

Testare inițială

Citește cu atenție textele de mai jos, pentru a răspunde la cerințele următoare.

A. Totul a început ca un joc. I s-a spus jocul de smarald.

Obişnuia să privească o bucată de piatră verde translucidă¹ și să pătrundă în interiorul ei. La început, totul era pură fantezie. Nu i se întâmpla să întâlnească ființe, doar niște forme asemănătoare reziduurilor de alte minerale care sunt cel mai adesea prezente în acea varietate de beriliu², numai că mai mari și mai complicate. Mai târziu, a început să întrezărească înăuntru lungi, misterioase coridoare și s-a aventurat prin câteva dintre ele, până când teama și liniștea lumii de smarald au făcut-o să dea înapoi. Alergând cu sufletul la gură, voia să iasă de acolo și inima-i bătea năvalnic o vreme. Într-o zi și-a dat seama că atmosfera verde de acolo nu era rece și a auzit niște sunete frumoase, deși disonante³, scoase de instrumente de suflat. S-a oprit pe un coridor și a ascultat. Pentru prima dată, a izbutit să-și stăpânească teama și a dorit să meargă mai departe. Locul era ademenitor. Era o boltă mare, roșiatică, având în partea de sus un fel de coș de fum. A ajuns la el fără dificultate și a continuat explorarea în sus la fel de ușor de parcă ar fi mers normal. Ceva delicat ca o iarbă invizibilă îi mângâia obrajii și picioarele goale. Brațele și le pierduse pe undeva și nu putea să le mai găsească, dar nu-i păsa. A traversat un curs de apă surâzător și a ajuns la un țârm de purpură⁴. Presimțea marea de smarald, dar nu putea s-o vadă. Ar fi zis că e undeva înapoi, dar nu exista niciun înapoi. Cum stătea așa în picioare, o cărare i s-a așternut în cale, șerpuiind printre niște arbuști fragili de cristal, galben-verzui, agitați de o boare ce aducea foarte mult cu un șarpe înaripat. Ciocnirea lor producea sunete vesele, ca niște fluierături. A zâmbit și toți arbuștii au părut tare fericiți din pricina asta și atunci și-a pierdut un picior și apoi și pe celălalt sau poate asta să fi fost mai târziu, lângă fântâna înghețată păzită de un impenetrabil fluture de noapte-șoim? Oricum, nu izbutea să-și mai găsească niciun mădular, dar nu-i păsa câtă vreme îi era lesne să se ducă oriîncotro voia. Mai avea încă ochi și poate nimic altceva. Își arunca privirile de jur împrejur și totul era în regulă.

Nu se aștepta, dar când n-a mai fost nimic de privit, încât ochii ei nu mai aveau întrebuintare, tocmai atunci o întâlni pe Zeița de smarald. [...]

Totul începuse ca un joc, dar acum știa coridoarele și boltile și locul unde-și pierduse brațele și putea spune sunetul fiecărui arbust mângâiat de vântul șerpuiitor și simțea distincția subtilă dintre sărut și roșeață, deși nu era nimeni și nimic de simțit. În același fel, iubirea era iubire și n-avea niciun obiect și toate acestea erau Zeița, care-o lua tot mai departe și mai departe dincolo de frontiera de smarald.

Și, cu toate că nu exista nici în afară și nici înăuntru, uneori ieșea din lumea de smarald și de fiecare dată Zeița venea cu ea.

Puteam simți toate astea, nu conta dacă ochii-mi erau închiși ori deschiși. Era atât de frumoasă și de proaspătă, iar de fiecare dată umbra unui iepure negru traversa încăperea sau se auzea un glas de delfin. Totul a început ca un joc. S-a terminat ca un lucru familiar, jucătorul însuși făcând parte din jocul de smarald.

Ion Petru Culianu, *Jocul de smarald*, în „Pergamentul diafan. Ultimele povestiri” (2013)

B. Istoria și istoriografia veche au fost severe cu Nero, personaj megaloman⁵ și dezechilibrat, împărat despot și incapabil, înconjurat de actori șarlatani și de dezmațați. Lui i se atribuie numeroase crime (în special incendierea Romei din anul 64), omorârea tuturor inamicilor săi și, suprema oroare, asasinarea propriei mame, Agripina. Istoriografia recentă e mai nuanțată și subliniază că Nero a fost în mare măsură victima lui Suetoniu, care îl ura și care i-a făcut un portret îngrozitor în lucrarea *Viețile celor doisprezece Cezari*, redactată în anii 115–120. În realitate, primii ani ai domniei sale au fost relativ liniștiți, iar Nero s-a manifestat de mai multe ori ca politician iscusit. Dar sfârșitul domniei lui e dramatic și se termină prin sinuciderea împăratului în iunie 68, determinând o criză a succesiunii și tulburări civile [...]. În cartea de față, Nero ne interesează ca mare apărător al culorii verzi.

Spre deosebire de majoritatea celorlalți împărați romani, cunoaștem câte ceva despre gusturile lui Nero în materie de culori și îmbrăcăminte: îi plac culorile vii, costumele *à la grecque*, obiceiurile orientale. În multe domenii, el manifestă o înclinație incontestabilă pentru verde: în ținutele sale, în special când se arată la teatru sau hipodrom, în decorul palatelor sale, unde mătasea deține un loc necunoscut până atunci, în colecțiile sale de bijuterii și pietre, între care smaraldele ocupă primul loc. Un pasaj din Suetoniu a rămas celebru în această privință: „Nero privea luptele dintre gladiatori printr-un smarald mare pentru a nu fi stingherit de razele soarelui.” Acest pasaj a fost adesea prost tradus sau interpretat. Cu siguranță, lui Nero îi plăcea să asiste la asemenea lupte, dar nu se uita la gladiatori printr-un smarald, nici măcar printr-o piatră de beril, mai puțin colorată, dar tăiată fin. Nu ar fi văzut mare lucru în felul acesta. Textul trebuie înțeles diferit. Nero se delecta uitându-se la spectacolul gladiatorilor, rămânea ore îndelungate contemplându-i și, pentru a-și odihni ochii, își îndrepta privirea spre un smarald mare întrucât se presupunea că această piatră avea, între altele, proprietatea de a relaxa vederea. Mai târziu, precum Nero, scribii și miniaturişti din Evul Mediu, aplecați o bună parte din zi peste cărți și pergamente, își vor odihni în același fel vederea, contemplând un smarald.

Michel Pastoureaux, *Verde. Istoria unei culori magice* (2022)

¹ *translucid* (adj.) – parțial transparent, lăsând lumina să treacă fără a permite să se distingă contururile sau detaliile obiectelor.

² *beriliu* (s.n.) – element chimic, metal alb, ductil și maleabil, foarte dur, folosit la aliaje și ca dezoxidant.

³ *disonant* (adj.) – (adesea fig.) – care sună neplăcut, nearmonios, care produce o disonanță.

⁴ *purpură* (s.f.) – culoare roșie-închisă; materie colorată roșu-închis spre violet, extrasă în vechime dintr-o moluscă, iar astăzi preparată pe cale sintetică.

⁵ *megaloman* (s.m.) – (persoană) care suferă de megalomanie, având o părere exagerat de bună despre calitățile sale.

Subiectul I

60 de puncte

1. Indică tipul următoarei secvențe, precizând o trăsătură a acesteia: „Și, cu toate că nu exista nici în afară și nici înăuntru, uneori ieșea din lumea de smarald și de fiecare dată Zeița venea cu ea.” **10 puncte**
2. Extrage, din cel de-al doilea text, un reper de timp și unul de spațiu, precizând rolul acestora. **10 puncte**
3. Explică efectul stilistic al folosirii unei enumerații identificate în cel de-al doilea text. **10 puncte**
4. Justifică, în cel mult 50 de cuvinte, cui aparține vocea care își asumă, în primul text, actul relatării.
• autorului; • naratorului; • personajului; • cititorului. **10 puncte**
5. Precizează valoarea stilistică a verbelor la indicativ imperfect, utilizate în ambele texte. **10 puncte**
6. Realizează, în 80–100 de cuvinte, un portret al împăratului Nero, așa cum reiese cel de-al doilea text. **10 puncte**

Subiectul al II-lea

30 de puncte

Transpune-te în ipostaza „jucătorului care face parte din jocul de smarald”. Redactează un text, de cel puțin 250 de cuvinte, în care să prezinți o *întâlnire imaginară cu Zeița de smarald*. În elaborarea textului tău, vei integra o secvență narativă, una dialogată, o enumerație, o repetiție și un verb la indicativ imperfect. Punctajul pentru text se acordă astfel:

- conținutul textului – **20 puncte**;
- redactarea textului – **10 puncte** (marcarea corectă a paragrafelor – 1 punct; coerența textului – 1 punct; proprietatea termenilor folosiți – 1 punct; corectitudinea gramaticală – 2 puncte; claritatea exprimării ideilor – 1 punct; respectarea normelor de ortografie – 2 puncte; respectarea normelor de punctuație – 1 punct; lizibilitatea – 1 punct).

Notă! Punctajul pentru redactare se acordă doar în cazul în care textul are minimum 250 de cuvinte și dezvoltă subiectul propus. Se acordă **10 puncte** din oficiu.