

CARTEA ÎN ERA DIGITALĂ

Ștefan VASILE¹

mypiranha@gmail.com

ABSTRACT: Books have been around for millennia, playing a vital role in human civilization as a practical way to code and safeguard knowledge acquired by people who lived long before us. Not only that, but prior to TV and modern-day electronic devices books were a source of entertainment for literate individuals. We as civilized specie owe a lot to books and it would be pity to abandon them in the wake of the digitally interactive world that is shaping before our eyes.

Although paper books have a certain appeal for the purist who enjoys the pleasure of turning pages with the tip of the fingers, one must not be afraid of digital books such as e-books or audio books. Ever since transitioning from writing and drawing on cave walls and rocks to writing on leaves and animal skins, books have evolved as well. The same way as ancient Egyptian books written on papyrus or Western European medieval books hand written on lamb skins bear little resemblance to current books printed on paper, modern e-books or digital audio books are just different avatars of knowledge safekeeping through books.

Just think that a humble PC or laptop can shelter millions digital books, while it would take a monumental building to shelter and make available that many books in printed version.

KEYWORDS: e-book, digital, deposit, avatar, technology.

Cartea face parte din existenta omului încă din mileniul al II-lea î. C., când în China erau legate mai multe plăcuțe de lemn gravate, apoi, în același spațiu, din secolul Î. C., hârtia devine suportul preferat de scris, în timp ce în Europa, încă din 2500 î.C. era folosit papirusul egiptean, apoi din secolul al II-lea î.C. pergamentul. Cert este că etimologia, atât a cuvântului grecesc „biblos”, cât și a celui latin „liber” pentru „carte”, a conservat realitatea începuturilor în sensul „scoarță de copac”.

Dacă în antichitate sclavii profesioniști, apoi în Evul Mediu călugării în „scriptorium” copiau o carte și 3–4 luni, tiparnița lui Gutenberg deschidea

¹ Elev la Liceul Teoretic „Nichita Stănescu”, București; profesor coordonator: Mihaela Dumitru (mypiranha@gmail.com)

în secolul al XIV-lea calea imprimeriei mecanice, în folosul bibliofililor și al cunoașterii în general.

După zeci de ani de existență a mașinii de scris și a enormelor utilaje de tipărit din edituri, secolul al XX-lea a revoluționat atât „nașterea” unei cărți, cât și modalitatea în care o pot accesa consumatorii de lectură. Datorită progresului informaticii și al telecomunicațiilor, în 1980 a apărut noțiunea de *multimedia*, ca o tehnologie care utiliza programe specializate, pentru prelucrarea textelor, imaginilor și a sunetelor digitalizate.

Produsele multimedia sunt, în primul rând, folosite de persoane particulare, dar și de instituții. Un astfel de suport multimedia este un CD-Rom (Compact Disc Read Only Memory). El prezintă avantajul că utilizatorul poate interveni și modifica felul în care este prezentată informația, adică prezintă interactivitate. Informația prezentată arborescent este foarte utilă în cazul atlaselor, albumelor, dicționarelor, enciclopediilor etc., deoarece utilizatorul poate trece de la o informație la alta datorită legăturilor de hipertext și hipermedia. Hipertextul înseamnă un click pe un cuvânt pentru a obține informații suplimentare sau putem ajunge în altă parte a documentului, unde este tratată acea noțiune.

Hipermedia oferă nu numai legături între documente scrise, ci și între cele sonore și cu imagine. Având și avantajul stocării unei mari cantități de informație, poate întreține vie curiozitatea, dorința elevilor de a cunoaște prin explorare noțiunile despre care învață, prin auzirea, selectarea cuvintelor într-o limbă străină, chiar și la literatură, prin includerea unui scriitor sau a unei opere într-un context mai larg, vizionând, de exemplu, filme sau înregistrări ale spectacolelor teatrale, conform nevoilor de cunoaștere a generației pentru care tehnologia este indispensabilă. De asemenea, produsele multimedia sunt percepute ca „buni prieteni” pentru învățare, deoarece sunt asociate și cu divertismentul, prin bogata ofertă de jocuri.

În primul rând, deși există și astăzi autori care își redactează opera în manuscris, conform etimologiei, și după cum, de exemplu, mărturisește Mircea Cărtărescu, cei mai mulți scriitori preferă avantajele ecranului unui computer, predând opera editorului pe CD/stick sau ca atașament al e-mail-ului. Evoluția tehnologiei a permis includerea imaginilor în cărțile obișnuite, pentru publicul larg, în locul costisitoarelor și migăloaselor miniaturi artistice, după cum evocă și scriitorul turc Orhan Pamuk în volumul „Eu sunt Roșu” și după cum putem încă admira în muzee aceste impresionante realizări artistice, din vremuri tulburi, marcate de

insecuritate social-politică, dar și de prețuirea artei. Studiile au relevat importanța vizualului în transmiterea informației. Imaginile „rup” monotonia textului, oferă informații, ajută, stimulează imaginația cititorului și astfel sporesc valoarea cărții. Dacă, de exemplu, vechile basme beneficiază astăzi de ilustrații atractive, conform exigențelor micilor cititori moderni, dar și ale părinților lor, grijului în privința calității produsului, înseamnă că tehnologia modernă s-a implicat cu succes în prezentarea grafică.

Machetarea unei cărți pe calculator se realizează prin punerea laolaltă a textului și a imaginilor. Paginarea cărții se realizează tot pe calculator și constă în stabilirea locului pe care îl vor ocupa în pagină textul și imaginile, astfel încât paginile să aibă un aspect plăcut, să poată fi citite ușor. Computerul digitalizează datele, adică le transpune în cod binar. Informațiile sub formă de text, cifre, sunet sau imagine sunt codificate sub formă de 0 și de 1. Pentru a fi „citite” de utilizator, informațiile sunt din nou decodificate în puncte de culoare, când computerul le redă pe ecran și la imprimantă. Imaginea este descompusă în puncte foarte mici. În codul binar, aceste puncte devin o înșiruire de 0 și 1. Punctele de culoare se numesc și pixeli. Programele computerelor permit mărirea imaginii, astfel încât să modificăm, să rețușăm o imagine, acționând asupra pixelilor.

Când se scrie un text, se transmite unității centrale câte un semnal electric pentru fiecare tastare, care este codificat sub formă numerică, într-o succesiune de biți. „Bastonașele” unei litere, cum am învățat să scriem cu mîgălă, corespund prin tastare unui octet (8 biți). De exemplu, litera A se scrie în cod binar cu octetul 10000001. Constatăm că literatura de anticipație profită, dar în același timp și stimulează dezvoltarea progresului tehnic și științific. De la genialul scriitor Jules Verne, care a anticipat numeroase invenții ale secolului al XX-lea, literatura *science fiction* propune cititorilor călătoria în timp (mașina timpului) și în spațiul extraterestru. De asemenea, surprind și stimulează imaginația cititorilor, prezentând invaziile extraterestre, războiul atomic, supremația roboților, a androizilor și a mutanților etc.

Și astăzi vorbim despre miniaturizare, dar când ne referim la elementele componente ale computerului, invers proporționale cu puterea și performanțele lui. Tendința tehnologiei moderne este de a fi și ecologică. Acesta este un motiv pentru care este pe cale de a se diminua cantitatea de hârtie, ca suport pentru cărți, în favoarea audiobookului, ebookurilor și a unor mici aparate de citit: eReader. Acesta se caracterizează prin următoarele

valori aproximative: greutate 200 gr., diagonala 6 inch, memorie 4 GB și nu necesită putere pentru folosirea continuă, o singură încărcare permițând citirea timp de 4 săptămâni. Este impresionantă campania de la elefant.ro, care oferă un ebook gratis în schimbul unei poze cu un copac, dacă instalezi aplicația „Read a Tree. Save a book”, disponibilă pentru Android și pentru Apple.

În general, ebookurile sunt protejate prin Rights Management ce constă într-o metodă de protecție a produselor digitale (cărți, muzică, film) supuse drepturilor de autor. Acesta presupune utilizarea unei autorități de autentificare, de exemplu, folosind Adobe DRM, înseamnă că firma Adobe certifică această securizare și „legarea” unui produs digital achiziționat de utilizator de un cont al utilizatorului, denumit Adobe ID. Ebookurile protejate cu DRM se pot citi astfel: pentru Windows se folosește un software gratuit numit Adobe Digital Editions. După instalare se face un cont de Adobe (denumit Adobe ID), folosind emailul personal și o parolă la alegere. Acest cont se va folosi de fiecare dată când veți autoriza un nou device să citească ebook-urile achiziționate. După instalare și logare cu contul de Adobe ID, descărcați fișierul .acsm (click simplu pe link). În mod normal, Adobe Digital Editions se va sesiza din oficiu și va descarca în siguranță ebookul direct în program și vă va ajuta să puneți o carte autentificată pe eReaderul conectat prin USB la computer. În acest punct putem începe lectura.

Cu Ipad avem de ales între trei aplicații, toate trei gratuite și disponibile în magazinele de aplicații specifice fiecărei platforme mobile (iTunes AppStore pentru Apple și AppMarket pentru Android). Cele trei aplicații sunt Libroteca, txtr sau Bluefire. Toate trei funcționează pe același principiu: după instalare se face autentificarea în interiorul aplicației cu contul Adobe ID de mai sus și apoi dintr-un browser/email se accesează linkul de download. Deschidem fișierul astfel obținut cu aplicația dorită și putem începe lectura. Kindle este conceput ca un e-reader dedicat. Amazon nu permite celor care dețin Kindle-uri să citească ebookuri protejate, vândute de altă librărie, ceea ce alte eReadere permit. Kindle folosește un format proprietar și un mecanism de protecție tot proprietar și nu este compatibil cu Adobe DRM, dar lectura este fără întreruperi de alerte de email sau notificări.

Ebook-ul cu noua interfață touchscreen face ca aplicațiile precum X-Ray, Goodreads, dicționare să fie mai ușor de utilizat. Ecranul seamănă

cu o foaie de hârtie, așa că poți citi cu ușurință chiar și în lumina puternică a soarelui. Ecranele tactile permit deja comunicarea cu calculatorul prin simpla atingere a anumitor zone de pe ecran cu vârful degetelor. Deja, prin strategii de marketing, editurile s-au orientat către acești cititori moderni. De exemplu, Editura Humanitas pune la dispoziție ebook-uri cu o gamă diversă de conținuturi: opere clasice, precum „Război și pace” de Lev Tolstoi sau scriitori contemporani, ca Paolo Coelho, cu numeroase romane sau ca Gabriel Liiceanu, cu „Nebunia de a gândi cu mintea ta”. De asemenea, cartea religioasă ține pasul cu tehnologia, de exemplu: „Am înțeles rostul meu... Părintele Arsenie Papacioc în dosarele Securității” etc. Nici bibliografia școlară nu este ignorată. Pe mp3 pot fi cunoscute opere precum: „Hagi Tudose” de Barbu Ștefănescu Delavrancea, „O făclie de Paște. La hanul lui Mânjoală” de I. L. Caragiale, în lectura lui Victor Rebengiuc, „Spărtura din cer” de Horia-Roman Patapievici, „Timpul scrie pe trupul meu versuri” de Ana Blandiana. De asemenea, iubitorii de istorie pot afla „De ce este România altfel?”, autor fiind Lucian Boia, iar copiii despre „Întoarcerea lui Arpagic” de Ana Blandiana.

Audiobookurile oferă diverse subiecte doritorilor de informare sau delectare. Foarte potrivite se dovedesc în cazul studiilor muzicale, oferind ilustrații sonore, de exemplu: „Nunta în Someș” de Constantin Brăiloiu, „Cum au înflorit horile în glasul meu” de Grigore Leșe. Audiobookul este și o modalitate de a facilita accesul elevului la bibliografia școlară, de exemplu: „Camil Petrescu. Teatru” de Camil Petrescu, într-o lectură expresivă. Acestea pot fi asociate cu formatul clasic, pe hârtie, de exemplu: „Neghiniță” (CD audio + benzi desenate) de Barbu Ștefănescu Delavrancea, „După melci” (audiobook + carte) de Ion Barbu. În ajutorul părinților atât de ocupați, audiobookurile vin cu diverse ghiduri practice, după cum propune autoarea Alina Ioana Ciohodan: „Cum gestionăm minciunile copiilor?”, „Cum pregătim copilul pentru începerea grădiniței/școlii?”, „Cum dezvoltăm imaginația și creativitatea copiilor?”, „Cum dezvoltăm un comportament alimentar sănătos la copii?”. Cartepedia.ro are și Raftul PDF.

Copiii reprezintă pentru edituri cea mai mare provocare, străduindu-se să îi atragă de partea lecturii și cunoașterii cu ajutorul tehnologiei. De exemplu, o carte modernă pentru copii cu Smart Pad are din abundență ilustrații minunate și informații despre animale din întreaga lume: din pădure, din junglă, de la fermă. Cu această carte, copiii se distrează învățând. Mai mult, pot să desprindă pad-ul de carte și să se joace oriunde, pot

păsa pe butoanele care indică fiecare habitat și asculta toate animalele. Cercetările urmăresc să obțină miniaturizarea, simplificarea utilizării și mobilitatea acestor tehnologii, care sunt folosite de tot mai mulți oameni. Cărțile de aventuri, de acțiune sunt transpuse prin tehnologia multimedia în lumi virtuale, adică a unor forme și imagini de sinteză tridimensionale, însoțite de sunet. Personajele livresti prind viață într-o realitate virtuală, în care utilizatorul are acces cu ajutorul unui echipament special. Un exemplu ar fi casca prevăzută în dreptul fiecărui ochi cu mici ecrane cu cristale lichide. Acestea îi permit să vadă totul în jur, din orice unghi. Pentru a acționa în lumea virtuală, utilizatorul folosește o „mănușă cu date” sau chiar un combinezon prevăzut cu senzori care transmit informații computerului.

Aplicațiile practice ale lumii virtuale sunt multiple: permit recrearea unor spații și epoci din trecut, unor spații extraterestre, unor plimbări prin zone geografice îndepărtate sau periculoase, din cauza războaielor sau activități vulcanice, de exemplu.

Realitatea virtuală oferă posibilitatea simulării unor situații sau obiecte. Folosită la început de armată, simularea a fost adoptată și de alte domenii, ca învățământul, de exemplu, pentru desenele pe calculator ale studenților arhitecți sau în industrie, unde o mașină virtuală își poate prezenta gradul de noutate într-o formă economică și rapidă. Editurile implicate în oferta de carte școlară însoțesc în ultimul timp manualul de un CD multimedia ușor de utilizat, care contribuie la optimizarea demersului educativ, sporind valoarea didactică a activităților de învățare propuse, în special în situația limbilor străine. Bibliotecile tradiționale se modernizează, facilitând cititorilor găsirea informațiilor despre cărțile dorite. Ele sunt determinate de presiunea publicului consumator de tehnologie să se conecteze cu mediatecele (bibliotecile multimedia), dar și cu instituțiile interesate, dintre care menționăm școlile, cu laboratoarele și atelierele specializate. Astfel, prin digitalizare, informațiile și cunoștințele omenirii vor deveni accesibile tuturor clienților. Specialiștii își exprimă speranța ca rapiditatea și libertatea circulației informației vor oferi oamenilor prilejul de a se cunoaște mai bine, de a-și accepta unii altora diferențele culturale.

Dacă cercetătorii japonezi propun deja familiilor roboți de menaj, cu siguranță este aproape ziua când aceștia vor prelua o bună parte din activitățile adulților dedicate copiilor: citirea expresivă a unor povești, exersarea comunicării într-o limbă străină, verificarea temelor etc. Poate în viitorul apropiat, dicționarul va avea o interfață prietenoasă și va fi un real ajutor

pentru elevi în pregătirea examenelor, dar și pentru timpul liber al iubitorilor de cărți.

Bibliografie:

- [1] Larousse, *Aventura cărții*, RAO, București, 2002.
- [2] Larousse, *Comunicarea, de la origini la Internet*, RAO, București, 2002.
- [3] Robinson Andrew, *Istoria scrisului*, Editura ART, București, 2009.
- [4] <http://www.adobe.com/products/digitaleditions>