin Manchester Mark I (Strachey 1954). Ai varion nga disa prej softuerëve më të shitur të viteve 1980 (Montfort, Kapitulli 14, Riddle Machines: The History and Nature of Interactive Fiction, ky vëllim) deri në një shumëllojshmëri aktuale të punës, që përfshin instalime eksperimentale, pjesë të bazuara në performancë dhe më shumë.”³ Thënë me fjalë më të thjeshta, letërsia elektronike i referohet veprave letrare të kompozuar për platforma digjitale dhe përfshin përdorimin e elementeve interaktive dhe multimediale, që përfaqësojnë një formë të veçantë të shprehjes artistike dhe letrare në epokën digjitale.

Letërsia elektronike nuk ka lindur dje, por ka ekzistuar për më shumë se pesë dekada, duke filluar me poemën e krijuar nga kompjuteri të Théo Lutz-it, të vitit 1959, të titulluar "Stochastische Texte" (Kac 273; Funkhouser xix) dhe ka qenë e disponueshme në treg që nga fillimi i viteve 1990 me vepra të botuara nga Eastgate Systems. Historia e saj ka qenë e lidhur pazgjidhshmërisht dhe është pasuruar nga eksperimentet e krijuara nga forma të ndryshme arti, duke përfshirë letërsinë, artet pamore, artin zanor, performancën dhe kinemanë, dhe është ndikuar nga kodimi e platformat që lidhen me shkencën kompjuterike.

Kështu, letërsia elektronike është një formë arti hibride që kërkon nga lexuesit e saj që ata të përdorin modalitete të ndryshme shqisore si shikimi, zëri, prekja, lëvizja, kur e përjetojnë atë. Kjo formë e letërsisë i ngarkon lexuesit një rol më aktiv se homologu i tij tradicional. Përveç leximit të tekstit, lexuesi mund ta gjejë veten duke eksploruar degët dhe tangjentet përmes këtij mediumi elektronik. Ky element i letërsisë digjitale eliminon mundësinë e përdorimit të pajisjeve elektronike si librat elektronikë, pasi ky zhanër është më shumë se sa thjesht leximi elektronik i një libri; është një përvojë elektronike, zhytëse, tregimtare. Është një medium i ri që vepron si një kryqëzim midis botës digjitale gjithnjë në rritje dhe artit klasik të shkrimit dhe të narracionit.

Kurse “studimi kritik i letërsisë digjitale ka një histori disi më të shkurtër. Për shembull, disertacioni i parë i njohur i doktoraturës është studimi i Mary Ann Buckles-it, i vitit 1985 për aventurën e trillimeve ndërvepruese kryesore (Buckles 1985; Crowther dhe Woods 1976). Në fakt, letërsia digjitale mbajti një profil jashtëzakonisht të ulët kritik deri në fillim të viteve 1990, kur një seri botimesh të fokusuar në letërsinë e hipertekstit tërhoqi vëmendje më të gjerë. Veçanërisht të dukshme midis tyre ishin “Writing space” e Jay David Bolter-it, “Hypertext” i George Landow-it dhe esetë e Robert Coover-it për The New York Times (Bolter 1991; Landow 1992; Coover 1992; Coover 1993).”⁴

Që nga fillimi i saj, letërsia elektronike ka krijuar forma dhe zhanre të ndryshme, të cilat zgjerohen përtej letërsisë tradicionale të shtypur. Aspektet kryesore të letërsisë elektronike përfshijnë:

³ https://companions.digitalhumanities.org/DLS/?chapter=content/9781405148641_chapter_8.html

⁴ Noah Wardrip-Fruin, “Introducing Digital Literature” në https://companions.digitalhumanities.org/DLS/?chapter=content/9781405148641_chapter_8.html

Interaktivitetin: Përdoruesit/lexuesit mund “të manipulojnë” ose të marrin pjesë në narracion, duke e bërë atë një përvojë dinamike.

Multimedian: Letërsia digjitale shpesh përdor një sërë elementesh multimediale si imazhe, video, tinguj dhe hipertekst.

Komunikimin në rrjet: Pjesët e letërsisë elektronike shpesh përdorin internetin dhe teknologjitë digjitale për të krijuar komunitete ose për t’u lidhur me vepra të tjera.

Sistemet gjeneruese dhe algoritmike: Autorët mund të përdorin algoritme ose programe softuerike për të zhvilluar tekste dinamike dhe vazhdimisht në ndryshim.

Llojet e ndryshme të letërsisë elektronike përfshijnë:

- Hipertekst fiksionin
- Fiksionin interaktiv dhe lojërat
- Letërsinë krejt të rastit
- Poezinë digjitale
- Letërsinë elektronike të zhanrit hybrid

Hipertekst fiksioni

Hipertekst fiksioni, letërsia elektronike pioniere, është një nga format më të hershme të letërsisë elektronike dhe i referohet tregimeve që përdorin një strukturë jolineare, të mundësuar përmes përdorimit të hiperlidhjeve të ngulitura brenda tekstit. Ky format i lejon përdoruesit/lexuesit të përcaktojnë rrugët dhe lidhjet e tyre, duke rezultuar në një përvojë të personalizuar leximi. Disa aspekte thelbësore të hipertekst fiksionit përfshijnë strukturën jolineare, autorësinë bashkëpunuese dhe rrëfimet e zgjeruara e në zhvillim. Këto parakuptojnë se lexuesit mund të lundrojnë nëpër histori duke përdorur hiperlidhje, të cilat krijojnë shtigje dhe rezultate të shumta.

Si dhe që hipertekst fiksioni lejon tregimin kolektiv e pjesëmarrës, duke mjegulluar linjat midis roleve të autorit e lexuesit dhe mbështet potencialin për zgjerim e modifikim të vazhdueshëm të tekstit, duke rezultuar në histori e interpretime në zhvillim. Disa shembuj të dukshëm të hipertekst fiksionit përfshijnë "afternoon, a story" të Michael Joyce-it dhe "Patchwork Girl" të Shelley Jackson-it, etj. Këto vepra ilustronë potencialin inovativ të fiksion hipertekstit në krijimin e përvojave zhytëse dhe ndërvepruese, të cilat i angazhojnë lexuesit dhe sfidojnë normat letrare konvencionale.

- “afternoon, a story”, me autor Michael Joyce-in
Kjo vepër pioniere konsiderohet shpesh si një nga veprat e para të fiksion hipertekstit. Rrëfimi sillet rreth një shkrimtari teknik, i cili merret me pasojat e një aksidenti tragjik që përfshin familjen e tij. Lexuesit lundrojnë nëpër histori nëpërmjet klikimit në lidhjet brenda tekstit, duke krijuar përvoja të shumta leximi.
- “Patchwork Girl”, e krijuar nga Shelley Jackson
“Patchwork Girl” është një fiksion hipertekst i bazuar në veprën “Frankenstein” të Mary Shelley-it, ku rrëfimi eksploron tema të gjinisë, identitetit dhe natyrës së trupit të njeriut. Lexuesit mund të zgjedhin shtigje të ndryshme përmes historisë, ku secila rrugë ofron një këndvështrim të ndryshëm për vetëzbulimin e protagonistit.

- “Victory Garden”, e shkruar nga Stuart Moulthrop
“Victory Garden” fokusohet në jetën e një kampusi kolegji gjatë Luftës së Gjirit. Struktura e hipertekstit u mundëson lexuesve të eksplorojnë perspektiva të shumëfishta të karaktereve, duke lehtësuar kështu një përvojë unike leximi.

Fiksioni interaktiv dhe tregimet jolineare

Fiksioni interaktiv (IF) është një formë e letërsisë elektronike që kombinon aspekte të të treguarit dhe lojërave. Lexuesit/përdoruesit ndërveprojnë me narrativën duke bërë zgjedhje ose duke ndërmarrë veprime, të cilat rrjedhimisht udhëheqin drejtimin dhe rezultatin e tregimit.

Karakteristikat kryesore të fiksonit interaktiv përfshijnë ndërveprimin e lexuesve, mekanikën e lojës dhe integrimin multimedial. IF-ja i ofron lexuesve mundësi e hapësira për të ndikuar në tregimin dhe përfundimin e tij përmes zgjedhjeve dhe veprimeve të tyre. Ai shpesh përfshin elemente të lojës, të tilla si enigmat dhe sfidat, të cilat lexuesit duhet t’i plotësojnë për të çuar përpara narrativën. Krijuesit e IF-së shpesh përdorin përbërës të ndryshëm multimedialë (p.sh., audio, imazhe, animacion) për ta përmirësuar përvojën e narracionit.

Shembuj të njohur të fiksonit interaktiv përfshijnë lojën aventureske të bazuar në tekst "Zork" dhe "Galatea" të Emily Short-it, e cila përmban një sistem kompleks të zgjedhjeve dhe pasojave të lojtarëve, etj. Këto vepra tregojnë fuqinë e fiksonit interaktiv në ofrimin e përvojave tërheqëse të mendimit, duke kërkuar pjesëmarrje aktive nga lexuesit dhe duke i shtyrë kufijtë e të narracionit digjital.

- “Zork”
“Zork” është një lojë aventureske e bazuar në tekst e zhvilluar në fund të viteve 1970 nga Infocom, e cila shpesh konsiderohet si një nga shembujt më të hershëm të trillimeve ndërvepruese. Lojtarët eksplorojnë një botë të gjerë nëntokësore, duke zgjidhur enigma dhe duke përfunduar kërkime për të arritur objektivat e tregimit.
- “Galatea”, e krijuar nga Emily Short
Ky trillim interaktiv eksploron një bisedë midis lexuesit dhe personazhit të quajtur Galatea, një statujë e animuar. Rrëfimi evoluon bazuar në zgjedhjet e dialogut të bëra nga lexuesi, duke rezultuar në një rrjetë të ndërlikuar rezultatesh dhe pasojash.
- “Her story”, e zhvilluar nga Sam Barlow
“Her story” është një interpretim digjital i trillimeve ndërvepruese, duke përdorur videoklipe me veprim të drejtpërdrejtë dhe një bazë të dhënash të kërkueshme. Lojtarët analizojnë pamjet e intervistës së një gruaje të përfshirë në një çështje penale, duke e bashkuar gradualisht historinë nëpërmjet ndjekjes së fjalëve kyçe dhe të dhënave.

Letërsia elektronike gjenerative dhe algoritmike

Letërsia elektronike gjenerative dhe algoritmike janë forma që përdorin algoritme, programe kompjuterike ose sisteme të tjera gjeneruese për të krijuar tekste që janë vazhdimisht në zhvillim dhe dinamike. Këto metodologji mund të përdoren për të gjeneruar çdo gjë, nga poezia dhe proza deri te format e tjera të veprave letrare. Karakteristikat kryesore të letërsisë elektronike gjenerative dhe algoritmike përfshijnë bazat kompjuterike, dinamizmin dhe përvojën estetike. Tekstet e krijuara janë shpesh në një gjendje dinamizmi të vazhdueshëm, duke rezultuar në një përvojë leximi që ndryshon vazhdimisht.

Në to ndeshim përdorimin e algoritmeve ose programeve softuerike për të zhvilluar ose manipuluar tekste, si dhe një theksim në dimensionin estetik të letërsisë së krijuar, si në nivelin tekstual ashtu edhe në atë multimedial. Letërsia gjenerative dhe algoritmike përdor teknika llogaritëse për të gjeneruar vepra dinamike, të cilat ndryshojnë dhe evoluojnë vazhdimisht. Shembuj të letërsisë gjenerative dhe algoritmike përfshijnë projekte si "Taroko Gorge" e Nick Montfort-it, një gjenerues poezish, i cili krijon një numër të pafund poezish bazuar në modele të programuara; poema multimediale e J.R. Carpenter-it "The Gathering Cloud", e cila mbledh një kolazh digjital nga burime të ndryshme, etj.

Këto vepra unike shfaqin potencialin e letërsisë gjenerative dhe algoritmike në riimagjinimin e mundësive krijuese të shprehjes letrare, duke përzier teknologjinë me artin e të treguarit për të farkëtuar paradigma të reja në letërsi.

- "Taroko Gorge", e zhvilluar nga Nick Montfort
"Taroko Gorge" është një gjenerues poezish, i cili përdor modele të programuara për të gjeneruar një numër të pafund poezish. Gjeneratori eksploron tema të natyrës dhe përvojës njerëzore, me secilën poezi që ofron një këndvështrim unik.
- "The Gathering Cloud", e krijuar nga J.R. Carpenter
Kjo poezi multimediale mbledh një kolazh digjital nga burime të ndryshme, duke përfshirë tekste, imazhe dhe animacione. Aspekti gjenerues shton një shtresë dinamike ndërveprimi dhe interpretimi, duke i ftuar lexuesit të përfshihen me një rrëfim gjithnjë në zhvillim.
- "House of leaves of grass", e autorit Mark Z. Danielewski
Kjo vepër gjeneruese ndërthur dy tekste klasike: "Leaves of grass" të Walt Whitman-it dhe "House of leaves" të Mark Z. Danielewski-t, në një pjesë të vetme, dinamike, e cila e ripërpunon dhe e riinterpreton letërsinë përmes metodave llogaritëse.

Poezia elektronike

"Poezia digjitale është një zhanër i ri i artit letrar, vizual dhe zanor, i nisur nga poetë që eksperimentuan me kompjuterat në fund të viteve 1950. Poezia digjitale nuk është një "formë" e vetme, por më tepër, një konglomerat formash që tani përbën një zhanër, edhe pse vetë veprimtaria krijuese - për sa i përket medias, metodave dhe synimit të saj shprehës - përmban përbërës heterogjenë. Poezia digjitale është një proces në zhvillim, duke përdorur teknika të ndryshme që filluan të formoheshin shumë përpara ardhjes së kompjuterit personal dhe vazhdon të përsoset në mjedisin e sotëm të World Wide Web-it (WWW-së).

Poetët eksplorojnë një sërë teknikash të kompjuterizuara, nga instalimet ndërvepruese deri te atributet e rastësishme dhe vizuale. Është interesante se pavarësisht përparimit teknologjik dhe popullarizimit të kompjuterave, shumica e qasjeve për prodhimin e poezisë digjitale të realizuara në vazhden e shfaqjes së WWW-së u kultivuan të paktën përafërsisht përpara ardhjes së rrjetit global."⁵

⁵ Christopher Funkhouser, Digital Poetry: A Look at Generative, Visual, and Interconnected Possibilities in its First Four Decades në https://companions.digitalhumanities.org/DLS/?chapter=content/9781405148641_chapter_17.html

Fillimet e kësaj poezie mund të lidhen me emrin e Theo Lutz-it, me krijimin e poezive “Stochastic” (variacione të rëndësishme), të cilat realizohen prej një programi kompjuterik, që aplikon strukturat logjike (matematikore dhe llogaritëse) për të procesuar gjuhën. Tentativa e radhës që në vitin 1961 me setin e dhjetë soneteve, ku çdo rresht ishte fjalë më vete. Çdo poezi kishte katërbëdhjetë grupe me dhjetë vargje (katërbëdhjetë rreshtat bëjnë një sonet) dhe dhjetë vargje me kombinim me katërbëdhjetë grupe (10 në fuqi të 14) bëjnë Cent mille milliards de poems nga Queneau.

Në llojet e poezisë elektronike njihet poezia gjenerative, kodike, kinetike, vizuale, etj. Si vepra të njohura mund të përmendim: poemën e Brian Kim Stefan-it “The dreamlike of letters”; poezinë “Windsound” të John Cayley-t, e cila ka fituar dhe çmimin e letërsisë elektronike të vitit 2001 për poezinë; poezinë “La rosa parola” të Elisa Carlotti-t, e cila në thelb është me fjalë që duken e zhduken në ekran; poezinë “Storm” të Eduardo Kac-it; poezinë “The child” të Alex Gopher-it; poezinë “Poemas no meio do caminho” të Rui Torres-it, etj. Me këtë rast kemi listuar edhe disa prej autorëve të suksesshëm të letërsisë elektronike.

Roli i letërsisë elektronike në studimet letrare modern

Ndërsa fusha e letërsisë elektronike rritet, ekziston një nevojë e vazhdueshme për shqyrtim dhe analizë shkencore për të siguruar që këto vepra të arkivohen, interpretohen dhe kontekstualizohen siç duhet brenda kanonit letrar. Letërsia elektronike luan një rol të rëndësishëm në studimet letrare moderne, pasi mundëson forma të reja të shprehjes, krijimtarisë dhe komunikimit. Disa fusha të rëndësishme të ndikimit të letërsisë elektronike në studimet letrare përfshijnë:

- ❖ Sfidimin e koncepteve tradicionale të autorësisë.
Letërsia elektronike lejon modele bashkëpunuese ose anonime të autorësisë dhe tërheq vëmendjen të marrëdhënia dinamike midis autorit, tekstit dhe lexuesit.
- ❖ Riinterpretimin e letërsisë klasike në forma digjitale.
Teknologjitë digjitale mundësojnë interpretime dhe përshtatje të freskëta të teksteve klasike, duke ndihmuar në mbajtjen e tyre relevante për audiencën bashkëkohore.
- ❖ Zgjerimin e praktikave të leximit dhe shkrimit.
Letërsia elektronike shpesh kërkon që lexuesit të angazhohen ndryshe me tekstet, pasi ata marrin pjesë në shpalosjen e rrëfimeve dhe lundrojnë në elementet multimediale. Ai gjithashtu u ofron shkrimtarëve metoda novatore për krijimin dhe shpërndarjen e veprave të tyre.
- ❖ Analizën kritike dhe pedagogjinë.
Letërsia elektronike ka ofruar rrugë të reja për kërkime shkencore, si dhe mundësi për të zhvilluar metodologji novatore të mësimdhënies, të cilat përfshijnë teknologjitë digjitale.

Organizata e Letërsisë Elektronike

Një çështje në lidhje me letërsinë digjitale është natyra e jetëgjatësisë së saj. Me përmirësimet dhe inovacionin gjithnjë e në rritje të teknologjisë, shumë zbulojnë se pas një dekade teksti bëhet i paluajtshëm. Kjo për rrjedhë bën krahasime me homologët e tij të shtypur, që kanë një histori të pasur veprash. Megjithatë, kjo nuk vlen për të gjitha veprat e

letërsisë digjitale, pasi shumë prej tyre kanë ende aftësinë për t'u luajtur në shfletues modernë, veçanërisht në fiksionin e hipertekstit HTML.

Shumë organizata merren me ruajtjen e letërsisë digjitale, pasi ky zhanër bashkëkohor është në kufirin e rrëfimit inovativ. Ka disa organizata që synojnë ta bëjnë këtë, si Organizata e Letërsisë Elektronike, një organizatë që krijoi iniciativën PAD (Ruajtje, Arkivim dhe Shpërndarje) për të siguruar ruajtjen e letërsisë digjitale. Kjo nismë jo vetëm që trajtoi çështjen e arkivimit të letërsisë elektronike, por gjithashtu u përpoq të siguronte jetëgjatësinë e saj duke gjetur mënyra për të kapërcyer çështjen e mospërkthimit të saj në teknologji të reja. Një nga mënyrat se si Organizata e Letërsisë Elektronike e trajtoi çështjen e arkivimit të letërsisë digjitale, është krijimi i Koleksionit të Letërsisë Elektronike.

Ky është një koleksion antologjish të letërsisë elektronike për ta ruajtur atë me kalimin e kohës. Organizata e Letërsisë Elektronike (OEL-i) është një institucion vital në sferën e letërsisë elektronike. E themeluar në vitin 1999, qëllimi kryesor i ELO-s është ta promovojë këtë formë të artit, të inkurajojë krijimin e saj dhe të ofrojë mbështetje për artistët, studiuesit dhe individët e tjerë të përfshirë në këtë fushë. Organizata e arrin këtë përmes një sërë iniciativash, duke përfshirë advokimin, kërkimin, ruajtjen dhe edukimin.

Roli dhe qëllimi i Organizatës së Letërsisë Elektronike

ELO-ja kryen disa funksione thelbësore brenda peizazhit të letërsisë elektronike. Këto kanë të bëjnë me një mori aktivitete, të cilat përfshijnë promovimin, ruajtjen dhe analizën e veprave të letërsisë digjitale. Rolet kryesore të Organizatës së Letërsisë Elektronike përfshijnë:

- ❖ Promovimin e Letërsisë Elektronike: ELO-ja shfaq e “kremton” diversitetin dhe krijimtarinë e letërsisë elektronike, duke inkurajuar vlerësimin dhe kuptimin më të gjerë të formës së artit.
- ❖ Kërkime dhe bursa: ELO-ja mbështet “hetimin” dhe analizën shkencore të letërsisë elektronike, duke promovuar njohjen e saj brenda komunitetit më të gjerë letrar dhe akademik. Për më tepër, organizata lehtëson rrjetëzimin midis studiuesve që angazhohen me letërsi elektronike.
- ❖ Ruajtjen dhe arkivimin: E përkushtuar për të siguruar aksesin dhe disponueshmërinë e vazhdueshme të veprave të letërsisë elektronike, ELO-ja investon në iniciativat e ruajtjes, pasi këto tekste shpesh janë të ndjeshme ndaj vjetërsimit teknologjik dhe sfidave të ngjashme.
- ❖ Informimin arsimor: ELO-ja është e përkushtuar ndaj nxitjes së mësimit dhe pedagogjisë në lidhje me letërsinë elektronike, hartimin dhe zbatimin e programeve arsimore, të cilat i angazhojnë studentët dhe mësuesit me metodologjitë e letërsisë digjitale.

Duke përbushur këto role, Organizata e Letërsisë Elektronike kontribuon në mënyrë aktive në njohjen dhe qëndrueshmërinë në rritje të letërsisë elektronike, si një fushë artistike e veçantë dhe e vlefshme. Organizata e Letërsisë Elektronike ka realizuar projekte dhe nisma të ndryshme, të cilat i shërbejnë avancimit të fushës. Këto ndërmarrje tregojnë përkushtimin e organizatës për të nxitur rritjen dhe zhvillimin e letërsisë elektronike. Disa nga projektet dhe kontributet kryesore të ELO-s përfshijnë:

- ❖ Koleksionin e Letërsisë Elektronike (ELC-në): ELO-ja ka nxjerrë tri vëllime të Koleksionit të Letërsisë Elektronike, secili me një përzgjedhje të kuruar të veprave të

ndryshme letrare elektronike. Këto koleksione shërbejnë si një burim thelbësor për prezantimin, studimin dhe vlerësimin e letërsisë elektronike.

- ❖ *Depoja ELO*: Depoja ELO është një arkiv digjital, i cili ruan dhe bën të aksesueshme vepra të shumta të letërsisë elektronike, duke siguruar disponueshmërinë e tyre afatgjatë dhe duke ruajtur rëndësinë e tyre kulturore.
- ❖ *Konferencat dhe festivalet*: ELO-ja organizon dhe mbështet konferenca, festivale e ngjarje të tjera, të cilat ofrojnë platforma për ekspozimin, diskutimin dhe festimin e letërsisë elektronike. Këto raste lehtësojnë rrjetëzimin dhe bashkëpunimin midis artistëve, studiuesve dhe entuziastëve.
- ❖ *Çmime dhe njohje*: ELO-ja njeh dhe nderon arritjet në fushën e letërsisë elektronike duke ofruar çmime, si çmimi N. Katherine Hayles për Kritikën e Letërsisë Elektronike dhe çmimin Robert Coover për një vepër të letërsisë elektronike.
- ❖ *Publikimet*: ELO-ja boton artikuj kërkimorë, ese dhe shkrime të tjera, të cilat shqyrtojnë në mënyrë kritike letërsinë elektronike, teorinë, praktikën dhe pedagogjinë e saj. Kjo mundëson shpërndarjen e informacionit dhe ideve brenda komunitetit dhe kontribuon në rritjen e njohurive rreth letërsisë elektronike.

Përparësitë e letërsisë elektronike në studimet letrare bashkëkohore

“Ndërsa fusha e re e gjallë e tekstualitetit elektronik përkul muskujt e saj, po bëhet jashtëzakonisht e qartë se ne nuk mund ta përballojmë më që ta injorojmë bazën materiale të prodhimit letrar. Materialiteti i artefaktit nuk mund të pozicionohet më si nënspecialitet brenda studimeve letrare; ai duhet të jetë qendror, sepse pa të ne kemi pak shpresë për të krijuar një përshkrim të fortë dhe të nuancuar se si letërsia po ndryshon nën ndikimin e teknologjive të informacionit.”⁶

Letërsia elektronike i ka sjellë disa avantazhe të dukshme studimeve letrare bashkëkohore, duke i sfiduar konceptet tradicionale nëpërmjet inkurajimit të mënyrave të reja të shprehjes, interpretimit dhe angazhimit me veprat letrare. Një nga avantazhet më domethënëse të letërsisë elektronike është aftësia e saj për të rritur interaktivitetin dhe angazhimin për lexuesit. Duke përfshirë elemente të ndryshme interaktive dhe multimediale, letërsia elektronike i lejon lexuesit të bëhen pjesëmarrës aktivë në narracion, në vend të vëzhguesve pasivë.

Lexuesit mund të marrin vendime dhe të bëjnë zgjedhje, të cilat ndikojnë drejtpërdrejt në drejtimin dhe rezultatin e narrativës, duke ofruar një përvojë më të personalizuar. Duke kombinuar tekstin, imazhet, videot dhe pamjet zanore, letërsia elektronike krijon mjedise zhytëse, duke nxitur lidhje më të forta emocionale me lexuesit, nëpërmjet një përvoje shumëshqisore. Letërsia elektronike mund të paraqesë enigma ose sfida, të cilat lexuesit duhet t’i zgjidhin për të përparuar në histori, duke nxitur të menduarit kritik dhe përfshirjen aktive.

Veprat e letërsisë elektronike shpesh ofrojnë mundësi për krijimin kolektiv ose përmbajtje të krijuar nga përdoruesit, duke krijuar komunitete lexuesish dhe autorësh. Rritja e ndërveprimit dhe angazhimit nxisin një kuptim dhe vlerësim më të thellë të veprave letrare, duke lejuar që letërsia elektronike të tërheqë një audiencë të larmishme dhe të përshtatet me zakonet në zhvillim të leximit të shoqërisë moderne. Sigurisht që duhet të përmendim edhe zgjerimin e kufijve të letërsisë tradicionale.

⁶ N. Katherine Hayles, *Writing Machines*. Cambridge, MA: MIT Press, 2002, fq. 19

Nëpërmjet rrëfimeve jolineare, letërsia elektronike sfidon strukturën tradicionale të rrëfimit linear duke përdorur hipertekst, elemente ndërvepruese dhe shtigje degëzimi. Gjithashtu nëpërmjet eksperimentimit strukturor autorët mund t'i manipulojnë në mënyrë krijuese tekstin, imazhet dhe përbërësit e tjerë multimedialë, për të zhvilluar struktura dhe formate letrare origjinale. Teknikat algoritmike dhe gjeneruese mund të prodhojnë tekste të rrjedhshme dhe gjithnjë në ndryshim, duke ofruar përvoja unike leximi me çdo ndërveprim. Letërsia elektronike mund të integrojë medime dhe disiplina të ndryshme, duke përfshirë elemente nga arte të ndryshme si artet pamore, muzika, filmi, lojërat, etj.

Përfundim

Letërsia elektronike i ka zgjeruar kufijtë e letërsisë tradicionale, duke i shtyrë kufijtë se çfarë mund të jetë letërsia dhe si mund të përjetohet ajo. Përvetësimi dhe eksplorimi i teknologjive të reja e platformave digjitale kanë rezultuar në forma novatore të shprehjes letrare. Duke zgjeruar kufijtë e letërsisë tradicionale, letërsia elektronike jo vetëm që nxit krijimtarinë dhe inovacionin, por gjithashtu i frymëzon studiuesit dhe kritikët që t'i rivlerësojnë përkufizimet dhe qasjet konvencionale ndaj studimeve letrare në epokën digjitale.

Prandaj krijuesit e studiuesit dhe në veçanti Organizata e Letërsisë Elektronike (ELO-ja), me projekte dhe iniciativa serioze, angazhohen e përkushtohen për mbështetjen dhe avancimin e kësaj forme të letërsisë. Ndërsa ajo vazhdon të zhvillohet, përpjekjet e ELO-s luajnë një rol të rëndësishëm në nxitjen e rritjes dhe zhvillimit të letërsisë elektronike, duke siguruar qëndrueshmërinë e saj afatgjatë dhe rëndësinë kulturore. (Mbi)jetesa e letërsisë kushtëzohet nga leximi i saj, që nuk e merr fare parasysh formën me të cilën ajo paraqitet dhe letërsia elektronike parashikon që veprat e saj me aspekte të rëndësishme letrare, të cilat marrin avantazh nga aftësitë kompjuterike, të lexohen në kompjuter.

Kjo praktikë leximi lidhet edhe me disa strategji leximi e parashtrime teorike, si koncepte të marra nga teoritë moderne të mendimit. Kjo formë e re e letërsisë së bashku me gjithë të tjerat para saj tregon pashtershmërinë e letërsisë për ta shprehur vetveten, pa i bjerrë kurrë vlerat e veta dhe kënaqësinë që vjen prej saj, përkundrazi. Rritja dhe zhvillimi i vazhdueshëm i letërsisë elektronike padyshim që do ta pasurojë të kuptuarit tonë të letërsisë në tërësi dhe do t'i transformojë mënyrat me të cilat ne angazhohemi, i përjetojmë dhe i studiojmë veprat letrare.

Referencat

- [1]. Bolter, Jay David. "Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing", Lawrence Erlbaum: Hillsdale, NJ, 1991
- [2]. Chamber, Roland. "After e-literature, there's no going back." Salon.com. 29 Oct. 2012 http://www.salon.com/2012/10/29/after_e_literature_theres_no_going_back/
- [3]. Grigar, Dene. "Electronic Literature: Where Is It?", Electronic Book Review, December 28, 2008, <https://electronicbookreview.com/essay/electronic-literature-where-is-it/>
- [4]. Hayles, N. Katherine. "Electronic Literature: New Horizons for the Literary", Notre Dame, IN: Notre Dame Press, 2008
- [5]. Hayles, N. Katherine. (January 2, 2007), "Electronic Literature: What it is?"
- [6]. <https://dtc-wsuv.org/ELIT/ELIT-LOC/denes-curatorial-statement/>
- [7]. <https://www.twinkl.com/teaching-wiki/digital-literature>
- [8]. Macaj, Edlira dhe Shehri, Dhurata. "Letërsi, Teknologji, Edukim", Mediaprint, Tiranë 2022
- [9]. Macaj, Edlira. "Letërsi – Ab Initio", Albas, Tiranë, 2019