

**Concursul Național de Limba și Literatura Română „Mihai Eminescu“, 2004
Clasa a IX-a**

- **Toate subiectele sunt obligatorii. Se acordă 10 puncte din oficiu.**
- **Timpul efectiv de lucru este de trei ore și jumătate.**

Subiectul I (50 de puncte)

Realizează un eseu de două - patru pagini, în care să prezinți destinul unui personaj literar care te-a impresionat.

În elaborarea eseului vei avea în vedere:

- prezentarea generală a operei literare căreia îi aparține personajul (viziunea autorului asupra temei, evenimente epice sau dramatice, scena primei apariții, în text, a personajului, semnificații);
- modalități/ procedee de caracterizare a personajului;
- trăsăturile personajului ales, evidențiate în raport cu tema, cu subiectul sau conflictul operei literare;
- relațiile dintre personajul ales și alte personaje care îi marchează evoluția/ destinul;
- semnificația finalului operei literare, pentru destinul/ evoluția personajului;
- destinul personajului dincolo de textul literar (de exemplu: alte personaje/ opere literare comparabile, literatura și alte arte, relația operă/ personaj - cititor).

Notă ! Ordinea integrării reperelor în cuprinsul lucrării este la alegere.

Pentru conținutul eseului, vei primi **30 de puncte** (câte 5 puncte pentru prezentarea fiecărui aspect): pentru **redactarea** eseului, vei primi **20 de puncte** (*organizarea ideilor în scris; utilizarea limbii literare; abilități de analiză comparativă și de argumentare; originalitate în valorificarea informației și în expresie; respectarea normelor de ortografie și de punctuație; așezarea textului în pagină*). Numărul de pagini recomandat este orientativ.

Subiectul al II-lea (40 de puncte)

Se dă textul:

„Valea Uimirii - Lumea cuantică

În faimoasa lui povestire filosofică despre *Sfatul Păsărilor*, poetul persan din secolul al XII-lea Attar ne descrie îndelungata călătorie a păsărilor în căutarea adevăratului lor rege, Simorgul. Păsările străbat șapte văi, pline de primejdii și de minunății. A șaptea vale este cea a *uimirii*. Acolo este și zi, și noapte în același timp, vedem și nu vedem deopotrivă, existăm și nu existăm, lucrurile sunt concomitent goale și pline. Dacă se agață cu orice preț de obiceiurile sale, de ceea ce știe el, călătorul cade pradă descurajării și disperării - lumea i se pare absurdă, incoerentă. Dar, dacă acceptă să se deschidă către această lume necunoscută, noua priveliște i se înfățișează în toată armonia și coerența sa. Aceleași considerații se aplică pe deplin și celui care încearcă să întreprindă călătoria în lumea cuantică.

Despre greutatea călătoriei

Lumea cuantică este în esență una a particulelor, entități care populează infinitul mic. În termeni de distanțe, *infinitul mic* înseamnă regiuni de 10^{-13} cm. Această scară este asociată cu o creștere considerabilă a densității energiei și cu o mișcare din ce în ce mai rapidă. [...] Mecanica cuantică, teorie constituită în perioada 1920 - 1930, reprezintă baza formală a fizicii moderne a teoriei particulelor, care continuă și

presupune deopotrivă mecanica cuantică și teoria relativității a lui Einstein. Dar cum să transmitem frumusețea și bogăția legilor care guvernează lumea particulelor?

Înșușirea câtorva noțiuni de matematică și de fizică ar fi o pregătire potrivită pentru o asemenea călătorie. Dar este absurd să impui o astfel de condiție prealabilă celor pasionați de cunoaștere.“

(Basarab Nicolescu, *Noi, particula și lumea*)

a. Scrie, pe foaia de concurs, răspunsul la fiecare dintre următoarele cerințe:

(20 de puncte)

1. Precizează câte două trăsături ale limbajului artistic, respectiv, ale limbajului științific, exemplificându-le pe baza fragmentului dat. **8 puncte**
2. Fragmentul dat reprezintă secvența inițială a unui text nonliterar. Explică modul de realizare, în textul dat, a două funcții ale comunicării (corespunzătoare scopului comunicării și unor elemente ale situației de comunicare). **8 puncte**
3. Identifică ipostaza călătorului în lumea cuantică și scopul călătoriei sale, așa cum rezultă din fragmentul dat. **4 puncte**

b. Compunere liberă

(20 de puncte)

Redactează, la persoana I, un text ficțional de una - două pagini, în care să descrii ce-ți imaginezi că descoperă călătorul în *Valea Uimirii*.