

# APLICAȚII ȘI SERVICII DE VALORIFICARE A PATRIMONIULUI FOLCLORIC DIN ARHIVE SONORE, PRIN TEHNOLOGII MULTIMEDIA - ARSONET

Dora Coardoș  
Vasile Constantin Coardoș

Cornelia - Ioana Lepădatu  
Marinescu Ioan Alexandru

*Institutul Național de Cercetare - Dezvoltare în Informatică - ICI, București*

**Rezumat:** În acest articol, este prezentat un sistem de „Aplicații și servicii de valorificare a patrimoniului folcloric din arhive sonore, prin tehnologii multimedia” – ARSONET, care este rezultatul unui proiect de cercetare din cadrul Programului Național de Cercetare, Dezvoltare și Inovare - CERES. Sistemul oferă:

- constituirea fondului principal de informație, destinat prezentării basmelor (un număr de variante pentru fiecare basm, înregistrări audio ale narațiunilor, desene și imagini, eventual secvențe de film);
- colectarea datelor asociate noțiunilor cuprinse în narațiunea basmelor (explicarea regionalismelor și cuvintelor vechi, prezentarea obiceiurilor menționate, a portului popular al regiunii, a specificului arhitecturii rurale, a obiectelor casnice, a unor cântece etc.);
- elaborarea unor prezentări specializate, rezumative, a informației de mai sus, într-o formă accesibilă vârstei tinere;
- organizarea materialului informativ într-o structură favorabilă procesului de citire neliniară, facilitat de utilizarea calculatorului și a interfețelor pentru accesarea resurselor multimedia;
- un CD-ROM cu basme românești, destinat pieței și instituțiilor de educație culturală.

**Cuvinte cheie:** tehnologii multimedia, folclor, basm popular, sistem educațional, Internet, pagini Web.

## 1. Introducere

*„Basmul este ca un râu în care se varsă toate celelalte torente ale culturii populare: mituri, legende, credințe și practici religioase, concepții despre lume etc.” (Ovidiu Bîrlea)*

Dintre valorile de patrimoniu ale culturilor planetei, cele care aparțin exprimării nonmateriale au o complexitate și o profunzime de excepție și sunt purtătoarele unei identități accentuate de grup. Informația transmisă oral este identificată și conceptualizată de către savanți, validată și acceptată de grupul care trebuie să se regăsească în aceasta pentru a-și crea propria imagine.

Rolul narativității în formarea personalității individuale și de grup și identificarea mijloacelor specifice prin care se realizează și acționează este foarte important pentru lumea modernă, care dezvoltă tot mai evident caracterul societăților folclorice, în care transmiterea mesajului se face în manieră audio-vizuală.

Arhivele de folclor, care teaurizează creația profundă, imaterială, sunt instituții chemate să conserve faptele folclorice originale, sub forma lor specifică, și constituie un instrument eficient și obiectiv pentru păstrarea memoriei colective. Alături de teaurizare și conservare se află *valorificarea prin punerea în circulație a informației cu ajutorul celor mai moderne sisteme.*

Informația culturală reprezintă averea de neprețuit a unui popor. Consecințele sale, respectiv forța spirituală, unitatea națională, capacitatea intelectuală, echilibrul și tăria de caracter etc., se pot manifesta numai în măsura în care informația culturală ajunge la marele public, și aceasta nu oricum, ci într-o formă eficientă, capabilă să fie interpretată. De aceea, informația culturală trebuie transmisă într-o formă atractivă, care să provoace emoție și interes pentru noi acumulări.

Utilizarea tehnologiilor informației a pătruns în ultimul timp și în domeniul prezentării tradițiilor folclorice din diferite țări ale lumii. Datorită interesului marelui public pentru cultură, informația prezentă în arhivele sonore folclorice are un potențial economic ridicat.

Moștenirea culturală a poporului român este deosebit de bogată și valoroasă. Realizarea acestui *sistem de aplicații și servicii* este nu numai utilă, dar și necesară din motive legate de salvarea unuia din cel mai importante arhive sonore folclorice.

Acest proiect a creat posibilitatea de valorificare a informației și lucrărilor existente în *arhivele Institutului de Etnografie și Folclor*, cu precădere referitoare la *proza populară* și, în special, aceea referitoare la **basme**. Există un mare număr de studii despre *basmul românesc*, iar arhivele conțin numeroase informații primare sub formă de fotografii, înregistrări sonore, desene. S-a urmărit colaborarea cu alte organizații care dispun de material primar complementar (desene și filme) pentru diversificarea realizării artistice.

Soluția propusă constituie o modalitate eficientă de valorificare, prin transmiterea, către marele public, a informației culturale tradiționale, în cadrul acțiunilor de restaurare și punere în valoare a patrimoniului cultural, urmărindu-se cultivarea interesului și respectului pentru moștenirea folclorului românesc.

Formele și posibilitățile de prezentare a informației prin intermediul calculatorului reprezintă în permanență subiecte de cercetare în vederea perfecționării continue.

Noutatea tematicii proiectului, mai ales pentru țara noastră și, în special, în forma preconizată pentru CD-ROM-ul educațional, bazat pe basme, accentuează caracterul de cercetare al lucrării. Contribuțiile s-au concentrat în trei direcții principale:

- imaginarea de scenarii eficiente de transmitere prin intermediul calculatorului a informației culturale atât către cercetătorii din domeniul etnografiei, cât și către marele public;
- determinarea mijloacelor de expresie cele mai potrivite pentru scenariile de mai sus;
- descoperirea în arhive de mare amploare a informației care corespunde cel mai bine scenariilor și mijloacelor de expresie, stabilite prin cercetările anterioare.

Avantajul asigurat de tehnologiile hipermedia și multimedia este folosit pentru a adânci în diferite planuri de detaliu cunoașterea tradiției populare. Aceasta este o formă nouă, mai eficientă, de educare în domeniul etnografiei și folclorului românesc, încercând suplinirea absenței din sistemul educațional instituțional a acestei secțiuni de cultură generală a cetățeanului și contribuind astfel la cunoașterea și perpetuarea valorilor moștenirii populare naționale.

## 2. Documente de proză populară identificate pentru diseminare în fondurile A.I.E.F.<sup>1</sup>

Folclorul, parte a culturii umanității, este un „sistem de sisteme” prin care comunitățile își exprimă viziunea asupra lumii exterioare, explică atitudinile și obiceiurile care direcționează acțiunile umane, oferă comunității modele distincte de manifestare a cunoașterii și afectivității privind alte popoare, mediul înconjurător, întregul univers. Prin el se manifestă, în forme și expresii adecvate, aspirațiile comunităților creatoare ca structuri specifice ale identității lor.

O arhivă de folclor trebuie să reproducă fenomenul real din perspectivă istorică, diacronic și sincron, geografică, la nivelul structurilor și formelor etc. De asemenea, trebuie să consemneze informații referitoare la contextul genuin de interpretare (reprezentare, înțelegere) a fiecărei variante înregistrate, știut fiind faptul că acesta influențează forma și funcțiile respectivei variante fie ea cântec, ritual sau narațiune.

Întrucât primele imprimări sonore au fost realizate cu fonograful, consemnarea expresiilor orale narative în proză nu s-a putut realiza, timpul de înregistrare pe un cilindru de fonogramă fiind foarte scurt, insuficient pentru consemnarea unei narațiuni. Abia după inventarea magnetofonului și introducerea sa în procesele de culegere și de arhivare (1953), narațiunile și, în general, orice specie folclorică de mai mari dimensiuni au beneficiat de înregistrări sonore. Aceasta nu înseamnă că, înainte de această dată, nu s-au efectuat culegeri de narațiuni populare, dar sub formă de manuscris.

Unul dintre primii culegători ai prozei populare, chiar dacă neprofesionalizați, care au intuit și au respectat criteriul *autenticității* variantei înregistrate a fost poetul Mihai Eminescu.

Culegerea textului poetic și chiar a prozei narative a premers cu mult pe cea muzicală și coreică. Până la apariția benzii de magnetofon, culegerile de proză populară s-au făcut direct pe suportul hârtiei, după dictare și/sau prin stenografiere, în virtutea respectării principiului *obiectivității* și *autenticității* documentului.

După anul 1953, s-au întreprins cercetări ample de teren, în cât mai multe arii folclorice, preponderent în medii rurale, dar fără a fi neglijate nici cele urbane, în vederea culegerilor de proză. Cu această ocazie, au fost identificate repertorii narative ample și povestitori deosebit de talentați cu care s-a lucrat de mai multe ori.

În continuare, fenomenul contemporan al povestitului se bucură de atenția specialiștilor din *Institutul de Etnografie și Folclor (I.E.F)*. Actualmente, în A.I.E.F. se află înregistrate cca. 6000 de piese de proză populară prin care sunt reprezentate toate provinciile locuite de români, din țară și din afara granițelor, toate speciile, categoriile profesionale (care au repertorii narative specializate) și, totodată, minorități etnice și naționale ale României.

Pe baza sistemului inițiat de către G. Breazul și Constantin Brăiloiu, A.I.E.F. a dezvoltat o tehnică de integrare, de punere într-un context, a fiecărui fapt folcloric literar sau muzical tezaurizat documentar, prin crearea fișelor adiacente înregistrării sonore. În aceste fișe, care alcătuiesc un fond de documente manuscrise aparte, sunt consemnate date referitoare la frecvența și la aria de circulație a respectivului fapt

<sup>1</sup> A.I.E.F. – Arhiva Institutului de Etnografie și Folclor „Constantin Brăiloiu”.

folcloric, în postura sa integrală sau la nivel tematic și ca argument, la prezența sa în repertoriul activ sau pasiv al grupului, la proveniența și canalele de transmisie etc., fișe de conturare a profilului social, psihologic și artistic ale subiecților intervievați și/sau interpreți ai faptelor folclorice înregistrate (16000 de fișe cu cartoteci).

Povestind, oamenii își transmit istorii reale sau miraculoase, explică originea lumii și a lucrurilor, întâmplări trecute sau prezente, personale sau ale altora, întâmplări cu animale, pilde etc. Am putea spune că nu există societate și, în general, grup de oameni fără narațiuni. Repertoriul narativ al unei comunități de mai mari sau de mai mici dimensiuni exprimă viziunea acesteia asupra lumii, mentalitatea, temerile, nevoia de protecție și speranțele.

Prin umare, ceea ce se povestește precum și maniera de a povesti sunt foarte legate de un anumit context istoric, cu coordonatele sale culturale, sociale, economice și religioase. Modificările contextelor atrag după sine modificări în structura, forma, conținutul tematic și motivațional al narațiunilor, pe de o parte, a sistemului categorial narativ în ansamblu, pe de altă parte, astfel încât unele specii dispar, apărând altele noi.

Principalele specii narative folclorice sunt: basmul, legenda, snoava, amintirea, memoratul, fabulatul, anecdota. Dintre ele, basmul s-a bucurat de o atenție specială din partea filologilor, mai întâi, a folcloriștilor, etnologilor și antropologilor, mai apoi, fiind, de asemenea, prima specie cercetată.

Basmul este, alături de cântecele epice și de creațiile rituale, unul dintre cele mai expresive mijloace pentru definirea caracteristicilor de mentalitate de grup și pentru exprimarea generalului prin particular.

Motivele, episoadele care intră în componența textelor de basm, eroii și acțiunile lor, manifestă un grad de asemănare și pot fi identificate în majoritatea culturilor, din antichitate până astăzi. Pe de altă parte, basmul este una dintre cele mai formalizate categorii folclorice.

Basmul este o specie „de ascultare”, ca de altfel toate componentele prozei populare epice, ceea ce presupune existența unui povestitor specializat și a unui public exersat în ascultarea narațiunii și a convențiilor acesteia.

Prin schemele narative și mijloacele de expresie, basmul este creat pentru a fi ascultat.

Există deosebiri de care trebuie să ținem seama atunci când avem de-a face cu basme scrise sau prelucrate de autori consacrați, chiar de clasici (care preiau motive și teme cu circulație orală și creează narațiuni care devin „basme de autor”), narațiuni alcătuite sau repovestite de către folcloriști culegători (înezestrați cu o mai mare sau o mai mică îndemânare în acest domeniu al reproducerii textului narativ) și basmele culese mecanic și transcrise, uneori transliterate, care aparțin povestitorilor populari.

Prin editarea pe suport digital audio-vizual a unei antologii de proză populară tradițională, cu statut de documente de cultură orală, se vor introduce în circulație științifică, culturală și educativă un număr de narațiuni aflate în fondurile A.I.E.F.

Este vorba despre o selecție realizată de specialiști etnologi, folcloriști și muzicologi, bazată pe criterii ale reprezentativității categoriale, zonale și estetice.

Mijloacele multimedia vor permite celor interesați să *asculte*, astfel respectându-se oralitatea una dintre condițiile fundamentale ale acestor narațiuni. De asemenea, va fi permis un contact mai direct cu vocea și intonația povestitorilor, cu stilurile fiecăruia dintre ei. Și, nu în ultimul rând, se va permite contextualizarea narațiunilor, prin reproducerea unor imagini, filme și piese muzicale colaterale narațiunilor, dar cu care operau deopotrivă povestitorii și ascultătorii lor.

CD-ROM-ul se va adresa specialiștilor din domeniul etnologiei și din domenii conexe, profesorilor, realizatorilor de proiecte culturale etc. Nu doar copiii, ci și adulții vor lua contact cu una dintre activitățile care au marcat viața înaintașilor noștri, anume ascultarea *împreună* a poveștilor.

Materialul informațional, selectat și pus la dispoziție de I.E.F., a fost structurat (în funcție de sursă) astfel:

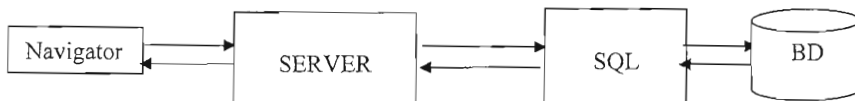
- materialul care se referă la povestitorii selectați din volumele de „*Antologie de Proză Populară Epică*”, scrisă de *Ovidiu Birlea*: scopul acestei antologii este acela de a face cunoscute poveștile noastre în forma lor autentică, ea adresându-se celor cu o pregătire filologică universitară, cercetătorilor, cadrelor didactice folcloriste și studenților de la facultățile de filologie; cititorii trebuie să țină seamă că aceste narațiuni au o existență orală, fiind create pentru a fi auzite, iar nu citite;
- materialul cules și prelucrat - prin interpretare de text - de *dr. Sabina Ispas*: zona folclorică reprezentativă din acest material, care constituie și o carte de basme realizată de autoare, este **Țara Românească**.

### 3. Arhitectura sistemului

Sistemul de aplicații și servicii - ARSONET - de valorificare a patrimoniului folcloric, existent în arhive sonore, cuprinde următoarele componente:

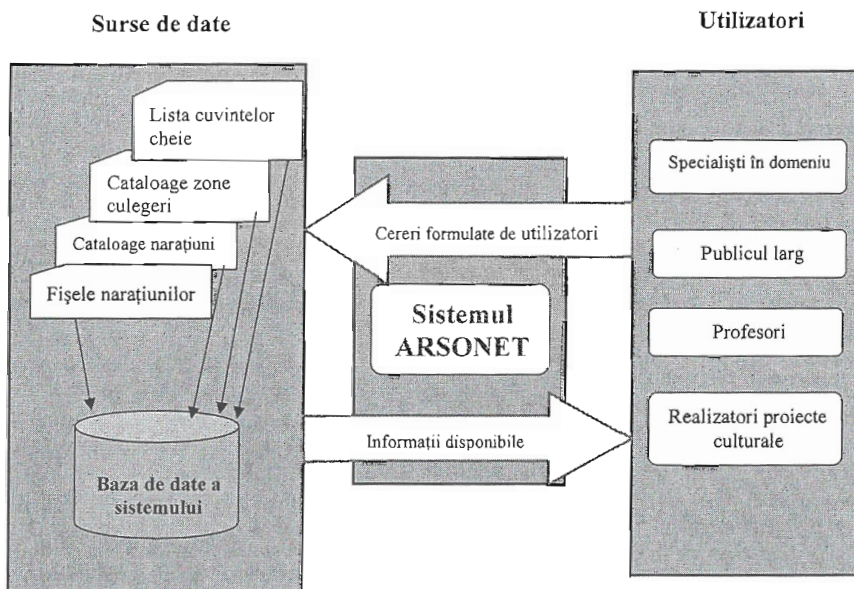
- componenta de identificare de structuri și colecții de date folosind *fișele existente*, referitoare la proza folclorică, reprezentând intrările sistemului;
- baza de date care conține informațiile descriptive, referitoare la proza folclorică;
- un ansamblu de componente integrate, destinat realizării operațiilor de întreținere, prelucrare și editare a informațiilor conținute în baza de date a sistemului (ATSONET), realizat cu standardul SQL;
- o componentă Web de informare și educare a publicului cu privire la basmele selectate a fi diseminate;
- o componentă pentru realizarea CD-ROM-ului cu basme populare românești.

În cadrul acestui sistem, *pentru accesul din paginile WEB la baza de date a fost aleasă următoarea metodă*, reprezentată în schema de mai jos:



#### 3.1. Schema sistemului

Mecanismul de funcționare a sistemului ARSONET, cu referire la datele stocate în baza de date asociată, și utilizatorii care pot beneficia de aceste informații sunt prezentați în figura de mai jos:



Pentru interfața cu utilizatorii, sistemul include, pe de o parte, componente pentru accesarea lui de pe INTERNET și, pe de altă parte, componente pentru consultarea de pe CD-ROM.

##### 3.1.1. Caracteristicile funcționale, tehnice ale sistemului

Principalele caracteristici funcționale ale sistemului de aplicații și servicii, proiectat și realizat în cadrul proiectului, se referă la prezentarea:

- principalelor zone folclorice (areale) din punctul de vedere al: datelor geografice și istorice, portului popular, obiectelor casnice, arhitecturii rurale;
- genurilor de proză populară: legendă, povestire, snoavă, basm;
- listelor (cataloagelor) referitoare la: culegători, povestitori, cuvinte cheie, glosar.
- serviciilor propriu-zise, care constau în:
  - descrierea succintă a basmelor selectate din cele două antologii;
  - informații despre lucrările de cercetare în domeniu, realizate sau în curs de realizare;
  - descrierea conținutului CD-ROM-ului realizat pentru diseminarea basmelor.

### 3.2. Intrările / Ieșirile sistemului

Datele primare (sursele de date) pentru intrările sistemului se regăsesc în:

- cataloagele cu evidența narațiunilor;
- cataloagele cu zonele în care s-au făcut culegeri de proză;
- fișele narațiunilor (circa 5000 de fișe);
- lista cuvintelor cheie, de identificare a narațiunilor (circa 1000 de cuvinte).

Acestea sunt stocate într-o bază de date. Utilizatorii vor avea acces la cuvintele cheie prin diferite cereri pe care le pot formula. Accesul la informații se face controlat, adică în funcție de dreptul acordat unei grupe de utilizatori pentru a consulta baza de date și a formula cereri.

### 3.3. Structuri și colecții de date - baza de date

În cadrul arhitecturii sistemului, a fost proiectată baza de date, care conține informațiile descriptive, referitoare la proza folclorică.

Baza de date a sistemului ARSONET a fost realizată utilizând produsul *Microsoft Access 2000* - un sistem interactiv pentru gestionarea bazelor de date relaționale, conceput să funcționeze în mediul Windows. Acesta oferă facilități deosebite în ce privește memorarea, corelarea, regăsirea și prezentarea datelor. De asemenea, oferă un suport puternic pentru elaborarea paginilor WEB dinamice, care accesează baze de date prin intermediul scripturilor realizate în ASP.

#### 3.3.1. Componentele fizice (tabele, relații)

Principalele tabele ale bazei de date ARSONET sunt:

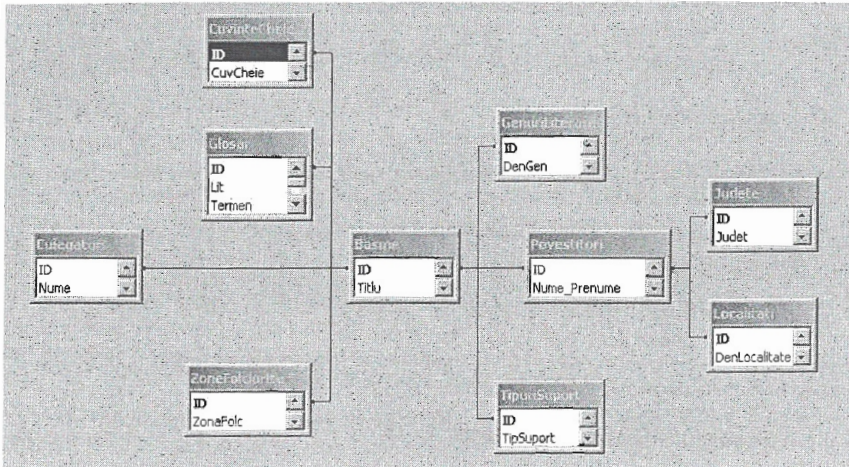
<b>Basme</b>	Conține lista titlurilor de proză populară, selectate a fi prezentate pe Web împreună cu alte informații de detaliu referitoare la aceste titluri.
<b>GenuriLiterare</b>	Înregistrările acestei tabele formează catalogul genurilor de proză populară.
<b>TipuriSupport</b>	Această tabelă conține catalogul tipurilor de suport, existenți în arhiva IEF, pe care sunt înregistrate diferitele genuri de proză populară.
<b>Culegători</b>	Conține informații definitorii, referitoare la persoanele cu pregătire de specialitate în domeniul culegerii de proză folclorică.
<b>Povestitori</b>	Conține informații definitorii, referitoare la persoanele care relatează poveștile și basmele.
<b>ZoneFolclorice</b>	Reprezintă catalogul principalelor zone și regiuni (areale) folclorice.
<b>Județe / Localități</b>	Aceste tabele conțin denumirile de județe / localități din care au fost culese tipurile de proză populară.
<b>CuvinteCheie</b>	Tabela conține catalogul termenilor după care se pot face căutări în baza de date pentru identificarea variantelor de basm conținute.
<b>Glosar</b>	Definește catalogul principalelor cuvinte, altele decât cele din limba literară modernă, care se pot regăsi în textul unui basm, asociate cu semnificația lor.

În baza de date, au fost încărcate, până în prezent, un număr de 1352 de titluri de *proză populară*, aflate în arhiva sonoră a I. E. F. Lotul de lucrări, selectat pentru testarea sistemului de aplicații și servicii,

care are ca scop valorificarea patrimoniului folcloric din arhiva IEF, cuprinde majoritatea genurilor de proză populară, existente în baza de date, în tabela *GenuriLiterare*.

De asemenea, au fost introduse în baza de date informații specifice culegătorilor și informatorilor pentru genul de proză populară „*basm*”, selectați atât din Antologia de proză populară (Ovidiu Bîrlea), cât și din Culegerea de basme de Sabina Ispas. Astfel, s-au încărcat date pentru un număr de 7 culegători și 14 informatori.

Relațiile stabilite între tabelele bazei de date ARSONET sunt ilustrate în figura de mai jos.



### 3.3.2. Proceduri, cereri de regăsirea informațiilor

Pentru extragerea informațiilor din baza de date care sunt afișate în paginile Web ale site-ului asociat sistemului de aplicații și servicii - ARSONET, au fost realizate un număr important de proceduri de tip SQL. Acestea se referă, pe de o parte, la:

- selectarea piselor din baza de date, în funcție de specie (legendă, povestire, snoavă, basm);
- selectare informațiilor generale și de detaliu, prezente în baza de date referitoare la culegători și povestitori;
- vizualizarea listelor de cuvinte cheie și a tipului acestora (de exemplu: substantiv, adjectiv, adverb etc.);
- vizualizarea glosarului de termeni cu semnificația asociată;
- și pe de altă parte la vizualizarea informațiilor referitoare la conținutul celor două antologii și anume:
- prezentarea conținutului;
- sumarul selectiv;
- date de identificare ale basmelor existente în arhiva sonoră IEF.

### 3.4. Componenta pentru pagini Web

Componenta Web, destinată consultării bazei de date aferentă sistemului ARSONET, este alcătuită dintr-o succesiune de pagini HTML generate dinamic bazate pe modelul de programare cerere-răspuns. Aceste pagini, înfățișate, au fiecare un rol distinct în definirea condițiilor de selecție și afișare a rezultatelor.

Pentru o cât mai bună receptare de către utilizatori a informațiilor conținute în paginile Web ce alcătuiesc site-ul de prezentare a produsului ARSONET, la proiectarea acestor pagini s-a ținut cont de următoarele aspecte:

- prezentarea structurată a informațiilor referitoare la proza populară din arhivele sonore;



- prezentarea concisă și clară a informațiilor;
- proiectarea, realizarea și utilizarea de elemente grafice, video, audio;
- proiectarea și realizarea unui sistem de navigare flexibil, care să permită adăugarea, ștergerea și modificarea paginilor Web.

Pentru a păstra un caracter unitar în prezentarea informațiilor referitoare la produsul ARSONET, au fost respectate următoarele reguli în activitatea de proiectare a paginilor Web, componente ale site-ului asociat:

- paginile să aibă același antet;
- informațiile comune să ocupe aceleași poziții în cadrul diferitelor pagini;
- să se utilizeze un background comun pentru pagini de același tip;
- să se utilizeze același tip de butoane pentru acțiuni similare.

Prima pagină (de intrare în sistem / pagina gazdă) conține zone grafice de legătură către module ce oferă informații distincte. Această pagină este de forma:

**ARSONET - Servicii de valorificare a patrimoniului folcloric din arhive sonore**

Pagina principală | Evenimente | Link-uri utile | Informații contact

Zone folclorice  
 Proză populară  
 legende  
 povestiri  
 snoave  
 basme  
 Cataloage  
 culegători  
 povestitori  
 cuvinte cheie  
 glosar  
 Servicii  
 culegeri de basme  
 lucrări de cercetare  
 CD-ROM basme



*„...pentru Europa, patrimoniul cultural este o resursă strategică care poate juca rolul pe care îl are petrolul pentru țările arabe.”*

(de Michelis, 1996)

Basmele sunt folosite pentru a asigura în planul secund contextualizarea narărilor prin reproducerea de informații relative la tradiții și obiceiuri folclorice, portul popular, semnificația unor regionalisme și cuvinte vechi.

**Basme românești**

Pentru accesul la *informațiile specifice sistemului* de aplicații și servicii de valorificare a patrimoniului folcloric din arhiva IEF, se vor activa opțiunile meniului vertical, în ordinea dorită de utilizator. În ordinea apariției în meniul vertical, opțiunile sunt: *zone folclorice, proză populară, cataloage, servicii*.

Zonele grafice de legătură, figurate prin intermediul unor meniuri verticale și orizontale, au denumiri sugestive. Legăturile din meniul vertical se referă la:

- **Zone folclorice**, corespunzătoare basmelor selectate din cele două antologii, cuprind descrieri referitoare la: obiceiuri, arhitectură populară, port popular, obiecte casnice, cântece, imagini;
- **Proză populară**: legende, povestiri, snoave, basme;
- **Cataloage** pentru culegători, povestitori, cuvinte cheie, glosar de termeni;
- **Servicii**: culegeri de basme, lucrări de cercetare, CD-ROM basme.

Site-ul este prevăzut și cu legături care pot fi activate din meniul orizontal al oricărei pagini afișate.

Acestea se referă la:

- **Pagina principală**, care permite revenirea din orice pagină la pagina principală;
- **Evenimente** - deschide o pagină în care se poate regăsi o listă cu principalele evenimente recente sau viitoare;
- **Link-uri utile** - deschide o pagină care cuprinde diferite legături către alte site-uri similare, pe diverse probleme legate de subiectul abordat;
- **Informații de contact** - în această pagină sunt prezentate atât informații generale despre instituția care a proiectat și realizat site-ul, cât și adresele persoanelor de contact, implicate în administrarea acestuia.

Navigarea în interiorul site-ului se face prin activarea opțiunilor de meniu și a butoanelor existente pe paginile afișate.

### 3.5. Componenta pentru realizarea CD-ROM

O altă componentă de bază a sistemului ARSONET, proiectată și realizată pentru diseminarea și valorificarea patrimoniului folcloric din arhiva IEF, este CD-ROM-ul de prezentare a basmelor populare propuse în acest scop.

În cadrul site-ului ARSONET, s-a realizat un serviciu care permite o scurtă prezentare a conținutului acestui CD-ROM.

Prezentarea poate fi vizualizată prin activarea link-ului „**CD-ROM basm**” din secțiunea **Servicii** a meniului vertical.

Pentru proiectarea CD-ROM-ului, s-a adoptat ca soluție prezentarea informației în formă animată într-un cadru compact. Prin aceasta, s-a dorit simularea prin animație și explicarea pas cu pas a ideilor directe ce stau la baza acestui CD-ROM.

Pentru realizarea lui, s-a folosit un program informatic de animație, denumit Macromedia Flash MX 2004. S-a optat pentru acest mediu de dezvoltare din mai multe considerente:

- în momentul actual este cel mai cunoscut și utilizat program de animație la nivel mondial;
- se pot crea aplicații în cele mai diverse domenii cu impact puternic asupra utilizatorilor finali;
- ușurință și fiabilitate în exploatare;
- dispune de *un limbaj de scripting deosebit de puternic – ActionScript*;
- documentație foarte amplă și un număr foarte mare de referințe care se găsesc în liber acces pe Internet.

Macromedia Flash este o aplicație software cu ajutorul căreia designer-ii și programatorii au posibilitatea de a crea aplicații, prezentări, animații, și site-uri de Web atractive și bogate în conținut.

Flash este unul dintre cele mai răspândite medii de proiectare și programare a aplicațiilor multimedia, care pot fi executate independent sau prin Internet.

Astfel de aplicații pot fi create prin integrarea imaginilor, desenelor, clipurilor audio, clipurilor video și a textului. Cu Flash se poate crea conținut pentru o mare varietate de platforme și dispozitive.

Fișierele publicate din Flash pot fi afișate în diferite sisteme de calcul, dispozitive portabile, telefoane și chiar pe televizor.

Flash poate fi văzut de aproape toți vizitatorii site-ului de Web pe care îl plasați pe Internet, deoarece Flash Player poate fi instalat în majoritatea sistemelor de calcul actuale.

Aplicațiile Flash sunt așa-numite filme care sunt, în cazul general, animații cuprinzând întreaga gamă de resurse multimedia.

Elementele grafice pot fi reprezentate ca vectori grafici, această însemnând posibilitatea de scalare fără pierderea calității.

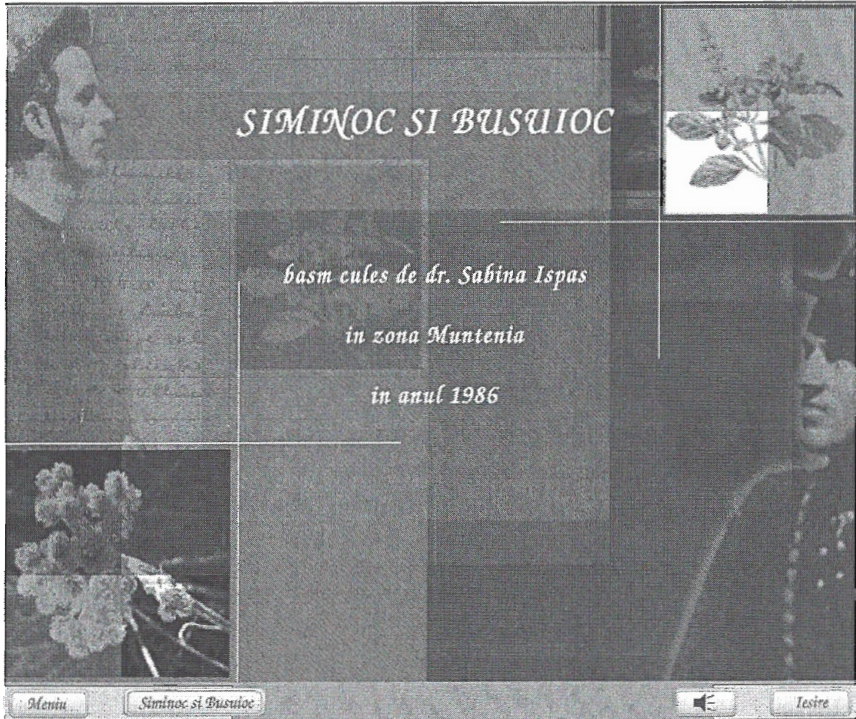
În principiu, Flash realizează ceea ce se poate realiza cu applet-uri Java în paginile Web. Avantajul este că nu este necesară neapărat folosirea limbajului de programare.

De asemenea, mediul dispune de o serie de instrumente de creare și de gestiune a resurselor necesare în aplicațiile de animație.




La început, se derulează un mic film care încearcă să introducă utilizatorul în lumea zonei folclorice de unde a fost cules basmul. Sunt prezentate pe fond sonor diferite aspecte din zona respectivă.

În cazul CD-ROM-ului realizat, în pagina de start, se afișează, pe de o parte, titlul basmului și identificarea lui - *basml cules de... din zona... în anul...* - și, pe de altă parte, butoane care permit navigarea în paginile CD-ului. Ecranul următor reprezintă exemplificarea unuia din basmele selectate, dintr-o culegere recent apărută [6].



În pagina principală, sunt afișate butoanele de navigare:


- butonul *Meniu* - permite trecerea la ecranul precedent de întâmpinare;
- butonul *Siminoc și Busuioc* - permite trecerea la derularea basmului cu același nume, împărțit pe scene;
- butonul  (*Sunet*) - permite oprirea / pornirea fondului sonor al CD-ului;
- butonul *Iesire* - realizează părăsirea programului.

De asemenea background-ul paginii conține imagini reprezentative din cadrul basmului care se derulează la un moment dat.

Dacă se selectează butonul *Meniu*, pe ecran va apare pagina de forma:



În această pagină, sunt afișate căile de acces către toate secțiunile CD-ului, precum și butoanele de navigare:

- butonul *Home* - permite întoarcerea la pagina principală;
- butonul *Siminoc și Busuioc* - permite trecerea la derularea basmului împărțit pe scene;
- butonul *Media* - permite, pentru celelalte basme, derularea textului original și a înregistrării sonore (dacă există), prezentarea povestitorului, fișelor originale ale acestor basme, prezentarea zonei folclorice corespunzătoare;
- butonul  (*Sunet*) - permite oprirea / pornirea fondului sonor al CD-ului;
- butonul *Ieșire* - realizează părăsirea programului.

Dacă se selectează calea „*Alte basme*”, atunci va apărea o pagină cu toate basmele de pe CD-ROM. De aici, se poate selecta basmul pe care dorim să-l citim și / sau să-l ascultăm.

Basmul cules este autentic, fiind înregistrat așa cum a fost povestit. Naratorul popular povestește basmul așa cum și-l aduce aminte pe loc.

Sunt folosite, evident, cuvinte din folclorul local. Unele personaje sau acțiuni nu sunt suficient de clare. Lipsește corectitudinea gramaticală, în conformitate cu folosirea limbii literare.

Referitor la modul de prezentare, trebuie observat că, în zona principală, se prezintă textul paginat. Textul este citit și urmărit de un cursor.

Unele cuvinte sunt colorate și, prin apăsare, se trece în planul doi, care prezintă detalii. Apăsarea este permisă oricând, chiar dacă nu s-a ajuns cu citirea la cuvântul respectiv.

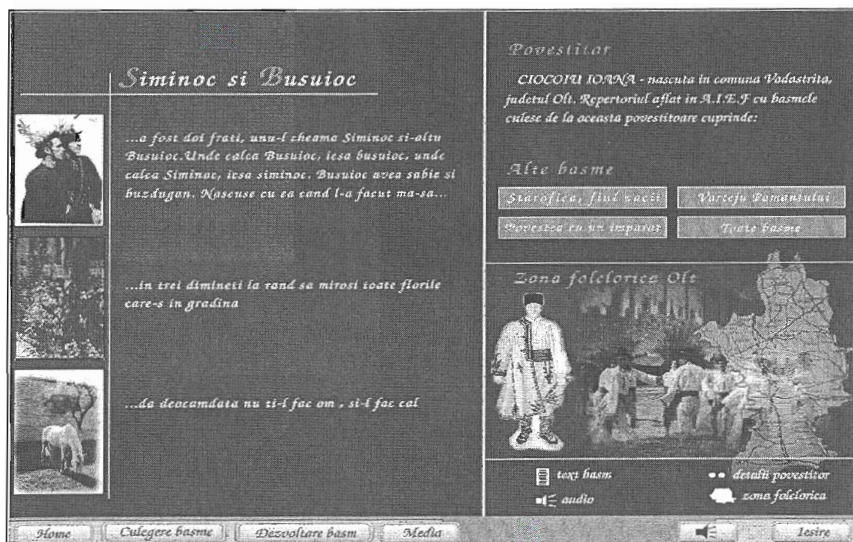
Revenirea după detalii se face la începutul frazei întrerupte.

Într-o casetă situată la dreapta textului, se derulează imagini care ilustrează textul în ritmul citirii. Animațiile pot fi ocazionale și întrerup nararea textului.

Dacă se selectează calea *Prezentare Siminoc și Busuioc* sau butonul *Siminoc și Busuioc*, atunci se trece la o nouă pagină, în care vor apărea fragmente din basm, date despre povestitor, alte basme ale aceluși povestitor, zona folclorică, descrieri ale portului popular, obiceiuri, cântece, imagini, obiecte casnice etc.

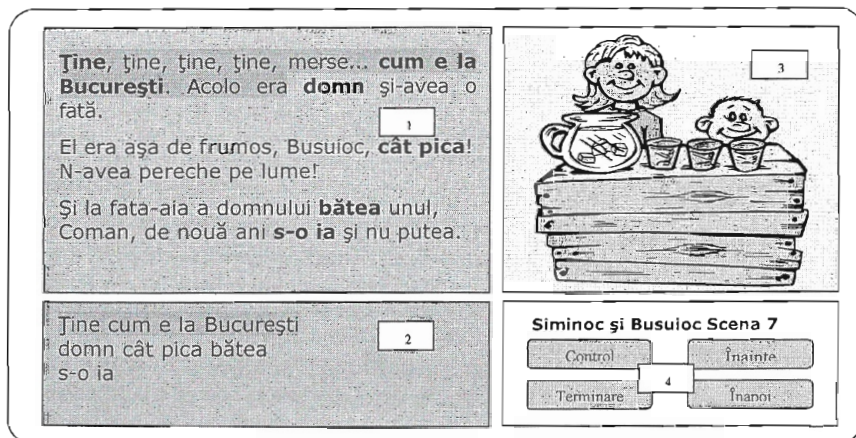


O astfel de pagină este de forma:



Evident, pagina este prevăzută cu butoane și link-uri, care permit navigarea pe CD-ul realizat.

Derularea basmului este împărțită în scene care sunt acțiuni cu un grad oarecare de stabilitate (de exemplu, se desfășoară în același loc sau se referă la un element comun, etc.). Ecranul este divizat în patru ferestre. Cele din partea superioară (1 și 3) sunt de prezentare, iar celelalte (2 și 4) permit preluarea de comenzi de la utilizator (a se vedea figura de mai jos, care trebuie considerată totuși doar ca o exemplificare a elementelor structurale și a conținutului informațional).



Afișarea textului basmului se face în fereastra cea mai mare (1), din stânga-sus a ecranului. Textul este citit de povestitor, iar sonorul este sincron cu avansarea.

În fereastra (2), sunt afișate cuvintele / expresiile care necesită explicații (elemente subliniate în fereastra (1)). La activarea acestora, explicațiile apar într-o fereastră secundară, afișată temporar.

În fereastra (3), se derulează imagini care ilustrează textul prezentat în fereastra (1).

Fereastra (4) cuprinde butoanele prin care utilizatorul poate controla derularea textului (înainte / înapoi), volumul sunetului (control) sau terminarea sesiunii.

## 4. Concluzii

Moștenirea culturală a poporului român este deosebit de bogată și valoroasă. În condițiile în care sistemul educativ instituțional nu include folclorul românesc ca obiect de studiu, populația urbană, tot mai numeroasă, tinde să ignore bogăția acestei moșteniri. Efectele sunt ireparabile pentru perpetuarea specificului și sentimentului național. Numeroasele urme ale folclorului tradițional nu sunt nici ele valorificate eficient, pentru a ajunge la marele public.

În condițiile în care tineretul este atras tot mai mult de calculator, un mod eficient de a aduce informația folclorului românesc la cunoștința cetățeanului este valorificarea ei prin intermediul calculatorului. Impactul maxim este la vârsta copilăriei, când este recomandabil ca disponibilitatea de receptare a experienței de viață (de exemplu, prin intermediul basmelor) să fie folosită în conjuncție cu calculatorul, ca exponent al tehnologiilor viitorului. Aceasta ar putea readuce în actualitate pentru tineri însuși domeniul folclorului tradițional.

Realizarea acestui *sistem de aplicații și servicii* este nu numai utilă, dar și necesară din motive legate de salvarea uneia din cel mai importante arhive sonore folclorice.

Acest proiect ne-a permis, în mare măsură, un prilej de valorificare a informației și lucrărilor existente în *arhivele Institutului de Etnografie și Folclor*, cu precădere a celor referitoare la proza populară și, în special, la **basme**.

Soluția propusă constituie o modalitate eficientă de valorificare, prin transmiterea către marele public, a informației culturale tradiționale în cadrul acțiunilor de restaurare și punere în valoare a patrimoniului cultural, urmărindu-se cultivarea interesului și respectului pentru moștenirea folclorului românesc.

Datorită interesului marelui public pentru cultură, informația prezentă în *arhivele sonore folclorice* are un potențial economic ridicat. Unul din rezultatele prevăzute, CD-ROM-ul cu basme populare românești, este destinat, în principal, pieței. Un alt rezultat este site-ul ARSONET, asociat acestui sistem, care se află, momentan, la adresa: <http://nt1.ici.ro/arsonet/arsonet.htm>.

## Bibliografie

1. BÎRLEA, O: Antologie de proză populară epică, vol. I-III., Editura pentru Literatură, București, 1966.
2. BÎRLEA, O: Istoria folcloristicii românești, Editura Enciclopedică Română, București, 1974.
3. BÎRLEA, O: Mică enciclopedie a poveștilor românești, Minerva, București, 1975.
4. ISPAS, S.: Considerații privind determinarea istorică a speciilor narative. În: Dacoromania. Jahrbuch für östliche Latinität, 6, 1981-1982, pp. 89-96.
5. ISPAS, S.: Cărțile populare ale românilor și narațiunea folclorică. Vechime și circulație, extras din Anuarul Institutului de Cercetări Etnologice și Dialectologice, București, 1980, pp. 267-279.
6. ISPAS, S.: Siminoc și Busuioc - Basme Românești, Editura Etnologică, București, 2005.
7. DEHAAN, J.: Macromedia FLASH MX 2004, Editura Teora, București, 2004 (Traducere de Nicolae Ionescu - Crușan).
8. \* \* \*: BDASEIG, Baze de date. Fundamente teoretice și practice, Editura InfoMaga, 2002.
9. WELLING, L., L. THOMSON: Dezvoltarea aplicațiilor Web cu PHP și MySQL, Editura Teora, București, 2004.
10. COARDOȘ, D., C. LEPĂDATU: Tehnica CSS folosită în realizarea unui portal educațional. În: Revista Română de Informatică și Automatică, vol. 15, nr. 3, 2005, pp. 29 – 40.
11. DATCU, I.: Dicționarul etnologilor români, Editura Saeculum I. O., București, 1998.
12. STOICA, I., I. RADA: Zona etnografică Olt, Editura Sport - Turism, București, 1986.
13. BRATILOVEANU-POPILIAN, M.: Zona etnografică Plaiul Cloșanilor, Editura Sport - Turism, București, 1986.