



art Klett

Alexandru Crișan
Liviu Papadima
Ioana Pârvulescu
Florentina Sâmișăian
Rodica Zafiu

Limba și literatura română

Clasa a IX-a

Cuvânt-înainte

Lucrarea de față are la bază manualul de limba și literatura română apărut, în 2009, la Editura Humanitas.

În perioada în care manualul nu a mai fost tipărit, am primit din partea multor profesori îndemnul de a-l reedita. Venim astăzi în întâmpinarea acestei solicitări.

Sperăm ca acest volum să le ofere elevilor și profesorilor un suport util pentru desfășurarea orelor de limba și literatura română, într-un an școlar dificil din perspectiva tranziției de la noua programă de gimnaziu (cea după care au studiat elevii care intră acum în clasa a IX-a) spre cea de liceu.

Am actualizat informația, am introdus unele texte noi și am creat punți între programele pentru cele două cicluri de școlaritate, astfel încât elevii și profesorii să poată continua un parcurs coerent al învățării la această disciplină.

Abordarea tematică, prezentă atât în programa actuală de gimnaziu, cât și în cea pentru clasa a IX-a, a fost cea care ne-a permis un demers didactic ce mizează pe stimularea gustului pentru lectură al elevilor, prin discutarea unor texte mai vechi și mai noi din literatura română și din literatura universală, și pe dezvoltarea gândirii critice și a creativității. Am conceput lecțiile de comunicare și de limbă pe baza conceptelor noi pe care elevii le-au studiat în gimnaziu, punând accentul pe contextele în care pot valorifica aceste cunoștințe.

Am introdus, de asemenea, o evaluare inițială care le permite profesorilor să identifice nivelul competențelor elevilor cu care vor lucra și, în egală măsură, să cunoască profilul uman și valorile acestora. Pentru evaluările de la finalul fiecărei unități de învățare, am selectat texte diferite față de cele din ediția anterioară, ceea ce ne-a permis să valorificăm în mai mare măsură achizițiile de pe parcursul unității.

În speranța că acest volum vă poate oferi un sprijin în activitatea dumneavoastră, vă urăm succes în acest an școlar, care așteptăm să ne aducă mai aproape de normalitatea pe care ne-o dorim cu toții!

Autorii

Cuprins

Evaluare inițială 6

UNITATEA 1 – JOC ȘI JOACĂ

• LITERATURĂ

Creația și jocul: *Prefață* de Tudor Arghezi. 10
 Joc de copii: *Erasmus sau A doua fotografie cu oameni mici* de Mircea Horia Simionescu. . . 13
 Invenție și ficțiune 17
 Textul jurnalistic: *Escape room* 18
 Texte auxiliare: *Jocurile lui Gargantua* de François Rabelais; *Computer games forever* de Mircea Cărtărescu; *Cântecul monstrului din Loch Ness* de Edwin Morgan; *Cântecul de noapte al peștelui* de Christian Morgenstern; *Caligramă* de Guillaume Apollinaire 20

• COMUNICARE

Textul informativ 26
 Dialogul. Conversația. 28
 Conversația cotidiană 31
 Jurnalul de lectură și fișele de lectură 34
 Proiect individual: *Jocul preferat* 36

• ELEMENTE DE LIMBĂ ROMÂNĂ

Cuvintele: forme și sensuri 37

Evaluare Unitatea 1 42

UNITATEA 2 – LUMI FANTASTICE

• LITERATURĂ

Un popas primejdios: *La hanul lui Mânjoală* de I.L. Caragiale. 44
 Universul SF: *Roadele unei diplomații chibzuite* de Ov.S. Crohmălniceanu 51
 Imaginație și ficțiune 56
 Textul științific: *Condiția literaturii SF* de Florin Manolescu 57
 Texte auxiliare: *Țiganiada* de Ion Budai-Deleanu, *Povestea fără sfârșit* de Michael Ende; *Albina și ariciul, munții* (text folcloric);

Cartea de bucate de Simona Popescu;
Camera fantastică de Nicolae Manolescu 60

• COMUNICARE

Textul narativ 70
 Textul descriptiv 72
 Referatul 75
 Situația de comunicare 76

• ELEMENTE DE LIMBĂ ROMÂNĂ

Cuvinte și context 79

Evaluare Unitatea 2 86

UNITATEA 3 – ȘCOALA

• LITERATURĂ

Școala între haz și necaz: *Amintiri din copilărie* de Ion Creangă 88
 Proiect de grup: *Școala de mâine* 95
 Sinus și cosinus: *Corigența* de Mircea Eliade . . . 96
 Textul memorialistic: *Ora de istorie* de Marin Preda. 101
 Realitate, adevăr și ficțiune 105
 Texte auxiliare: *Tot mai înveți, maică?* de G. Călinescu; *Timpul ce ni s-a dat* de Annie Bentoiu; *Necazuri cu școala* de Daniel Pennac. 106

• COMUNICARE

Funcțiile limbajului 110
 Povestirea. Relatarea 112
 Rezumatul 114
 Argumentarea 116

• ELEMENTE DE LIMBĂ ROMÂNĂ

Normă și abatere 120

Evaluare Unitatea 3 126

UNITATEA 4 – IUBIREA

• LITERATURĂ

Clipe de grație: *Vorbește-ncet* de Mihai Eminescu 128

Drumuri nemarcate: <i>Nora sau Balada Zânei de la Bâlea-Lac</i> de Mircea Nedelciu	131
Nebun de amor: <i>O noapte furtunoasă</i> de I.L. Caragiale	136
Textul epistolar: Scrisori de Mihai Eminescu către Veronica Micle	138
Texte auxiliare: <i>Zburătorul</i> de Ion Heliade-Rădulescu; <i>Balada crinilor care și-au scris frumos</i> de Emil Brumaru; <i>Romeo și Julieta</i> de William Shakespeare	142
LITERATURĂ ȘI FILM. Scriitori, creație literară și film	146
• COMUNICARE	
Monologul	148
Correspondența	150
Anunțuri publicitare	151
Eseul școlar	152
• ELEMENTE DE LIMBĂ ROMÂNĂ	
Corectitudine și greșeală	154
Evaluare Unitatea 4	160
UNITATEA 5 – CONFRUNTĂRI ETICE ȘI CIVICE	
• LITERATURĂ	
Piedici în calea iubirii: <i>Mara</i> de Ioan Slavici	162
Rinocerizarea: <i>Rinocerii</i> de Eugen Ionescu	170
Eseul: <i>Tipuri de trecere</i> de Andrei Pleșu	174
Texte auxiliare: <i>De veghe în lanul de secară</i> de J.D. Salinger; <i>Aforisme</i> (compuse într-un cerc literar din București)	178
LITERATURĂ ȘI FILM. Filmul de actualitate: <i>Bacalaureat</i> de Cristian Mungiu	182
• COMUNICARE	
Textul argumentativ	185
• ELEMENTE DE LIMBĂ ROMÂNĂ	
Scriere și oralitate	187
Evaluare Unitatea 5	192

COMPETENȚE GENERALE ȘI SPECIFICE**1 Utilizarea corectă și adecvată a limbii române în receptarea și în producerea mesajelor în diferite situații de comunicare**

- 1.1. utilizarea adecvată a achizițiilor lingvistice în receptarea diverselor texte
- 1.2. identificarea elementelor specifice din structura unor tipuri textuale studiate
- 1.3. exprimarea orală sau în scris a propriilor reacții și opinii privind textele receptate
- 1.4. redactarea unor texte diverse
- 1.5. utilizarea corectă și adecvată a formelor exprimării orale și scrise în diverse situații de comunicare

2 Folosirea modalităților de analiză tematică, structurală și stilistică în receptarea diferitelor texte literare și nonliterare

- 2.1. aplicarea unor tehnici vizând înțelegerea textelor literare sau nonliterare
- 2.2. identificarea temei textelor propuse pentru studiu
- 2.3. compararea ideilor și atitudinilor diferite în dezvoltarea aceleiași teme literare
- 2.4. analizarea componentelor structurale și expresive ale textelor literare studiate și discutarea rolului acestora în tratarea temelor
- 2.5. compararea trăsăturilor definitorii ale comunicării în texte ficționale și nonficționale
- 2.6. aplicarea conceptelor de specialitate în analiza și discutarea textelor literare studiate
- 2.7. compararea limbajului cinematografic cu acela al textului scris

3 Argumentarea în scris și oral a unor opinii în diverse situații de comunicare

- 3.1. identificarea structurilor argumentative într-un text dat
- 3.2. identificarea elementelor dintr-un text care confirmă sau infirmă o opinie privitoare la textul respectiv
- 3.3. argumentarea unui punct de vedere privind textele studiate

VALORI ȘI ATITUDINI

- Cultivarea interesului pentru lectură și a plăcerii de a citi, a gustului estetic în domeniul literaturii
- Stimularea gândirii autonome, reflexive și critice în raport cu diversele mesaje receptate
- Formarea unor reprezentări culturale privind evoluția și valorile literaturii române
- Cultivarea unei atitudini pozitive față de comunicare și a încrederii în propriile abilități de comunicare
- Abordarea flexibilă și tolerantă a opiniilor și a argumentelor celorlalți
- Cultivarea unei atitudini pozitive față de limba maternă și recunoașterea rolului acesteia pentru dezvoltarea personală și îmbogățirea orizontului cultural
- Dezvoltarea interesului față de comunicarea interculturală

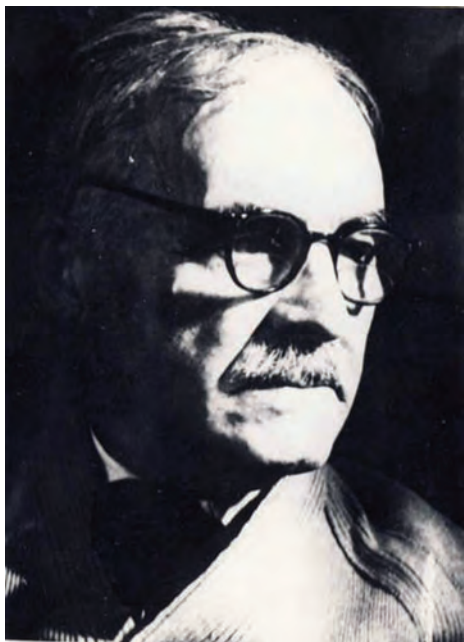
UNITATEA 1

Joc și joacă



Pieter Bruegel cel Bătrân, *Jocuri de copii* (1560)

Creația și jocul



Tudor Arghezi (1880 – 1967), poet, prozator și gazetar cu o carieră literară întinsă și foarte bogată, unul dintre autorii de prim rang ai perioadei interbelice.

Biografia scriitorului, plină de cotituri, a rămas până astăzi controversată în multe detalii. Nu-și încheie studiile, începe să lucreze în fabrică, publicând în paralel versuri în reviste. În 1899 se retrage la Mănăstirea Cernica, iar între 1900 și 1905 e diacon la Mitropolie. Pleacă în Elveția, la Fribourg, unde este găzduit la o mănăstire. Audiază cursuri universitare la Geneva. Învăță să lucreze ca bijutier și ceasornicar. Colindă prin Europa. Revenit în țară în 1910, se afirmă în primul rând ca jurnalist cu temută vervă polemică. Rămâne în Capitală în timpul ocupației germane din Primul Război Mondial, scriind la *Gazeta Bucureștilor* și la *Scena*, publicații devenite progermane, ceea ce îi aduce, după război, acuza de colaboraționism și un an de închisoare la Văcărești. În vremea celui de-al Doilea Război Mondial este închis din nou, la Târgu-Jiu, pentru pamfletul *Baroane*, considerat a leza autoritatea militară hitleristă în România. Țintă a unor atacuri vehemente după instaurarea comunismului, este marginalizat câțiva ani, opera fiindu-i pusă sub interdicție. După o serie de gesturi de frondă – vinde în piață cireșe din livada sa de la Mărțișor –, începe să se bucure din nou de onoruri. Este ales membru al Academiei Române și al Marii Adunări Naționale. Opera lui câștigă tot mai multă prețuire după 1970.

Arghezi începe să publice la 16 ani, dar debutează editorial târziu, la 47 de ani, când era deja bine-cunoscut prin scrierile apărute în reviste. Volumul de versuri *Cuvinte potrivite* (1927), sinteză a creației sale lirice de până

PENTRU ÎNCEPUT

- 1 Amintiți-vă ce texte studiate în gimnaziu au avut ca temă jocul.
- 2 Precizați câteva idei pe care le-ați reținut în legătură cu această temă.
- 3 Ce înseamnă jocul pentru voi? Alegeți dintre următoarele răspunsuri sau formulați altele:
 - amuzament • competiție • altă realitate • pierdere de timp • efort • creație • gratuitate • exercițiu mental • destindere • imaginație • învățare • simulare • spirit de echipă
- 4 Unele jocuri sunt „pentru copiii între 9 și 99 de ani”. Ce semnificație credeți că are această formulă publicitară?

PREFAȚĂ

de Tudor Arghezi

Într-o zi, pe înserat,
Ce să vezi? Ne-am apucat,
Doi părinți și doi copii,
Din *Cartea cu jucării*,
Să mințim, să povestim
Ce-am știut și ce nu știm,
Pentru alți copii, mai mici,
Nici chiar mici de tot, dar nici
Mari, ca de însurătoare,
Și făcurăm și-o prinsoare,
Cine poate scri mai iute
Stihuri vreo câteva sute,
Și ne-am așternut pe scris.
Ochii ni s-au cam închis,
Mâna ne-a cam amorțit
Și-a ieșit ce a ieșit.
Am citit în adunare
Ce scrisese fiecare,
Și din toate, vrea nu vrea,
S-a ales povestea mea.
Rămășagul fu: „Se poate
Scri și pe nerăsuflăte?”
Vorba e c-am câștigat
Și,-n sfârșit, am răsuflat.
Partea mea, într-adevăr,
Am avut un sfert de măr,
Împărțind un măr crețesc;
Nu cumva ca să jignesc
Pe tovarășii de coate,
Mâncând sferturile toate.

Domnule, care citești
Multe altele povești,
Mai frumoase și mai scrise,
N-o să-ți placă, pare-mi-se.

Te-ai deprins cu stih bogat,
Cu care te-am învățat.
Nu mă osândi, vai mie!
C-am căzut în sărăcie.

E nevoie să-ți explic:
Ești prea mare. Fă-te mic.
Uită regula o dată
Și, cu cartea dezvățată,
Mergi nițel de-a bușile.

Poți închide ușile,
De ți-e teamă și rușine
Să te faci de răs ca mine.
Ieși din dogmă și, tiptil,
Fă-te la citit copil.
Asta, Domnule Confrate,
Dă alean și sănătate.
Eu, cum vezi, încet, încet,
M-am făcut analfabet.

DISCUTAREA TEXTULUI

Ce impresie vă trezește poezia la prima lectură? Ilustrați-vă opinia cu exemple din text.

• JOC ȘI ROSTIRE

- 1 Textul cuprinde o serie de cuvinte care se referă la joc. Identificați-le.
- 2 Care credeți că este tema poeziei? Alegeți dintre următoarele variante: copilăria • jocul • creația • competiția.
- 3 Găsiți în text secvențe care ilustrează diferite ipostaze ale jocului. Vă puteți orienta după sugestiile de la exercițiul 3 din secvența *Pentru început* (pagina 10).
- 4 Identificați inversiunile din text. Care dintre ele vi se pare cea mai surprinzătoare?
- 5 Explicați ce este neobișnuit în următoarele construcții: „stihuri vreo câteva sute”, „tovarășii de coate”, „multe altele povești”, „mai frumoase și mai scrise”, „cu cartea dezvățată”.
- 6 Ce sugerează astfel de întrebări ale limbii? Alegeți dintre următoarele variante sau formulați un răspuns propriu:
 - stângăciile copilului în vorbire;
 - creativitatea copilului în exprimare;
 - inventivitatea lingvistică a poetului;
 - spontaneitatea rostirii.

• COPII ȘI ADULȚI

- 1 Pentru cine scriu cei care participă la „rămășag”? Indicați în text secvența corespunzătoare.
- 2 Cui credeți că i se adresează poezia *Prefață*: copiilor, adulților sau și unora, și altora? Argumentați cu exemple din text.

atunci, este întâmpinat de critica literară ca un eveniment. Din acest moment Arghezi dă la tipar, cu o întrerupere între 1947 și 1954, numeroase volume de poezii și de proză, până către sfârșitul vieții, înnoindu-și în repetate rânduri viziunea poetică. Este unul dintre marii scriitori români a cărui personalitate se lasă greu definită.

Alte repere bibliografice: *Flori de mucigai* (versuri, 1931) este una dintre cele mai temerare încercări românești de a practica „estetica urâtului” în poezie. *Cărticică de seară* (versuri, 1935) închipuie, dimpotrivă, o lume a purității, a inocenței. *Hore* (versuri, 1939) este, în perioada interbelică, volumul cel mai reprezentativ pentru creația jucăușă a poetului.

NOTE LEXICALE

dogmă, s.f. – ansamblu de idei fundamentale, considerate indiscutabile într-o religie (sau într-o concepție filosofică).

alean, s.n. – (în text) mângâiere, liniștire.

Poezia *Prefață* deschide placheta *Țara piticilor* (1947).

DICȚIONAR LITERAR

Cartea cu jucării (1931) este un volum de proze scurte de Tudor Arghezi, pe care el însuși le consideră „jucării” pentru cei mici și pentru cei mari. Personajele cărții sunt tătuțu, măicuța și cei doi copii ai autorului: Baruțu și Mițu(ra). **Inversiune** – procedeu sintactic, care constă în modificarea ordinii obișnuite a cuvintelor în enunț.

Prefața este un text care precedă o operă, cuprinzând, de regulă, lămuriri privitoare la aceasta. Ea poate să aparțină autorului sau unui specialist, care prezintă sau recomandă opera respectivă.

Autor – persoană care a produs o operă literară, artistică sau științifică.

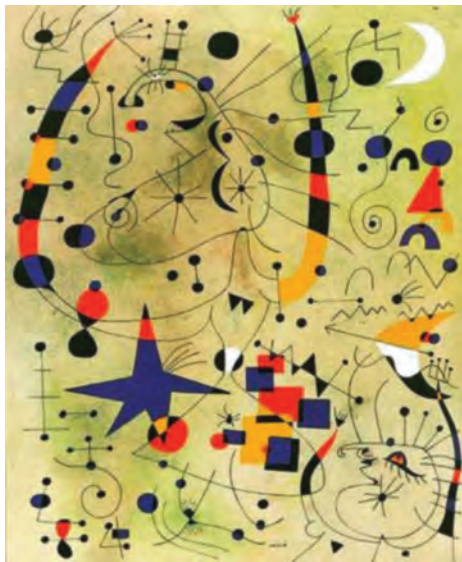
Cititor – cel care citește. Pentru cei care constituie publicul textelor orale sau al altor creații artistice, se folosesc și termeni precum **asculțător**, **privitor**, **spectator** etc. Pentru toate aceste tipuri de public se folosește termenul de **receptor** – cel care receptează o creație artistică, un mesaj etc.

DICȚIONAR LITERAR

Tema reprezintă ideea centrală/aspectul la care se referă un text („despre ce este vorba”, în linii mari, în text). Se pot identifica numeroase teme care apar frecvent în literatură: copilăria, dragostea, prietenia, războiul, viața de zi cu zi, călătoria etc. De multe ori, identificarea temei unui text este relativă, depinzând de nivelul de generalitate la care se face această operație (de exemplu: dragostea sau dragostea neîmplinită, orașul sau orașul de provincie etc.) sau chiar de interpretarea textului în cauză.

Motiv literar – unitate minimală în structura unui text, care ajută la conturarea temei și a semnificației acestuia. Același motiv literar poate fi regăsit în creații diferite. Cel mai adesea, motivele se referă la situații tipice: despărțirea de iubită, rivalitatea între frați, așteptarea în singurătate, pierderea unei scrisori, călătoria în lumea subpământeană etc.

Artă poetică – text în care un autor își exprimă, prin mijloace artistice specifice operei literare, concepția despre creație.



Joan Miró, *Dansatori acrobatici*

PERSONALITĂȚI

Joan Miró (1893 – 1983), pictor, sculptor și grafician spaniol. Pornind de la banalul cotidian, acesta creează o lume imaginară, de umor și poezie, folosind semne și figuri care amintesc de picturile făcute de copii.

- Poezia este alcătuită din două părți. Identificați-le, arătând ce anume marchează granița dintre ele.
- Grupați cuvintele și expresiile de mai jos în funcție de registrul stilistic căruia îi aparțin: familiar (colocvial) sau cult (elevat).
 - analfabet • confrate • dogmă • pe nerăsuflăte • prinsoare • rămășag • regulă
- Observați distribuția cuvintelor și expresiilor date în cele două părți ale poeziei. Cum explicați cele observate?
- Identificați în text aspecte caracteristice unei prefețe (adresarea către cititor, explicarea intențiilor autorului, prevenirea cititorului asupra modului cum trebuie citită cartea etc.).
- Cui credeți că i se adresează poetul cu formula „Domnule Confrate”? Explicați ortografierea cu majuscule.

• ARTA POETICĂ

- Prefață* poate fi considerată și o artă poetică. Identificați, în partea a doua a textului, secvențele care exprimă o opțiune polemică a autorului în raport cu modul de a scrie al altora și chiar cu propria creație anterioară.
- Jocul descris în prima parte a poeziei poate fi văzut ca o expresie a actului creației. Ce trăsături ale acesteia sunt evidențiate în text?
- Cum interpretați, având în vedere răspunsul la întrebarea anterioară, următoarea afirmație a autorului: „Nicio jucărie nu e mai frumoasă ca jucăria de vorbe.” (T. Arghezi, *Poveste cu oi*)
- Ce semnificație are cuvântul „analfabet” din finalul poeziei?

DINCOLO DE TEXT

- Pentru Tudor Arghezi, revenirea – prin creația artistică – la copilărie înseamnă o regăsire a inocenței. Credeți că vârsta copilăriei este, într-adevăr, un univers al purității sau că adulții vor să o vadă astfel? Discutați.
- Citiți poezia *Cuvânt*, o altă artă poetică a lui Tudor Arghezi. Ce asemănări și ce diferențe puteți găsi între cele două texte la nivelul viziunii artistice, al tonului etc.?
- Ce alte opere literare ați citit sau ați studiat în anii anteriori, în care apare motivul literar al întrecerii sau al rămășagului?
- Cunoașteți opere literare în care copilăria este prezentată și în alte ipoteze? Exemplificați.
- Priviți pictura lui Joan Miró și discutați despre ce vă atrage atenția. Credeți că există ceva comun între viziunea artistică a lui Miró despre creația plastică și cea a lui Arghezi despre creația poetică, descoperită în poezia *Prefață*?

ÎN LOC DE SFÂRȘIT

Pregătiți-vă să reacționați rapid! Alegeți două cuvinte din lista de mai jos. Scrieți-le pe o bucată de hârtie și dați-o colegului de bancă. Alcătuiți, fiecare, în cinci minute, o scurtă povestire, pornind de la cele două cuvinte primite.

- struț • ceasornicar • baclava • termită • sinuzită • cui • diazepam • gramofon • CD • vârtelniță

Joc de copii

PENTRU ÎNCEPUT

Vă prezentați la un interviu pentru a obține un post de răspundere. Instrucțiunea este următoarea: „De mâine sunteți numit ministrul apărării. Care sunt primele trei lucruri pe care le veți face?” Aveți 30 de secunde de gândire.

După răspunsul dat, credeți că veți obține postul pentru care candidați? Argumentați.

Erasmu

sau

A doua fotografie cu oameni mici

de Mircea Horia Simionescu

Eram președintele Republicii. Tocmai decretasem starea de război cu Rădulescu O. Armata lui era mai prost înzestrată tehnic, dar se bucura de sprijinul unor soldați excelenți, temerari, conduși de generalul Foca, un țigan masiv și impertinent. Politica lui Rădulescu, lipsită de prejudecăți rasiale, adusese în rândurile combatanților o grămadă de țigănuși iuți în mână, capabili de fapte memorabile. Puneam la punct amănuntele luptei, ordonam deplasarea tancurilor pe strada Brâncoveanu și stabileam străji puternice pe Pârvan Popescu, pentru rezistență în caz de atac dinspre palatul domnesc. Bolovăneanu, comandantul Capitalei, încerca să mă convingă de oportunitatea folosirii unor atacuri aparente, care să ațâțe pe dușman și să-l atragă în Alee, unde ar fi fost întâmpinat de grosul forțelor noastre și nimicite. Cercetam cu neîncredere planul lui când, printre rapoarte, mi se aduse vestea cumplită că Dinu Chiran, șeful Statului meu Major, împreună cu câțiva comandanți au furat secretele militare și au pus mâna pe depozitul principal de proiectile, declarându-se neutri. Simții pământul fugindu-mi de sub picioare. Chiran primise în chiar dimineața acelei zile peste un milion de franci noi-nouți pentru plata arsenalelor. Eram lovit în mod tâlhăresc. L-am chemat pe Oncescu Alexandru.

— Ce știi despre complotul lui Chiran? l-am întrebat.

— Știu că a încărcat muniția și a dus-o la el.

— Dar voi unde erați?

— Ni s-a spus că acesta este ordinul. A explicat că duce proiectilele la comandantul Anghel, șeful frontului 3.

— Ai cunoștință de motivele acestui act criminal?

— Da. Cred că este supărat pentru că i se arată atâta încredere lui Valerică Bolovăneanu, de felul lui cam palavragiu.

— Bine. Tu ce crezi despre trădarea lui Chiran?

— Eu cred că a procedat așa cum cer interesele Republicii, mi-a răspuns cu impertinență.

— Ieși afară, dacă nu vrei să te trimit în fața plutonului de execuție!

Bolovăneanu, care fusese de față la acest schimb de cuvinte și care reținuse, neîndoios, părerile lui Chiran despre el, se apropie:

— De mai multă vreme am observat în armata noastră o antipatie față de mine. Dacă un om care se devotează cu totul datoriei, armatei, necedând cu niciun pas fanteziilor unora ca Anghel, Chiran, Oncescu Alexandru, Pavelescu, Crișan, poate fi suspectat, atunci rostul meu este în altă parte...



Mircea Horia Simionescu (1928 – 2011), prozator. Scriitorul însuși relatează că ar fi jurat, împreună cu alți colegi de liceu din Târgoviște, să nu publice nimic până la patruzeci de ani. Prima carte, *Ingeniosul bine temperat. Dicționar onomastic*, îi apare în 1969, deschizând drumul unei bogate cariere literare. Este un scriitor extrem de inventiv, construind, alături de romane, cărți de o factură aparte. Împreună cu foștii colegi (Radu Petrescu, Costache Olăreanu ș.a.), reuniți ulterior de critică sub titulatura de „scriitorii târgovișteni” sau „Școala de la Târgoviște”, are o influență deosebită asupra generațiilor următoare de prozatori și de poeți.

Alte repere bibliografice: *Ingeniosul bine temperat*, ciclu alcătuit din patru volume: *Dicționar onomastic* (1969), colecție de fișe pline de umor și fantezie, unde fiecare nume înregistrat devine un „personaj” cu propriile însușiri și întâmplări; *Bibliografia generală* (1971), care parodiază falsa erudiție printr-o antologie de comentarii la scrieri inexistente; *Jumătate plus unu* (1976), continuare a „dicționarului”; *Breviar* (1980), o falsă „istorie a calamităților”, amestec derutant de texte diferețite, de referințe culturale reale și imaginare – opere care se adresează cititorilor rafinați.

Erasmus sau A doua fotografie cu oameni mici face parte din volumul Dicționar onomastic (1969), din ciclul Ingeniosul bine temperat.



Copii jucându-se în ruine, Viena (1953)

— Stai, Valerică, nu te pripi! Ai răbdare! Am să cercetez. Pe cine contăm?

— Singurul om în care am încredere este Hector Bosoancă! Țsta este un om excepțional!

— Bine, lasă-mă singur!

Gândurile mi se învălmășeau în cap. Până atunci nu trăisem o asemenea derută, deși trecusem prin situații obiective mai critice. Valerică Bolovăneanu n-avea încredere decât în... Hector Bosoancă!

Cine era acest Bosoancă? Fiu al unui subinginer de la sonde, Hector era unul dintre acei oameni lipicioși care vor să intre cu orice preț în cercul celor importanți. Apărea spre seară la mine, îmi lăuda exagerat lucrurile de prin casă, îmi făcea o horă de cuvinte dulci, care puteau să mă cucerească, dacă nu tresăream cu indignare.

— Ești omul cel mai înzestrat dintre noi toți, spunea. Ai calități pe care ți le apreciez în chip deosebit. Uite, mă refer la scrisul tău. Grafologic, mi se pare tulburător. Ai o voință puternică, menită să te conducă la fapte mari. Voința îți este dublată de o excelentă inteligență, de o mie de ori mai vie decât a lui Cruceanu, care trece drept un om inteligent din creștet până în tălpi... etc.

Mă analiza din punct de vedere filosofic și practic, nu ca un psiholog, ci ca un farmacist, stabilind dozele, notând fiecare detaliu calitativ.

— Un singur om, din câți cunosc, îți seamănă, fiind aproape tot atât de înzestrat, dar lipsit de generozitatea ta! E Valerică Bolovăneanu.

Atunci când îmi repetase de câteva ori numele lui Valerică nu dădusem importanță faptului, deși mă atinsese neplăcut asemănarea pe care o stabilise între mine și el. Acum îmi apăreau toate foarte clar. Hector Bosoancă și Valerică Bolovăneanu se sprijineau reciproc, mă înconjura cu fel de fel de amabilități și își făceau împreună drum spre conducere.

Chemai pe Titișor, mareșalul armatei, ministru de externe și președinte al Băncii Naționale, fratele meu:

— Spune-mi, Titișor, ce vor ăștia – Bosoancă și Bolovăneanu? Ce vor ceilalți, Chiran, Anghel, Oncescu? Se petrec sub ochii mei lucruri cărora nu le găsesc explicația...

— Ești un prost slab de înger. Te trag pe sfoară toți, nu vezi? Bosoancă vine pe la noi ca să se joace cu mașinile de pompieri aduse de nenea Titu, pe cea albastră el a turtit-o. Țți ia din raft de fiecare dată câte-o carte. Țti-a mai înapoiat vreuna? Unde sunt *Lir și Tibișir*, *Neață în Africa*, *Un Robinson elvețian*? Vezi? Valerică vine să se dea cu sania. Ieri a dispărut cu patru popice și o bilă – cea mai bună. E un tâmpit. Știi ce-a făcut zilele trecute? A rupt coșul de paie pe care-l scosese mama la soare și în care a încercat să intre, deși nu încăpea. În plus, îmi ia toate creioanele colorate și mi le strică. Mi le dă înapoi ciozvărte. Am vorbit cu Jean Băilă că, dacă mai face pe nebunu', îl prindem și-i dăm o mamă de bătaie să ne țină minte... Cât despre Bosoancă, să nu-l mai văd pe-aici! Mi-a spus – după ce că i-ai dat bicicleta! – că tu ai spart geamul de la Balaban și că te spune...

— Ce vorbești?! E, într-adevăr, tâmpit!

— Acuma știi asta?!

După o pauză întrebai:

— Dar Anghel, Oncescu Alexandru, Chiran?

— Ei sunt băieți buni. Au dus muniția acasă la Vică Anghel, ca să n-o distrugă Valerică. A stricat mai mult de douăzeci de grenade pe pisica aia galbenă a lui Șotângeanu. Rămânem fără grenade și așa...

Pe când stăteam de vorbă, printr-un semnal vocal semănând cu strigătul cucuvelei, se anunță Jean Băilă.

— I-ați dat praștia cu crăcan lui Hector Bosoancă?

— Iar Bosoancă? Țtipai prezidențial.

— Era adineauri în Alee cu Valerică, dădeau mere de la domnul Drăguț Demetrescu. O să vie iar madam Drăguț să se plângă că-i spargem tabla...

— Titișor!

— Ordonati!

— Du-te și ia-le praștia. Suntem în pragul mării bătălii și armamentul de intimidare ne lipsește.

— Dar ce, mai dăm lupta? râse frate-meu. Fugi de-aci! Nu mai ai cu cine purta bătălia. Eu nu lupt.

— Ești trădător!

— Ei, și? În ce mă privește, mă duc la Vică să înființăm împreună o loterie cu poze.

— Cosmopolitule!

Eram trădat de toți. Republica zăcea la pământ. Mă închisei în camera mică de pe sală și, așezat pe un balot cu lână abia scărmanată, plânsei amar. Apoi, hotărât să acționez, mă așezai la scris și, timp de câteva ore, semnai decrete de convocare a parlamentului, de mobilizare a rezerviștilor Piți Constantinescu și Costel Ciocârdia, reorganizai arsenalul, așezai noi impozite pe populație și desenai pe-o foaie de caiet de matematică planul unei noi linii Maginot și al unui tanc cu trei roți. Ca răzbunare, îl spusei mamei pe Crișan, care făcuse din nou pipi pe peretele de la scară.

Seara scrisei prima poezie de dragoste, închinată Silviei.

DISCUTAREA TEXTULUI

Ați jucat în copilărie jocuri asemănătoare cu cel povestit? Ce rol aveți? Cum vă simțeați în acel rol?

• JOC ȘI SERIOZITATE

- 1 Credeți că în text este relatată o întâmplare trăită de către autor? Argumentați.
- 2 Recitiți textul cu atenție. Care credeți că este vârsta protagoniștilor? Comentați, în acest sens, expresia „oameni mici” din titlu.
- 3 Ce vi se pare neobișnuit în felul în care începe relatarea („Eram președintele Republicii”)? Amintiți-vă momentele subiectului, specifice unei narațiuni. Cum începe, de obicei, un text narativ?
- 4 De ce în text nu apar cuvinte precum *joc*, *joacă* sau *a se juca*? Alegeți dintre variantele de mai jos:
 - personajele iau jocul în serios;
 - naratorul se identifică perfect cu personajul;
 - nu este vorba despre un joc.
- 5 Ce semnificație are finalul textului? Alegeți una dintre variantele de mai jos și discutați-o:
 - intrarea într-un altfel de joc;
 - schimbarea dispoziției sufletești a personajului-narator;
 - părăsirea vârstei copilăriei și intrarea în adolescență.

• LIMBAJ ȘI COMPORTAMENT

- 1 Observați limbajul naratorului (adult) și pe cel al personajelor (copii); examinați, în acest sens, primul paragraf, replica lui Bolovăneanu („— De mai multă vreme ...”), precum și pe cea a lui Bosoancă („— Ești omul cel mai înzestrat ...”).

ENCICLOPEDIA

Linia Maginot – linie de fortificație, construită pe frontiera de nord-est a Franței, între 1927 și 1936, de André Maginot, cu scopul de a apăra Franța de invazia germană.



NOTE LEXICALE

- oportunitate**, s.f. – ocazie, prilej, moment prielnic, favorabil.
- arsenal**, s.n. – 1. întreprindere sau clădire în care se repară, se fabrică și se depozitează armament; 2. (fig.) totalitatea mijloacelor tehnice de luptă.
- grafologie**, s.f. – studiul particularităților individuale ale scrisului.
- ciozvârtă**, s.f. – bucată mare de carne; halcă; (în text) bucată dintr-un obiect.
- cosmopolit**, adj. – indiferent față de tradițiile propriului popor, influențat de alte culturi; (în text) influențat de străini și indiferent față de ai săi.

DICȚIONAR LITERAR

Momentele subiectului – etapele acțiunii înfățișate într-un text narativ: *expozițiunea* (în care se dau informații despre locul și timpul acțiunii și despre personajele implicate în aceasta sau despre *situația inițială*, cea de la care pornește șirul de întâmplări ce urmează să fie relatate), *intriga* sau *conflictul* (elementul care perturbă situația inițială și declanșează evenimentele narate), *desfășurarea acțiunii*, *punctul culminant* și *deznodământul* (încheierea acțiunii, ajungerea într-un punct de echilibru, într-o *situație finală*).

Narator (sau **povestitor**) – cel care narează sau povestește niște întâmplări reale sau imaginare, cel care comunică, oral sau în scris, o narațiune.

Personaj – cel care acționează sau e implicat în acțiunea înfățișată într-o scriere epică, dramatică, uneori și lirică. Cel mai adesea personajele prezente în creațiile literare sunt oameni, dar pot fi și alte ființe (animale, făpturi închipuite etc.) sau chiar obiecte (ca de exemplu în *Povestirea unui galbân* de V. Alecsandri). Personajele pot fi *principale* sau *secundare* (*episodice*, când apar numai în anumite momente în relație), *statice* sau *dinamice*,

pozitive sau negative, „plate” (simple, previzibile) sau „rotunde” (complexe, imprevizibile). Personajele principale sunt adesea denumite și eroi sau protagoniști.

Verosimil (lat. *verosimilis*, „asemănător adevarului”) – termenul desemnează, în sens larg, ceea ce poate fi crezut, ceea ce e plauzibil, conform cu realitatea. Cu referire la literatură, înțelesul termenului a variat de-a lungul epocilor în privința a ce anume poate fi considerat credibil și ce nu într-o operă literară (privitor la trăsăturile de caracter ale personajelor, la comportamentul lor, la situațiile înfățișate etc.).



Secvență dintr-o reprezentație a piesei *Visul unei nopți de vară* de William Shakespeare

Starea de spirit la joc este de felul ei labilă. În fiecare clipă, viața obișnuită poate reintra în drepturile ei fie printr-un șoc din afară, care strică jocul, fie printr-o încălcare a regulilor, fie din interior, printr-o discontinuitate a conștiinței ludice, printr-o deziluzie, printr-o trezire la realitate.

(Johan Huizinga, *Homo ludens*)

PERSONALITĂȚI

Johan Huizinga (1872 – 1945), eseist și istoric de artă olandez, autor al cărților *Erasmus* (dedicată filosofului olandez Erasmus din Rotterdam), *Amurgul Evului Mediu* și *Homo ludens*. Ultimul titlu este alcătuit dintr-o sintagmă latinească, după modelul *Homo sapiens*, putând fi tradusă prin „omul ca ființă căreia îi este specific jocul”.

- 2 Modul de exprimare folosit în aceleași secvențe vi se pare verosimil pentru vârsta personajelor? Argumentați.
- 3 Comparați dialogul din aceste secvențe cu schimbul de replici dintre „președintele Republicii” și fratele său, Titîșor.
- 4 Identificați contraste similare în comportamentul personajelor, când infantil (copilăros), când matur.

• ROLURI

- 1 Ce ipostaze ale jocului, dintre cele menționate la exercițiul 3 (pagina 10), puteți identifica în text?
- 2 Alcătuiți schema guvernării în Republica înfățișată de autor. Definiți relațiile dintre personaje, având în vedere nu numai pozițiile pe care le ocupă în cadrul jocului, ci și raporturile existente între ele în afara acestuia (rudenie, prietenie, rivalitate, simpatie etc.).
- 3 Personajele din text își asumă anumite roluri. Expresia „a juca un rol” se folosește deopotrivă în teatru și în viață. Dați exemple și arătați prin ce se deosebește asumarea unui rol în joc, în teatru și în viață.
- 4 Personajele imită atitudinile și limbajul unor adulți în situații similare. Cum apreciați acest comportament? Alegeți dintre următoarele variante:
 - pregătire pentru viață;
 - lipsă de imaginație;
 - prefăcătorie;
 - evadare din lumea proprie.

• CINE SE JOACĂ?

- 1 În text apare, pe parcurs, o schimbare de planuri, trecându-se dinspre lumea jocului spre cea a realității. Identificați elementele care diferențiază aceste planuri.
- 2 Care dintre cele două lumi este percepută de personaje ca fiind mai serioasă: cea a jocului sau cea a realității?
- 3 De ce, până la urmă, jocul eșuează? Care credeți că este miza jocului pentru fiecare participant?
- 4 Cine credeți că se joacă în text: personajele, autorul sau și unele, și altul?

DINCOLO DE TEXT

- 1 Credeți că există și situații când adultul adoptă comportamentul copiilor? Dați exemple din experiența voastră sau din alte texte citite de voi.
- 2 Dați exemple – din limba română și din limbi străine cunoscute – de folosire a cuvintelor „joc”, „a juca” (sau a echivalentelor acestora), care să indice posibile înrudiri între joc și arte (de exemplu, jocul actorilor, *playing the piano* etc.).

ÎN LOC DE SFÂRȘIT

Discutați în ce măsură jocul creației din poezia *Prefață* de Tudor Arghezi seamănă cu joaca de-a guvernarea a copiilor din textul *Erasmus* sau *A doua fotografie cu oameni mici* de Mircea Horia Simionescu.

Invenție și ficțiune

- 1 Arătați care verbe din lista următoare vi se par mai apropiate ca sens de verbul „a inventa”: a născoci • a descoperi • a scorni • a crea • a imagina • a plăsmui • a închipui • a găsi • a minți • a produce.
- 2 Grupați verbele din lista de mai sus în funcție de apropierea de sens dintre ele. Comparați rezultatele în echipe de câte 4 – 5 elevi. Verificați dacă verbele selectate la exercițiul anterior fac parte din aceeași grupă sau din mai multe. Discutați.
- 3 Inventivitatea nu se manifestă doar în creația artistică. Dați exemple de alte activități în care ea are o importanță deosebită.
- 4 Recitați poezia *Prefață* de Tudor Arghezi. Credeți că primele două verbe din versurile „Să mințim, să povestim/Ce-am știut și ce nu știm” se referă la două lucruri diferite (să mințim și să povestim) sau la același lucru (să mințim, *adică* să povestim)?
- 5 Ce înțeles poate avea cuvântul „fictiv”? Construiți enunțuri care să ilustreze sensurile enumerate: plăsmuit • imaginat • inventat • mincinos • fals • eronat.
- 6 Ce deosebire credeți că este între ficțiune, minciună și afirmație falsă? Țineți seama de următoarele repere:
 - vorbitorul (scriitorul) știe/nu știe că ceea ce spune (scrie) nu este adevărat;
 - ascultătorul (cititorul) știe/nu știe că ceea ce aude (citește) nu este adevărat.
- 7 În care dintre situațiile date autorul are datoria să nu inventeze? Argumentați-vă răspunsurile.
atunci când scrie un reportaj • atunci când povestește o întâmplare trăită unui grup de ascultători • atunci când transmite public niște știri • atunci când scrie un *curriculum vitae* • atunci când scrie un roman • atunci când redactează biografia unei personalități • atunci când scrie o scrisoare unui prieten • atunci când redactează textul unei reclame comerciale • atunci când participă la un joc.
- 8 Ficțiunea nu este nici adevărată, nici falsă. Universul său este inventat și totuși e perceput *ca și cum* ar fi real. Prin aceasta, ficțiunea se apropie de joc. Discutați aceste afirmații cu referire la textul din manual al lui Mircea Horia Simionescu.
- 9 Relatarea unui vis este o ficțiune? Argumentați-vă răspunsul.



- 10 Ce credeți că justifică nevoia oamenilor de a citi sau de a asculta texte în care sunt înfățișate lucruri inventate? Formulați cel puțin două răspunsuri. Comparați răspunsurile date.



Victor Brauner, *Suprrealistul*

DICȚIONAR

Ficțiune (lat. *fictio*, „închipuire”, „născocire”) – creație care prezintă fapte, personaje, situații, trăiri etc. inventate (imagine). În literatură, ficțiunea absoarbe, într-un grad mai mare sau mai mic, elemente din realitate. O plăsmuire complet desprinsă de lumea cunoscută ar deveni de neînțeles.

Suprrealism – mișcare artistică europeană, activă îndeosebi între 1920 și 1940, ce și-a propus să exploreze posibilitățile de îmbogățire a personalității omenești prin eliberarea forțelor psihice de sub controlul conștiinței, al rațiunii. Atât în literatură, cât și în pictură, artiștii suprarealiști sunt interesați de resursele imaginative ale visului, ale spontaneității totale.

Textul jurnalistic

DICȚIONAR

Textele jurnalistice din presa scrisă și din cea audio-vizuală sunt de tipuri variate: știri, articole, editoriale, relatări, interviuri, cronici sportive, culturale, reportaje etc. Unele prezintă informații propriu-zise, altele îmbină informația cu o comentare/interpretare a acesteia, ceea ce, uneori, presupune și o anumită implicare subiectivă a autorului.

PENTRU ÎNCEPUT

Priviți captura de ecran de mai jos și discutați despre ce știți sau despre ce credeți că înseamnă un *escape room*.



@David Bloomer

Escape room

Cel mai incitant *escape room* din București

18 iunie 2015 – o zi memorabilă, în care pe tărâmul Real Escape Room București au poposit „tastele” ascuțite, călătore, creative, fashioniste și elitiste ale online-ului. Au venit să testeze cele mai căutate jocuri de *escape room* ale momentului. Nimic mai frumos decât să îi vezi în acțiune! O adevărată paradă de trăiri intense și bucurii de copii, de soluții inteligente, dar și de ambiție în lupta contra cronometru cu puzzle-urile și misterele.

Doar câțiva dintre ei mai experimentaseră în alte părți acest concept de „evadează din cameră”, așa că întâi au avut parte de puțină istorie, pe care au ascultat-o cu înțelegere și atenție, fără a avea încă idee de ce îi așteaptă. Au pus multe întrebări, încercând să afle cât mai multe amănunte, în speranța că vor avea un avantaj la intrarea în cameră. După îndelungi dezbateri, s-au împărțit în patru echipe și au încercat toate camerele, reacția de final fiind doar una: mai vrem!

Inspirate din modelul asiatic, jocurile noastre au în prim-plan experiența pe care o are jucătorul în cele 60 de minute. Tensiunea plutește în aer, fiecare clipă este diferită și toate trăirile sunt întinse la maximum, pentru că nu intri doar într-o cameră, ci intri în atmosferă și devii personajul principal al filmului, care simte și reacționează.

Istoria jocului

Jocurile *escape room* sunt jocuri de aventură în care un grup de persoane este închis într-o cameră și trebuie să se folosească de lucruri din cameră, să rezolve ghicitori și enigme, să găsească indicii și să evadeze din cameră într-un timp predefinit.

Conceptul provine din jocurile de aventură de pe calculator „point-and-click” din anii '80, în care jucătorii trebuiau să evadeze din închisoare.

Primul joc de acest tip a apărut pe Internet în 1988, atunci când John Wilson a lansat „Behind Closed Doors”, o aplicație de tip text *adventure*, prin comenzi scrise, în care jucătorul trebuia să evadeze dintr-o cameră folosind diverse obiecte. Sintagma „Escape the Room” a fost

lansată în 2001, odată cu jocul „Mystery of Time and Space” (MOTAS). Succesul a fost atât de mare, încât în următorii ani s-au dezvoltat sute de mii de programe similare.

Primul Escape the Room în mărime naturală a fost deschis la Budapesta, în cadrul Parapark. Reacția publicului a fost neașteptat de bună, determinând apariția a zeci de alte *escape rooms*. Cea mai cunoscută este cea din Silicon Valley, amenajată de un grup de studenți, celebră pentru faptul că, de-a lungul celor opt ani de existență, doar 23 de oameni au reușit să elucideze misterele camerei în cele 60 de minute.

Sunt destul de multe astfel de jocuri la nivel mondial și ceea ce au în comun este faptul că jucătorii se confruntă cu ghicitori și indicii înșelătoare, diferite jocuri de logică prin care sunt provocați să elucideze misterul camerei și să evadeze.

Escape room este recomandat pentru toți cei care își doresc o oră de recreere totală. Este locul în care te poți bucura de o experiență cu totul și cu totul nouă.

Surse: <http://www.realescaperoom.ro>,
<https://www.comunicatedepresa.net>



DISCUTAREA TEXTULUI

- 1 Cum ați interpretat metafora „tastele” ascuțite, călătore, creative, fashioniste și elitiste ale online-ului din prima frază a textului? La cine se referă?
- 2 Selectați secvențele redactate într-un stil obiectiv, neutru, și pe cele care evidențiază perspectiva subiectivă a autorului. Cum evaluați subtitlul *Cel mai incitant escape room din București*? De ce credeți că știrea îmbină perspectiva obiectivă cu cea subiectivă? Cine ar putea fi autorul știrii?
- 3 Puteți încadra textul într-o categorie precisă? Sau mai degrabă acesta se află la granița dintre text publicistic și publicitate mascată? Argumentați-vă răspunsul.
- 4 Care sunt trăsăturile jocului descris în textul dat?
- 5 Ce vi s-a părut interesant privitor la istoria acestui joc?
- 6 Scrieți o postare adresată autorului articolului. Puteți formula o întrebare sau o opinie referitoare la acest joc.

ÎN LOC DE SFÂRȘIT

- 1 Realizați o dezbatere pornind de la întrebarea: „Care dintre mijloacele de comunicare în masă – presa scrisă sau audio-vizuală – are un impact mai mare asupra publicului?”
- 2 Întocmiți un portofoliu (dosar) tematic care să cuprindă o colecție de texte jurnalistice de același fel (știri, articole de fond, editoriale, comentarii sportive etc.), provenind din publicații diferite. Faceți o fișă sintetică în care să consemnați asemănări și deosebiri între aceste texte. Comentați raporturile dintre titlu, imagine și text.
- 3 Selectați din presă cinci titluri care vi se par cele mai captivante. Discutați-le și alegeți prin vot primele trei titluri.
- 4 Găsiți, pe baza aceluiași procedeu, cele mai atractive titluri de emisiuni radio și TV. Argumentați-vă opțiunea.
- 5 Descrieți, pe scurt, scenariul prezentării știrii despre *Real Escape Room* în cadrul unei știri TV sau al unui reportaj TV. Arătați ce elemente specifice limbajului TV pot avea un impact deosebit asupra audienței.

DICȚIONAR

Stilul publicistic este neunitar (eterogen), din cauza diversității tipurilor de texte jurnalistice, conținând elemente care nu îi sunt neapărat specifice. Aceste elemente provin din limbajul științific, din cel administrativ sau din cel caracteristic literaturii. Trăsăturile dominante ale stilului publicistic sunt:

- varietatea și bogăția vocabularului, ceea ce derivă din diversitatea ariei tematice abordate;
- folosirea limbii literare, chiar dacă formulările tipice limbajului cotidian sunt destul de frecvente;
- folosirea neologismelor și chiar introducerea unor unități lexicale noi;
- amestecul de limbaje;
- utilizarea unor procedee menite a stârni curiozitatea publicului; un rol important, în acest sens, îl au titlurile, subtitlurile, interogațiile și exclamațiile, ilustrațiile sau imaginile;
- folosirea unor clișee, de exemplu: *orașul din Bănie* (Craiova), *frații noștri de peste Prut* (românii din Republica Moldova), *perla litoralului românesc* (Mamaia) etc.;
- accesibilitatea limbajului, explicabilă prin categoriile diverse de public-țintă.



François Rabelais, portret

PROFIL

François Rabelais (1494 – 1553), scriitor francez, autor al cunoscutului roman comic *Gargantua și Pantagruel*, operă emblematică a Renașterii europene.



Henri Rousseau, Fotbaliștii

PERSONALITĂȚI

Henri Rousseau (1844 – 1910), pictor francez, reprezentant al picturii naive.

Pieter Bruegel, zis **cel Bătrân** (1525? – 1569), pictor flamand aparținând Renașterii; portretizează lumea oamenilor simpli, uneori cu accente grotești sau fantastice.

Texte auxiliare

• JOCURI DE IERI ȘI DE AZI

Jocurile lui Gargantua

de François Rabelais

– fragment –

Pe urmă, morfolind greoi niște frânturi de paraclise și de cetanii, își clătea gâtlejul cu vin întărâtat, spălându-se pe mâini cu ce da pe dinafară, se scobea în dinți cu-o butură de porc, rozându-și scobitoarea, și tăifășuia voios cu oamenii săi.

Îndată apoi desfăceau măsuțele de joc, întindeau postavul verde, aduceau perechi de cărți, grămezi de zaruri și table pentru toată lumea. Și jucau:

culoare,
protos,
țacă sau panțarola,
maslă bătătoare,
coz sau tromf,
ferbere cu șantel și fără,
tablanet și oglindă,
ghiordum,
preuteasa sau crăița mare,
coțcă sau cacealma,
zece-ochi,
zece-ochi sau șamșurca,
treizeșunu,
perechi,
otusbir,
popa-prostu,
uite popa nu e popa,
copcica,
stuci sau douășunu,
toci,
șaizășase, cu licitație și o mie una, [...]
birlicul sau tuzul,
fofârlica,
șah,
hârjete,
table,
ghiulbahar,
dupi,
table drepte sau oștable,
coțcă sau oase,
țincuși sau zaruri,
babaroase sau caterincă,
dame sau abac,
șudbah,
arolă-areșcă,
arșice sau sici-bei,
soalbe sau miale,
cipicul sau de-a puha,
de-a iepurașul sau vânătorul și copoi,
de-a gaga-gaia sau de-a trei colaci,



Pieter Breugel cel Bătrân, Jocuri de copii (detaliu)

În 1560 Bruegel pictează Jocuri de copii. Specialiștii au făcut inventarul scenelor: șaptezeci și opt de experiențe ludice, aproape replica plastică a jocurilor enumerate de Rabelais în cartea 22 din Gargantua.

(Gabriel Liiceanu, din prefața la *Homo ludens* de Johan Huizinga)

de-a cip-cirip te ciup sau căptușala,
gâdeluș sau caua-caua un' te duci,
de-a bâr, oiță, bâr sau lupii și oile,
de-a ciuș, ciuș, măgăruș sau mână măgarul,
de-a cimel-cimel,
oină,
de-a borșul,
de-a hoții și vardîștii sau niciun hoț în pădure,
de-a vulpea șchioapă la boboci,
de-a berbeleaca,
de-a pitulicea sau v-ați-ascunsul,
de-a fripta,
de-a mija,
de-a tontoroii sau crăguiul,
cu cercul și coarda,
de-a poarca sau în gogi,
țurca sau celichiul,
în buș la țăruș,
popici sau cheglă,
hocus-pocus,
cu labda-n ogoi,
cu praștia,
de-a pitișul,
de-a foarfeca,
de-a azvârlita,
de-a bafta-n trei sau loton,
cu zbârnulul sau vuva-zbrârnițoare,
cu sfârleaza,

cu titirezul,
capra,
de-a puia-gaia sau de-a cureaua,
în scrânciob,
bâza,
de-a pumnareta pumna pi,
poștalionul,
de-a prinselea,
de-a mâța oarbă,
de-a prâsnelul,
de-a baba-oarba,
de-a lăcusta,
de-a cârja,
fața,
în bumbi,
ala-bala,
de-a sfârta,
de-a roata,
de-a trânta,
scara mâții,
de-a ulii și porumbeii,
de-a leapșa pe ouate,
de-a ineluș-învârtecuș,
lapte-gros,
șotron sau căldărușa,
cu zmeul,
în bobârnaci,
cu tifla.

După ce jucau pe cinste, vânturându-se, cheltuindu-și și pierzându-și vremea, se cuvenea să bea olecuță – cam unșpe vedre de cap – și îndată după benchetuială, pe câte vreo laiță, colea, ori taman în vârful patului, pun'te pe-ntins și pe tras la soamne două – trei ceasuri și nici tu gând rău, nici tu vorbă de ocară.

Tălmăcire de Romulus Vulpescu

Din tablou se degajă un fel de ostentație ludică și această senzație de prea mult joc ne obligă să ne gândim că jocul nu este doar o experiență cu hotare ferme, că deschizând această expoziție a jocului într-un spațiu convențional, Bruegel a avut mai degrabă în vedere o dimensiune a existenței, o realitate care debordează granițele copilăriei, invadând [...] întreaga regiune a ființei umane. Tabloul lui Bruegel nu este un răspuns, dar este deschiderea unei probleme.

(Gabriel Liiceanu, din prefața la *Homo ludens* de Johan Huizinga)

- 1 Recitiți pasajul care se referă la pregătirile pentru joc. Între acesta și enumerarea jocurilor există o contradicție. Identificați-o.
- 2 Alegeți dintre variantele următoare sau propuneți alte răspunsuri. Prin enumerarea „jocurilor lui Gargantua”, autorul:
 - informează cititorul despre jocurile la modă din acea vreme;
 - se lasă cucerit de plăcerea rostirii denumirilor de jocuri;
 - descrie modul de viață al lui Gargantua;
 - invită la joc.
- 3 Care dintre jocurile menționate vă sunt cunoscute?
- 4 Potrivit unei clasificări, există patru categorii de jocuri: competitive (șah, fotbal etc.), de noroc (jocurile de cărți, de zaruri), de spectacol (teatru, carnaval etc.) și de risc (cascadorie, alpinism etc.). Pentru care dintre cele patru categorii puteți găsi exemple în lista jocurilor lui Gargantua?
- 5 Ce tip de jocuri vă place mai mult? De ce?
- 6 Alegeți din text două denumiri de jocuri:
 - construite pe baza repetiției;
 - construite pe baza rimei interioare.
- 7 Alegeți cea mai amuzantă denumire a unui joc și motivați-vă opțiunea.

Computer games forever

de Mircea Cărtărescu

Ce Dumnezeu caut aici? Dar numele Lui nu este bine-venit 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 eu nu știu cine sunt și de ce putere sunt însuflețiți. N-au instinct de conservare. Păsări de foc, diavoli estropiați, zombi, mumii, vârcolaci, legiuni de inomabile nevertebrate se azvârl înainte, 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 vâpăile 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 țeapă, 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

Computer Games Forever („Jocuri de computer pentru totdeauna”) a apărut în revista *Vineri*, supliment al publicației săptămânale *Dilema* (1998). Titlul face aluzie la un refren dintr-o melodie a formației Beatles, *Strawberry Fields Forever* („Câmpuri de căpșuni pentru totdeauna”).

PROFIL

Mircea Cărtărescu (n. 1956), poet și prozator, unul dintre cei mai importanți scriitori contemporani români. Volume de versuri: *Faruri, vitrine, fotografii* (1980), *Poeme de amor* (1983), *Totul* (1985), *Levantul* (1990). Proză: *Nostalgia* (1993), *Travesti* (1994), *Orbitor I, II și III* (1996, 2002, 2007), *Enciclopedia zmeilor* (2002), *Solenoid* (2015) etc. Critică și istorie literară: *Visul chimeric* (1992), *Postmodernismul românesc* (1999). Autorul combină, atât în proză, cât și în poezie, un lirism profund cu elemente fantastice sau aparținând cotidianului și cu tehnici compoziționale elaborate (rafinete).

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 dispăre 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, înșesat de carcase de om. Într-o nișă găsesc – Evoé! – o formidabilă Armă. E ca un crin de transfinită lumină. Cu el înaintea, ca o Bună-Vestire, pătrund în grota finală. Lupt cu Balaurul. N-am timp să văd cum arată. Îl învâluie continuu cu bilioane de steluțe otrăvite. Urletele-i sunt de nesuportat. Se zbate agonic, nu mai poate sufla jerbele lui de iridiu. Se înțepenește brusc. Se vitrifică. Se sparge în țândări. E praf și pulbere. Dar 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 întrupez în eterna, absurda mea metempsihoză, apuc să mai văd ecranul final: LEVEL 26 COMPLETED // KILLED: 56/64 // SECRETS: 4/7 // TIME: 1:23:45.

- 1 Ați jucat jocuri pe computer? Povestiți-le colegilor voștri cea mai pasionantă experiență de acest fel.
- 2 Ce anume desemnează persoana I a verbului în textul lui Mircea Cărtărescu? Comentați, în acest sens, întrebările din ultimul paragraf al textului.
- 3 Ce asemănări există între modul în care Mircea Cărtărescu prezintă jocul pe calculator și diferite situații, personaje etc. din unele forme de creație artistică (literatură, film etc.)?
- 4 Textul citit este mai aproape de unul literar sau de unul publicistic? Argumentați cu exemple din text.



NOTE LEXICALE

abstrus, adj. – neclar, confuz.

caduceu, s.n. – sceptorul lui Hermes (zeul comerțului și al călătorilor), reprezentat printr-un baston cu două aripioare în vârf, înconjurat de doi șerpi; în Antichitatea greco-romană, simbol al păcii și al comerțului.

estropiat, adj. – schilodit, mutilat.

zombi, s.m. – cadavre descompuse care se însuflețesc și îi îngrozesc pe cei vii prin înfățișarea lor hidoasă.

inomabil, adj. – 1. care nu poate fi numit; 2. josnic, dezgustător.

esplanadă, s.f. – 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.

stei, s.n. – colț (ascuțit) de stâncă.

Evoé! sau **Evohé!**, interj. – strigătul bacantelor în onoarea lui Dionysos (zeul vinului și al viței-de-vie).

transfinit, adj. – infinit, nelimitat.

Bună-Vestire, s.f. – sărbătoare creștină (fixată în 25 martie) când se spune că Fecioara Maria a fost anunțată de un înger, în vis, că va naște prin procreare divină pe Hristos; (în text) cel care aduce vestea cea bună.

jerbă, s.f. – (în sintagma „jerbă nucleară”) fascicul de urme ale particulelor provenite din dezintegrarea unui nucleu atomic în nenumărate fragmente, ca urmare a ciocnirii sale de o particulă cosmică cu energie foarte mare.

iridiu, s.n. – element chimic, metal greu, alb-argintiu, cu temperatura de topire foarte înaltă.

a vitrifica, vb. – a transforma un silicat sau un amestec de silicați într-o masă amorfă, sticloasă, printr-o operație de topire urmată de solidificare.

metempsihoză, s.f. – concepție religioasă conform căreia sufletele oamenilor parcurg, după moarte, în vederea purificării, un lung șir de reîncarnări succesive în animale, plante și oameni.

DICȚIONAR

Simbol – semn concret (obiect, imagine) cu o semnificație proprie, dar prin care se identifică, în virtutea unei corespondențe, și un alt sens, de obicei abstract. Simbolul poate fi un obiect real (un sceptor, de exemplu), dar și o reprezentare (imagine vizuală – fotografie, desen, pictură – a unui sceptor) sau o desemnare lexicală (cuvântul „sceptor” într-un text). Simbolul poate fi preluat din inventarul preexistent al unei culturi și folosit ca atare sau modificat; uneori, o operă de artă poate chiar crea și impune simboluri noi.