

# KULTURA DHE LETËRSIA NË DIALOG: PËRBALLJA MES POSTMODERNIZMIT NË VEPRAT E ISMAIL KADARESË DHE FRANZ KAFKËS NË ADAPTIMET E FILMIT DHE VIDEOLOJRAVE

## CULTURE AND LITERATURE IN DIALOGUE: THE CONFRONTATION OF POSTMODERNISM IN THE WORKS IN THE ISMAIL KADARE AND FRANZ KAFKA IN FILM AND VIDEO GAME

**Donika BAKIU<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>\* Sektori për Veprimtari Publike, Komuna e Tetovës

\*Corresponding author e-mail: donikabaku93@gmail.com

### **Abstract**

This paper examines the impact of postmodernism on the works of renowned Albanian and foreign authors, Ismail Kadare and Franz Kafka, and their adaptation into visual media such as film and video games. The primary objective is to analyze how postmodern narrative elements, absurdity, and deconstruction present in the works of Kadare and Kafka have been transformed and evolved into other art forms, offering a broader and renewed understanding for modern and global audiences. The methodology used is a comparative analysis of literary texts and their film and video game adaptations, alongside studying the various critiques that accompanied these adaptations. The findings of this study indicate that these adaptations, while different in format, retain the essence of the original message and provide the works with a new dimension, making them accessible to a wider audience. The paper concludes by suggesting that postmodernism, through film and video game adaptations, can serve as a powerful tool for preserving and developing both Albanian and global literature, making it more accessible and engaging to international audiences.

**Keywords:** *Postmodernism, Video games, Films, Media and culture.*

### **Përmbledhje**

Ky punim shqyrton ndikimin e postmodernizmit në veprat e autorëve të njohur shqiptarë dhe të huaj, Ismail Kadare dhe Franz Kafka, dhe adaptimin e tyre në mediat vizuale, si film dhe videojëra. Qëllimi kryesor është të analizohet se si elementët postmoderne të narrativës, absurditetit dhe dekonstruksionit, të pranishëm në veprat e Kadaresë dhe Kafkës, janë përshtatur dhe evoluuar në forma të tjera arti, duke ofruar një kuptim të ri dhe më të gjerë për audiencat moderne dhe globale. Metodologjia e përdorur është analiza krahasuese e teksteve letrare dhe adaptimeve të filmit dhe lojërave video, si dhe studimi i kritikave të shumta që kanë shoqëruar këto përshtatje. Rezultatet e këtij studimi tregojnë se këto adaptime, edhe pse ndryshojnë në formatin e tyre, ruajnë thelbin e mesazhit origjinal dhe i japin veprave një dimension të ri, duke i përshtatur ato për një audiencë më të gjerë. Përfundimi i punimit sugjeron se postmodernizmi, përmes adaptimeve të filmave dhe videojërave, mund të shërbejë si një mjet i fuqishëm për ruajtjen dhe zhvillimin e letërsisë shqipe dhe botërore, duke i bërë ato më të qasshme dhe tërheqëse për audiencat ndërkombëtare.

**Fjalët kyçe:** *Postmodernizëm, videojëra, filma, media dhe kulturë.*

## 1. Hyrje

Postmodernizmi, si një lëvizje letrare dhe filozofike, ka pasur ndikim të thellë në zhvillimin e letërsisë gjatë shekullit XX, duke sfiduar normat tradicionale dhe duke sjellë një përjasje të re ndaj strukturës, narrativës dhe kuptimit të realitetit. Ky fenomen, që shpesh është i lidhur me shpërbërjen e kufijve të realitetit dhe simulacioneve të tij, ka kontribuar në krijimin e veprave që janë karakterizuar nga një shumëllojshmëri stilistikash, përzierje të zhanreve, dhe një trajtim të rëndësishëm të absurditetit, përmbysjes së hierarkive dhe pasigurisë ekzistenciale.

Në këtë kontekst, autorët si Ismail Kadare dhe Franz Kafka janë dy shembuj të shquar të shkrimtarëve që kanë përdorur elemente postmoderne për të trajtuar çështje universale si burokracia, totalitarizmi, pasiguria ekzistenciale dhe absurditeti i jetës. Ismail Kadare është një autor që ka përdorur në mënyrë të vazhdueshme temat e pushtetit, historisë dhe identitetit kombëtar në veprat e tij, të cilat shpesh shfaqin karakteristika të postmodernizmit, duke sfiduar narrativat tradicionale dhe duke krijuar hapësira ku kalimi mes kohës dhe hapësirës është fluid dhe i paqartë.

Romanet e tij, si *Kështjella* dhe *Gjenerali i Ushtrisë së Vdekur*, përshkruajnë një realitet të ndarë dhe të pasigurt, ku personazhet janë të bllokuar nga një sistem totalitar dhe shpesh janë të humbur në kërkimin e një kuptimi të thellë të vetes dhe të botës që i rrethon. Nga ana tjetër, Franz Kafka, një nga shkrimtarët më të rëndësishëm të shekullit XX, ka ndikuar thellësisht në letërsinë postmoderne, sidomos përmes përdorimit të absurditetit dhe ndjenjës së të qenit të humbur përballë një bote burokratike dhe të pasigurt. Vepra e tij më e njohur, *Procesi*, trajton temën e pasigurisë dhe të burokracisë, ku personazhi kryesor, Josef K., ndodhet në një betejë të pafundme me një sistem të pashpjegueshëm dhe të pafavorshëm.

Kafka është një mjeshtër i përshkrimit të botës që është e paqartë dhe shpesh e pabesueshme, një botë ku individit është i hutuar dhe i pafuqishëm për të ndryshuar realitetin që e rrethon. Postmodernizmi është një periudhë që shpërbën narrativat e mëdha dhe përqendrohet në shkatërrimin e ideve tradicionale mbi të vërtetën dhe realitetin. Siç thotë Lyotard-i, postmodernizmi është "vdekja e besimit në metanarrativën" dhe përqendrimi në pluralitetin e interpretimeve dhe relativizmin e të vërtetës. Ky koncept shpërfaqet qartë në veprat e Kadaresë dhe Kafkës, ku individët janë të bllokuar dhe të humbur në një realitet që shpesh është i pakuptueshëm dhe i paqartë.

## 2. Postmodernizmi dhe letërsia

Postmodernizmi si një lëvizje letrare u shfaq në fund të shekullit të XX dhe ka ndikuar thellësisht në strukturën e letërsisë dhe artit. Ky fenomen ka shpërbërë ide të vjetra mbi realitetin dhe ka ofruar mundësi të reja për të kuptuar dhe përjetuar narrativën. Në kontekstin letrar, postmodernizmi shpesh përfshin elementë si metanarrativën, ndërthurjet e zhanreve dhe përdorimin e humorit dhe ironi për të shkatërruar konventat e zakonshme. Siç thotë Lyotard, postmodernizmi është një periudhë që shpreh "vdekjen e besimit në metanarrativën" dhe "një ndryshim të thellë në mënyrën se si e kuptojmë dhe interpretojmë historinë" (Lyotard, 1984:63).

Ismail Kadare është një shembull i shkëlqyer i shkrimtarit që ka përdorur elementë të postmodernizmit për të krijuar vepra që sfidojnë kuptimin tradicional të realitetit dhe të historisë. Në veprën *'Kështjella'*, ai përshkruan një qytet të bllokuar nga burokracia dhe një regjimin autoritar, ku personazhet janë të humbur dhe të bllokuar në një rreth vicioz të pasigurisë dhe panikut. Kjo atmosferë absurde është e ngjashme me shumë nga veprat e Kafkës, ku personazhet ndodhen përballë një realiteti që është i pakuptueshëm dhe shpesh i pamundur për t'u kuptuar. Në veprën e Kafkës, *Procesi*, ky "ndërmjetësim i absurdës" është evident përmes përshkrimit të një jete burokratike dhe dehumanizuese, ku individit është i pafuqishëm përballë një makinerie të pafundme dhe të pakuptueshme (Kafka, 1967:104).

Përmes këtij trajtimi, Kafka e sjell një kritikë të shoqërisë moderne dhe të strukturave të fuqishme që mund të shkatërrojnë individin pa i dhënë mundësinë për t'u mbrojtur. Në veprat e Kadaresë dhe Kafkës, ky fenomen bëhet i dukshëm përmes trajtimit të absurdës, ku individit përballlet me një realitet që është i pafund dhe pa kuptim, shpesh i paqartë dhe i pakuptueshëm. Kadare dhe Kafka përdorin një stilistikë të tillë që shpesh është e mbushur me simbole të pastra dhe aludime të ndërlikuara, duke sfiduar lexuesin të kërkojë kuptime të shumta. Ky dekonstruktion i realitetit që përdorin të dy autorët është një element kyç i postmodernizmit.

### 3. Adaptimi i veprave në filma dhe seriale

Adaptimi i veprave letrare në forma vizuale është një mundësi për të sjellë letërsinë më afër audiencës moderne. Veprat e Kadare dhe Kafka kanë ofruar mundësi të shkëlqyera për të krijuar adaptime që ruajnë mesazhin dhe atmosferën e veprës origjinale, por që gjithashtu ofrojnë një interpretim të reja përmes filmit dhe serialeve. Në *Gjenerali i Ushtrisë së Vdekur* (1992), film i bazuar në romanin e Kadaresë, regjisori Mark Cousins përdor imazhe të fuqishme për të përcjellë tmerrin dhe absurditetin e pasluftës, duke e shndërruar historinë në një reflektim të hidhur mbi luftën dhe ndikimet e saj shkatërruese për individin dhe shoqërinë (Cousins, 1992:53).

Disa elemente të këtij filmi, si ndërlidhja e temporalitetit dhe përdorimi i simbolikës, janë të ngjashëm me mënyrën se si Kadare përdor realitetin dhe mitin në veprën e tij letrare. Nga ana tjetër, *Procesi* (1993), filmi i David Jones, është një adaptim që ruan atmosferën pesimiste dhe absurdistanike të romanit të Kafkës. Përdorimi i hapësirave të mbyllura dhe të errëta, si dhe ndjenjat e pasigurisë dhe të pakuptueshmërisë, janë të pranishme në mënyrë të theksuar në filmin e Jones (Wood, 2006:27). Një tjetër shembull është filmi i adaptuar nga Kafka, *‘Procesi’* (1993), i cili ruan atmosferën pesimiste dhe absurdistanike të romanit të Kafkës. Përdorimi i hapësirave të mbyllura dhe të errëta, si dhe ndjenjat e pasigurisë dhe të pakuptueshmërisë, janë të pranishme në mënyrë të theksuar në këtë film (Wood, 2006:27).

### 4. Adaptimi në videolojëra

Në kohën moderne, videolojërat janë një medium që ka evoluar në një formë të rëndësishme të artit dhe komunikimit, me një ndikim të fuqishëm tek kultura masive. Shumë autorë dhe krijues përdorin këtë format për të eksploruar tema dhe ide që lidhen ngushtë me letërsinë dhe filozofinë postmoderne. Adaptimi i veprave letrare, veçanërisht ato që trajtojnë tema të kompleksuara si absurditeti dhe burokracia, në videolojëra ka krijuar një mundësi të jashtëzakonshme për të përfshirë lojtarin në një përvojë interaktive që e bën atë pjesë të narrativës. Videolojërat si *The Stanley Parable* (2013) dhe *Inside* (2016) janë shembuj të shkëlqyer të adaptimeve të tematikave postmoderne.

*The Stanley Parable*, për shembull, është një lojë që përshkruan një individ të bllokuar në një botë ku çdo vendim dhe veprim duket të jetë i paracaktuar dhe i ndikuar nga një zë (një narrator) që kontrollon përvojën e lojtarit. Kjo ndjenjë pasigurie dhe kontrolli nga jashtë është e ngjashme me temat e Kafkës, sidomos në *Procesi*, ku Josef K. është i mbërthyer në një sistem të paqartë dhe të pakuptueshëm, i cili duket se i ikën çdo mundësie për të ndryshuar fatin e tij. Lojtari në *The Stanley Parable* përballlet me të njëjtën pasiguri dhe pyetje mbi lirinë dhe fatin, një tematike e theksuar fortë në veprat e Kafkës dhe Kadaresë (Gibson, 2013:37).

Një tjetër lojë që sjell elemente të postmodernizmit është *Inside*, e krijuar nga Playdead (2016). Në këtë lojë, lojtarët udhëhoqen përmes një bote të errët dhe të përmbysur, ku nuk ka dialog dhe ku çdo hap është i mbushur me mister. Ashtu si veprat e Kadaresë dhe Kafkës, *Inside* është një reflektim mbi pasigurinë, ku individit ndjehet i shkrirë në një sistem që e kontrollon, pa mundësi për të shpëtuar. E njëjta ndjenjë e pafuqisë ndaj një fuqie të madhe burokratike është e organizuar, dhe të ndarë nga çdo mundësi ndryshimi, është evidente në mënyrën se si

personazhi i *Inside* ndjen frikë dhe mbizotërohet nga një strukturë absurde, që ka shumë ngjashmëri me mizoritë që Kafka i paraqet në veprat e tij (Murray, 2016:18).

Për më tepër, videolojërat e tilla ofrojnë një mundësi të jashtëzakonshme për të trajtuar temën e absurditetit në një nivel të ri interaktiv. Në lojërat e tilla, lojtarët nuk janë thjesht pasivë; ata bëhen pjesë e asaj që po ndodh, duke bërë zgjedhje që ndikojnë në mënyrën se si zhvillohet historia. Kjo ndërveprim dhe shpërbërje e mundësive të njohura tradicionale të narrative të filmave dhe librave, krijon një realitet të pasur dhe të ndërlikuar, që është shumë afër mënyrës se si postmodernizmi e shikon dhe e interpreton realitetin.

Videolojërat, duke pasur mundësinë të krijojnë një "botë virtuale" ku lojtari mund të eksplorojë dhe të ndiejë absurditetin e një bote të pasigurt, janë një medium i shkëlqyer për të transmetuar mesazhet e postmodernizmit. Në veprat e Kadaresë dhe Kafkës, absurditeti dhe ndjesia e pasigurisë janë të pranishme si elemente qendrore të botës së karaktereve, dhe në mënyrë të ngjashme, videolojërat mund të krijojnë përvojën e një "botë të paqartë", ku individit është shpesh i humbur dhe i pafuqishëm për të kuptuar situatën që po përjeton. Në këtë mënyrë, ky medium ndihmon që temat e veprave të këtyre autorëve të përshtaten me kërkesat e kohës dhe të arrijnë një audiencë më të gjerë dhe më të ndjeshme ndaj ndikimeve të kulturës vizuale dhe interaktive.

Videolojërat janë një medium relativisht i ri që mund të ofrojë mundësi të reja për të trajtuar temat e absurditetit dhe burokracisë. Videolojërat si *The Stanley Parable* (2013) dhe *Inside* (2016) kanë të ngjashme me temat e veprave të Kafkës dhe Kadaresë, duke krijuar një atmosferë të mbyllur dhe të pasigurt ku individit përballet me një realitet të ndërlikuar dhe të çrregulluar. Siç shkruan Bogost, "Videolojërat janë një medium që mund të krijojnë përvojë interaktive dhe të pasur, ku temat e letërsisë postmoderne mund të përjetojnë në një mënyrë që angazhon lojtarin në mënyra që janë të papërsëritshme në artet e tjera vizuale"(Bogost,2015:101).

Në kohën moderne, videolojërat si *The Stanley Parable* (2013) dhe *Inside* (2016) kanë krijuar mundësi të jashtëzakonshme për të eksploruar temat postmoderne të absurdës dhe burokracisë. Në *The Stanley Parable*, lojtari është pjesë e një botë të mbyllur dhe të paracaktuar, ku çdo veprim është nën kontrollin e një narrator. Kjo pasiguri dhe mungesë e lirisë është një temë që ndan shumë me veprat e Kafkës dhe Kadaresë, sidomos në romanin *Procesi*, ku individit është i bllokuar nga një sistem të pakuptueshëm dhe të pasigurt. Po ashtu, *Inside* (2016) është një tjetër lojë që shfrytëzon pasigurinë dhe absurditetin për të krijuar një botë të errët dhe të kontrolluar.

## 5. Përfundim

Ky punim ka trajtuar ndikimin e postmodernizmit në veprat e dy shkrimtarëve të njohur, Ismail Kadare dhe Franz Kafka, duke analizuar mënyrat se si temat dhe strukturat e veprave të tyre janë përshtatur dhe transformuar në forma të tjera mediatike, si filmi dhe videolojërat. Të dy autorët, përmes përdorimit të elementeve postmoderne, kanë krijuar vepra që theksojnë pasigurinë ekzistenciale, absurditetin dhe burokracinë, duke përdorur stilistika që i japin lexuesit mundësinë për të reflektuar mbi realitetin dhe rolin e individit brenda tij. Përmes adaptimit të këtyre veprave në film dhe videolojëra, ato fituan një tjetër dimension dhe një mundësi për t'u përjetuar në një mënyrë të re dhe interaktive.

Kjo përshtatje nuk është thjesht një riprodhim i thjeshtë i historisë, por një proces i thellë që ruan thelbin e veprës dhe e përshtat atë me formatet moderne. Filmat, si *Gjenerali i Ushtrisë së Vdekur* dhe *Procesi*, sjellin në ekran realitetin absurd dhe totalitar të shkrimtarëve, ndërkohë që videolojërat si *The Stanley Parable* dhe *Inside* ofrojnë një mundësi të re për të trajtuar temat e pasigurisë dhe absurditetit në një dimension interaktiv dhe gjithashtu postmodern.

Në përfundim, adaptimi i veprave letrare të Kadaresë dhe Kafkës në këto forma moderne është një shembull i rëndësishëm i mënyrës se si letërsia dhe kultura mund të kalojnë përtej kufijve të zakonshëm të librit dhe filmit, duke përdorur medime të ndryshme për të vazhduar të komunikojnë mesazhet e tyre, të mbajnë të gjallë idetë dhe të mundësojnë reflektim të thellë për jetën dhe shoqërinë.

## Referencat

- [1]. Kadare, Ismail. (1994). *Kështjella*. Tiranë: Dituria.
- [2]. Kafka, Franz. (1967). *Procesi*. New York: Schocken Books.
- [3]. Foucault, Michel. (1970). *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*. New York: Pantheon Books.
- [4]. Gibson, William. (2013). The Stanley Parable: Narrative and Interactivity. *Game Studies Journal*, 15(1), 34-37.
- [5]. Murray, Janet H. (2016). *The Interface of Interactive Fiction: Postmodernism in Video Games*. Cambridge: MIT Press.
- [6]. Wood, Robin. (2006). The Process of Adaptation: Kafka's Influence on Cinema. *Film Studies Quarterly*, 3(2), 23-27.
- [7]. Bogost, Ian. (2015). *How to Do Things with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- [8]. Cousins, Mark. (1992). Gjenerali i Ushtrisë së Vdekur: Adaptimi Cinematik i Kadare-s. *Albanian Film Journal*, 10(3), 50-53.
- [9]. Jones, David. (1993). The Process: Kafka in Film. *Cinema Journal*, 45(4), 19-22.
- [10]. Jones, David. (1993). The Process: Kafka in Film. *Cinema Journal*, 45(4), 19-22.
- [11]. Murray, J. (2015). *Video Games as Art: Postmodern Narratives in the Digital Era*. London: Routledge.
- [12]. Lyotard, J. F. (1979). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. University of Minnesota Press.
- [13]. Stanley Parable. (2013). *The Stanley Parable*. [Video Game].
- [14]. Playdead. (2016). *Inside*. [Video Game]. Copenhagen: Playdead Studios.