

**Olimpiada de limbă, comunicare și literatură română**  
**03.03.2012, etapa județeană**  
**clasa a IX-a**

- **Toate subiectele sunt obligatorii.**
- **Timp de lucru: 3 ore. Se acordă 10 puncte din oficiu.**
- **Total: 120 de puncte**

Citește cu atenție următoarele texte (A și B) și răspunde corect tuturor cerințelor formulate:

*„Am fost într-o vreme, pe când viața începuse să mi se pară atât de cenușie încât nu mai merita să fie trăită, un maniac al jocurilor pe computer. Timp de un an de zile am avut nevoie de doza zilnică de virtualitate: îmi făceam toate treburile pe fugă, renunțasem la mâncare și la somn și îmi tremurau mâinile după tastatură și mouse.*

*Pe lângă multe alte efecte de adâncă alienare, jocurile de acțiune și strategie mi-au schimbat, în acea vreme nu tocmai îndepărtată și nici cu desăvârșire încheiată, însăși ideea despre om, despre trup, despre felul cum arată și funcționează bucata asta **complicată** de materie care ascultă - parțial - de voința noastră. Căci, personajele din aceste jocuri de acțiune și strategie mi-au schimbat, în acea vreme nu tocmai îndepărtată și nici cu desăvârșire încheiată, însăși ideea despre om, despre trup, despre felul cum arată și funcționează bucata asta complicată de materie care ascultă – parțial – de voința noastră. Căci personajele din aceste jocuri (...) sunt, oricât de **complex** ar fi jocul, tot atât de diferite de ființele vii cum este gândirea computerului de cea omenească. Ele nu sunt mai rudimentare în reacții decât organismele, ci sunt altfel.*

*Dar ceea ce deosebește esențial viețile noastre virtuale de cele reale este miraculoasa și binecuvântata putere de a da „Save”. „Salvează, tati, salvează!” îmi spune fiică-mea, alarmată, din două în două minute, de câte ori mă privește jucându-mă. „Jucându-mă?” Nu: trăindu-mi viața virtuală, cea în care sunt erou, în care n-am nevoie de prietenie, dragoste sau fericire, cu o intensitate cum n-am trăit niciodată în „lumea cea comună”. Înaintea fiecărei confruntări decisive „salvez”. Dacă pierd, dau timpul înapoi de unde am salvat, și-mi îndrept greșeala. Altfel, rareori aș putea încheia un joc. Dacă, vreodată, aș fi consultat de Autorul jocului în care trăim cu toții și aș putea să sugerez o singură îmbunătățire a lui, asta aș putea să sugerez o singură îmbunătățire a lui, asta aș îndrăzni să cer: „Doamne, dă-ne măcar de câteva ori în viață, puterea de a folosi comanda „save!”, de a da timpul înapoi, de a șterge remușcarea, suferința, răul provocat altora, de a repara ireparabilul”.*

**(Mircea Cărtărescu, *Pururi tânăr înfășurat în pixeli*)**

*„La drept vorbind, toată viața mea e un șir de pasiuni eșuate. Mereu am luat-o de la început. În copilărie, mi-am dorit foarte mult o bicicletă. A doua pasiune a fost șahul. Jucam în fum de țigară ore întregi fără să mă pot desprinde de pe scaun. Parcă mă țintuia cineva acolo. Nu mâncam, mă durea stomacul de foame, dar continuam. Nu exista nimic mai important decât tabla aceea cu șaizeci și patru de pătrate. Întreg universul încăpea acolo. A fi sau a nu fi? Nu, a câștiga sau a nu câștiga, aceasta era întrebarea. Vroiam să câștig neapărat și sufeream când mâncam bătaie. (...) Ca să-mi menajez orgoliul, m-am apucat să studiez jocul. Mi-am cumpărat cărți de șah și noapți întregi am aprofundat teoria deschiderilor, am repetat finaluri, am analizat combinații. Treptat, povestea asta m-a acaparat cu totul. Contractasem boala... Acum nu numai orgoliul mă împingea înainte. Dimineța eram ca un bețiv căruia îi lipsea porția de alcool. Apoi, am învățat să „citesc” o partidă și ceasuri întregi citeam partide de șah. În tramvai, în autobuz, făceam același lucru. Într-o zi, am descoperit că puteam să joc fără tablă. Șah orb.(...) Până când, într-o altă zi, am descoperit că nu mai aveam nevoie nici de adversari. Puteam să-mi fiu eu însumi **adversar**. Am început să joc singur, gândind pe rând din perspectiva albului și a negrului. (...) Acest joc, nu știu dacă vă dați seama era destul de periculos. Până atunci nu-mi pusesem la încercare decât memoria. Acum atacam chiar unicitatea ființei mele. Dintr-odată, ființa mea s-a rupt în două. Una care juca cu piesele albe, alta care juca cu piesele negre. Aceste jumătăți din mine se combinau, se refăceau, se reuneau, într-o continuă sfâșiere și reconstituire a unității mele. După un timp am renunțat și la tablă. Stăteam întins în pat și ore întregi, cu ochii în tavan, mă luptam corp la corp cu mine însumi, cum zicea Van Gogh, dar nu ca să creez ceva, ci ca să câștig o partidă pe care în același timp o pierdeam. (...) Acum, nu mai aveam nicio șansă. Nu mai puteam câștiga nicio partidă fără ca ea să însemne în același timp o înfrângere.”*

**(Octavian Paler, *Viața pe un peron*)**

## A. LECTURA (80 de puncte)

### I. Înțelegerea textului (16 puncte)

1. Sintetizează, într-un enunț, dominantă tematică a celor două texte suport. **4p**
2. Găsește două elemente comune în fragmentele subliniate și comentează-le. **12p**

### II. (25 de puncte)

Realizează un eseu de 1-2 pagini, în care să prezinți comparativ viziunea lui Mircea Cărtărescu și cea a lui Octavian Paler asupra uneia din temele identificate în cele două fragmente de mai sus.

### III. (25 de puncte)

Valorificând cele două texte-suport, redactează un eseu de cel puțin o pagină în care să dezvolti afirmația lui **Octavian Paler**: „*Dacă viața e un joc, acest joc trebuie să aibă totuși o regulă pe care n-o cunoaștem*”.

Pentru a obține punctajul maxim, vei avea în vedere următoarele:

- formularea unui titlu sugestiv;
- respectarea relației dintre titlu și conținutul eseului;
- valorificarea celor două texte literare date în vederea susținerii ideilor tale;
- dezvoltarea afirmației date;
- crearea unui eseu original.

**REDACTARE: pentru ambele compuneri (II și III) vei primi 14 puncte** repartizate astfel: *unitatea compoziției - 2p.; registrul de comunicare, stilul și vocabularul - 3p.; coerența textului - 2p.; ortografia – 3p.* (0-1 greșeli-3p.; 2-3 greșeli-2p.; 4 greșeli-1p.; peste 4 greșeli-0p.); *punctuația și așezarea în pagină – 2p.; creativitate și originalitate – 2p.*

## B. PRACTICA RAȚIONALĂ ȘI FUNCȚIONALĂ A LIMBII (10 puncte)

1. Identifică două componente ale actului de comunicare într-unul din textele de mai sus. **4p.**
2. Prezintă în 6-10 rânduri o funcție a limbajului identificată în cele două fragmente citate. **6p.**

## C. ELEMENTE DE CONSTRUCȚIE A COMUNICĂRII (20 de puncte)

1. Selectează, din oricare text, două neologisme, pe care să le utilizezi apoi în redactarea unui singur enunț despre joc. **4p.**
2. Notează câte un sinonim contextual pentru cuvintele subliniate în textele-suport. **6p.**
3. Identifică două cuvinte care pot funcționa ca omonime și alcătuieste enunțuri adecvate. **4p.**
4. Precizează rolul timpurilor verbale predominante în textele de mai sus. **6p.**