



**OLIMPIADA DE LIMBA ȘI LITERATURA ROMÂNĂ
SECȚIUNEA A**

Etapa locală, 16 februarie 2019

Clasa a IX-a

- Toate subiectele sunt obligatorii.
- Lucrările în care eseu/răspunsurile sunt precedate de titlu și/sau motto vor fi notate cu 0 puncte.
- Timpul de lucru: 3 ore.
- Total: 100 de puncte.

Citește cu atenție textele de mai jos:

A.

„Ce Dumnezeu caut aici? Dar numele Lui nu este binevenit în aceste ținuturi. Aici sunt ghețuri eterne printre care curg râuri de lavă, sunt munți și prăpăstii. Cine sunt? Nu-mi pot aduce aminte. Tot ce văd în fața mea e peisajul măreț și abstrus* — și o Armă. Nu pot privi în jos ca să-mi văd măcar vârful încălțărilor, pe care le simt de metal. Încep să alunec, cu arma în față (e un fel de caduceu* înaripat), prin aceste iaduri. Nu am timp să-mi pun alte întrebări despre condiția mea. Căci apar Monștrii. Nici ei nu știu cine sunt și de ce putere sunt însuflețiți. N-au instinct de conservare. Păsări de foc, diavoli estropiați*, zombies, mumii, vârcolaci, legiuni de inomabile* nevertebrate se azvârl înaintea, scuipe sfere de flacăra, te năpădesc cu duhori sulfuroase. Îi extermin cu zecile, eliberând limbi de jad din magicul caduceu, alunec rapid prin ținutul melancoliei, cu câte-un copăcel închircit pe alocuri, mă feresc de văpăile dureroase ale celor care-mi vor sângele. Când sunt atins, viața îmi scade, puterea se duce. Din fericire, pe pământ sunt presărate Cristale. Violacee, roze sau limpezi ca gheața. Ele sunt forță și sănătate. De câte ori ating unul, o mare lumină iriază și mă simt deodată mai bine.

Pătrund acum în temnițe. E o cetate a morții și a vicleniei. Meterezele-i depășesc norii, iar pe frontispicii sunt semnele Diavolului. Intru pe coridoare de piatră. Uși secrete se deschid, trape cedează. În cuști de fier, muritori sfârtecați, trași în țepă, răstigniți pe ziduri însângerate. Fiecare nouă odaie e înțesată cu demoni. Sunt doar o Armă care carbonizează. Și viclenie. Acum caut cheile. Cea de opal, cea de turcoaz și cea de malachită. Sângerez din sute de răni, dar nu mi-e frică și nu mă pot opri. Sunt întocmai ca Ei. Dar bun. Nu-i timp pentru alte gânduri. Mă atacă viespi mecanice. M-am rătăcit pe culoare. Apăs resorturi. Fug în sus pe scări în spirală. Alunec pe podele de lavă care-mi ard tălpile. Am Cheile. Ucid hoarde de căpcăuni până dau de prima poartă. Aici cristalele sunt mai rare. Aproape că-mi dau duhul prin mațele astea de piatră. Trec de poarta de opal, apoi de cea de turcoaz. N-o pot găsi pe a treia. Viața îmi scade mereu. Monștrii mi se furișează prin spate și mă frig cu ghearele lor. Alunec disperat pe esplanade* de fosfor.

Deodată, arma-mi dispare și-mi văd acum înaintea doar brațele goale, păroase. Nu mă mai pot apăra. Fug, mă ascund, diavolii zbiară triumfători. Merg în echilibru pe o punte ca o lamă de brici. Sunt dincolo. N-am mai ajuns pe aici. Sunt steiuri de stâncă, tragice și mărețe. Intru în defileul putreziciunii, înțesat de carcase de om. Într-o nișă găsesc — Evoe! — o formidabilă Armă. E ca un crin de transfiniță lumină. Cu el înaintea, ca o Bunavestire, pătrund în grotă finală. Lupt cu Balaurul. N-am timp să văd cum arată. Îl învâluie continuu cu bilioane de stelute otrăvite. Urletele-i sunt de nesuportat. Se zbate agonice, nu mai poate sufla jerbele lui de iridiu. Se înțepenește brusc. Se vitrifică*. Se sparge în țandări. E praf și pulbere. Dar și sănătatea mea e aproape la zero. Abia mă mai târăsc către poarta de malachită, ce se ridică, încet, ca să mă primească. Ating cu palma rășchirată semnul magic.

Pe cine-am învins? Pe cine-am salvat? Al cui erou sunt? Beau apa uitării și, pe când mă dizolv ca să mă reîntrupez în eterna, absurda mea metempsihoză*, apuc să mai văd ecranul final: LEVEL 26 COMPLETED // KILLED: 56/64 // SECRETS: 4/7 // TIME: 1:23:45."

(Mircea Cărtărescu, *Computer Games Forever*)



- * abstrus - 1 (Rar) Neclar. 2 Încurcat.
- * caduceu - Sceptru al lui Hermes, reprezentat printr-un baston cu două aripioare la vârf, înconjurat de doi șerpi, care, în Antichitatea greco-romană, reprezenta pacea și comerțul.
- * estropiat - Mutilat, neputincios, slab, infirm
- * inomabil - 1 Care nu poate fi numit. 2 (Fig) Dezgustător.
- * esplanadă - 1. Suprafață (plantată cu arbori, iarbă și flori) aflată, de obicei, în fața unei clădiri importante sau a unui ansamblu arhitectural. 2. Stradă largă având în mijlocul ei alei bogat plantate cu arbori, iarbă și flori.
- * a vitrifica - A transforma un silicat sau un amestec de silicați într-o masă amorfă, sticloasă, printr-o operație de topire urmată de solidificare.

B.

„În copilărie jucam cu puștii de la bloc jocul „cu ochii închiși și cu palmele strânse pe pleoape” până începeam să vedem cercuri roșii și verzi rotindu-se pe dinăuntru nostru. De fapt, fiecare vedea altceva, ca într-un caleidoscop. Eu vedeam uneori rădăcini fibroase portocalii, traiectorii verzi, țesături de lumini flavescente*, labirinturi - ”moi”, fără muchii, o încălceală pulsatilă. Când am văzut prima dată cum arată un creier, am recunoscut desenul meu lățit pe ecranul meu cel „adânc”. În noaptea profundă, la care ajungeam după mai mult timp apăsând tot mai tare ochii cu palmele, în centrul întinericului îmi place să cred că îmi vedeam propriul creier, un labirint gri-albăstrui, respirând. Sigur că la o astfel de imagine ajungeam rar și greu. De cele mai multe ori mă opream la geometrii în culori electrice [...], geometrii la care puteți ajunge și voi chiar acum [...].

În jocurile noastre aiurite ne spuneam că figurile astea care nu seamănă cu nimic din realitate trebuie să însemne ceva, rămășițe din existența noastră anterioară, ceva din lumea în care trăisem înainte să ne naștem (despre asta avuseserăm noi niște discuții în contradictoriu și foarte pasionante de mai multe ori). [...] Unii descopereau iepuri, cocoșați, păsări, pești, femei sau bărbați, triunghiuri, cuburi, numere chiar. [...] Mie mi se întâmpla să văd mereu un soi de broască țestoasă opalescentă, mai mult modelul carapacei ei. Fusesem oare o broască țestoasă înainte să fiu copil? Mi se părea destul de plauzibil, pentru că numai astfel îmi puteam explica lenea uriașă, cumplita oboasă și plictiseala care țineau de natura mea. [...] Mi se părea interesant că alții fuseseră triunghiuri sau numere, de exemplu. [...]

Mă joc acum. Îmi apăs palmele pe ochi. Apar cercurile, puricii și apoi... negru, concentric. Mă încerc o dată și iar se stinge imaginea. Îmi pare rău pentru mine.

Îmi pun ochelarii. Lumea își revine, petele fosforescente se șterg, și irizațiile acoperind ca niște penaje fine totul, lucrurile intră încet în formele, în tecile bine cunoscute.”

(Simona Popescu, *Exuvii*)

* *flavescente* – lumini de culoare galbenă.

Subiectul I

(30 de puncte)

Răspunde, pe foaia de concurs, la fiecare dintre următoarele cerințe:

1. Exemplifică o funcție a comunicării identificată în textele suport. **6 puncte**
2. Precizează valoarea stilistică a utilizării verbelor la timpurile prezent și imperfect, valorificând textul B. **6 puncte**
3. Explică semnificația interogațiilor retorice prezente în fragmentul din textul *Computer Games Forever*. **6 puncte**
4. Prezintă, pe baza primului fragment citat, viziunea lui Mircea Cărtărescu despre lumea jocurilor pe calculator. **6 puncte**
5. Comentează semnificația următorului fragment din textul *Exuvii* de Simona Popescu: *În jocurile noastre aiurite ne spuneam că figurile astea care nu seamănă cu nimic din realitate trebuie să însemne ceva, rămășițe din existența noastră anterioară, ceva din lumea în care trăisem înainte să ne naștem (despre asta avuseserăm noi niște discuții în contradictoriu și foarte pasionante de mai multe ori).* **6 puncte**

Notă! Niciun răspuns nu va depăși 100 de cuvinte.



Subiectul al II-lea

(35 de puncte)

Imaginează-ți că ești un personaj dintr-un joc pe computer. Redactează un text de 150 – 300 de cuvinte care să reprezinte un fragment din jurnalul tău, conținând impresii despre relația ta cu jucătorul. Data redactării jurnalului este 16 februarie 2019.

Notă! Pentru conținutul textului vei primi 25 de puncte, iar pentru redactarea textului vei primi 10 puncte (organizarea ideilor în scris – 2 puncte; abilități de utilizare a convențiilor specifice tipului de text – 3 puncte; utilizarea limbii literare -2 puncte; ortografia și punctuația – 2 puncte; așezarea în pagină, lizibilitatea – 1 punct).

În vederea acordării punctajului pentru redactare, eseul tău trebuie să respecte limitele de cuvinte indicate.

Subiectul al III-lea

(35 de puncte)

Scrive un eseu de 600-900 de cuvinte despre **joc ca fenomen complex definit într-o varietate de moduri**, pornind de la cele două texte citate și valorificând experiențele tale culturale (literatură, arte plastice, muzică, cinematografie etc.).

Notă! În elaborarea eseului, vei respecta structura textului de tip argumentativ: *ipoteza*, constând în *formularea tezei/ a punctului de vedere* cu privire la temă, *argumentația* (cu 3 argumente/ raționamente logice/exemple concrete etc.) și *concluzia/sinteza*.

Pentru conținutul eseului vei primi 25 de puncte, iar pentru redactarea textului vei primi 10 puncte (organizarea ideilor în scris – 2 puncte; abilități de analiză și de argumentare – 3 puncte; utilizarea limbii literare -2 puncte; ortografia și punctuația – 2 puncte; așezarea în pagină, lizibilitatea – 1 punct).

În vederea acordării punctajului pentru redactare, eseul tău trebuie să respecte limitele de cuvinte indicate.