



ROMANIAN A1 – HIGHER LEVEL – PAPER 1
ROUMAIN A1 – NIVEAU SUPÉRIEUR – ÉPREUVE 1
RUMANO A1 – NIVEL SUPERIOR – PRUEBA 1

Monday 22 May 2006 (morning)
Lundi 22 mai 2006 (matin)
Lunes 22 de mayo de 2006 (mañana)

2 hours / 2 heures / 2 horas

INSTRUCTIONS TO CANDIDATES

- Do not open this examination paper until instructed to do so.
- Write a commentary on one passage only.

INSTRUCTIONS DESTINÉES AUX CANDIDATS

- N'ouvrez pas cette épreuve avant d'y être autorisé(e).
- Rédigez un commentaire sur un seul des passages.

INSTRUCCIONES PARA LOS ALUMNOS

- No abra esta prueba hasta que se lo autoricen.
- Escriba un comentario sobre un solo fragmento.

Comentați **unul** dintre următoarele pasaje:

1. (a)

- Am fost într-o vreme, pe când viața începuse să mi se pară atât de cenușie încât nu mai merita să fie tratată, 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, renunșasem la mâncare și la somn și îmi tremurau mâinile după tastatură și mouse. Întârziam la cursuri, pentru că nu mă lăsam până nu rezolvam o situație dificilă de pe ecran, începusem să visez peisajele artificioase din jocuri și să văd sincer (ca Rimbaud altădată) în troleu, în drum spre Universitate, “orci” verzi și “dwarfi” portocalii în loc de trecătorii de pe stradă. Când îmi priveam mâinile aveam câteodată un moment de panică și tresăream: unde naiba îmi disparuse arbaleta? [...] Corpul, în mai toate jocurile de strategie, de “beat’em up” sau de “adventure” este, în primul rând, cuantificat. Eroii cu care te identifici sunt, de fapt, un summum discontinuu de parametri. Nu e important cum arată ei - pozele îți arată cavaleri și cavalerițe de toate rasele și felurile – ci scalele valorice din spatele lor. Ai de ales, de fapt, între abstracțiuni cu punctaje diferite la diferite aptitudini: forță, inteligentă, curaj, inițiativă... E ca și când ființa umană ar veni pe lume cu un anume potențial vital fix, ce se poate subîmpărți în variabile. Dacă vrei să crești inteligența eroului tău, trebuie să-i scazi forța sau curajul cu același număr de puncte. Apoi, vitalitatea sa e tradusă, în general, în moduri cu totul convenționale, fără nici o legătură cu situația din realitate, așa cum avionul funcționează altfel decât pasărea. Mai întâi, unele personaje, mai ales cele din chinuitoarele “platform games”, au mai multe vieți, uneori reprezentate prin inimioare sau pietre prețioase. De câte ori cad de la înălțime sau în apă, e rănit sau curentat etc., personajul mai pierde o viață, iar când toate sunt pierdute, jocul se încheie. [...]
- 20 Uimitor peste măsură e că ființele din computer, între care tu însuși, când ajungi un “game junkie”, își pot redobândi, cuantificat, vitalitatea. Ești rănit? Abia mai horcăi? Nu-i nimic. Îți rămâne întotdeauna speranța să te refaci. N-ai decât să cauți, prin labirinturile sumbre prin care aluneci, miraculoase truse sanitare sau cutii cu medicamente, nu se știe de cine și în ce scop lăsate în drumul tău. Când dai de vreuna, un fulger verde iluminează ecranul, un “Ahhh!” satisfăcut se aude și deodată... te simți mai bine: bara vieții tale s-a mai lungit nițel. Alteori, în hrubele unui castel părăsit, găsești mâncare și băutură, sau pietre miraculoase care te însănătoșesc de diferitele ciume și holere pe care le-ai contractat. Pe lângă toate acestea, fapt neobservat în realitate, poți alege de la început nivelul de viață virtuală pentru care te simți pregătit: “Easy”, “Medium” sau “Hard”, ceea ce te scutește pe viitor de o mulțime de probleme. Nu știu ce-aș fi ales în pânțele mamei, sau imediat după naștere, sau la majorat: o conștiință mai ușoară sau mai grea? O dragoste mai ușoară sau mai grea? O carte mai ușoară sau mai grea? Știu însă ca aș fi vrut să fac eu alegerea, nu să aleagă alții (fie și ursitoarele) pentru mine.

35 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 40 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. De fapt, toți până la unul pierdem jocul în care suntem angrenați din cauza acestei mici erori tehnice care va fi, probabil, corectată în versiunea viitoare, „Life II”, sau cum se va fi numind.

Mircea Cărtărescu, *Pururi tânăr, înfășurat în pixeli*, 2003

1. (b)

Castelul tău de gheață l-am cunoscut, Gândire;
Sub tristele-i arcade mult timp am rătăcit,
De noi răsfrângeri dornic, dar nici o oglindire,
În stinsele cristale ce-ascunzi, nu mi-a vorbit.

5 Am părăsit în urmă grandoarea ta polară
Și-am mers, și-am mers spre caldul pământ de miazăzi,
Și, sub un pâlc de arbori stufoși, în fapt de seară,
Cărarea mea, surprinsă de umbră, se opri.

10 Sub acel pâlc de arbori sălbateci, în amurg,
Mi-ai apărut – sub chipuri necunoscute mie,
Cum nu erai acolo, în frigurosul burg,
Tu, muzică a formei în zbor, Euritmie!

15 Sub înfloriții arbori, sub ochiul meu uimit,
Te-ai resorbit în sunet, în linie, culoare,
Te-ai revărsat în lucruri, cum în eternul mit
Se revărsa divinul în lucruri pieritoare.

20 O, cum întregul suflet, al meu, ar fi voit
Cu cercul undei tale prelungi să se dilate,
Să spintece văzduhul și – larg și înmiit –
Să simtă că vibrează în lumi nenumărate...

Și-n acel fapt de seară, uitându-mă spre Nord,
În ceasul când penumbra la orizont descrește
Iar seara întârzie un somnolent acord,
Mi s-a părut că domul de gheață se topește.

Ion Barbu, *Umanizare*, 1920