

1. Задание на аналитическую работу с визуальным материалом (30 баллов).

Ниже даны две группы изображений:

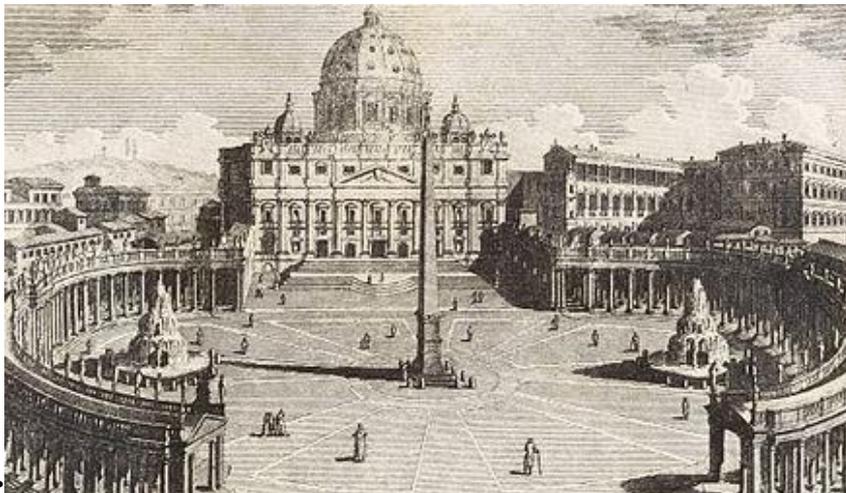
I группа – архитектурные сооружения; II – символы.



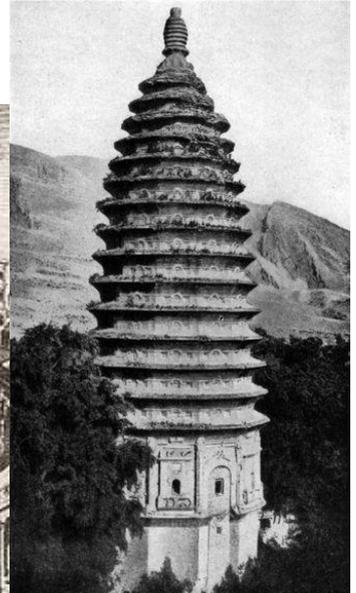
I. А.



Б.

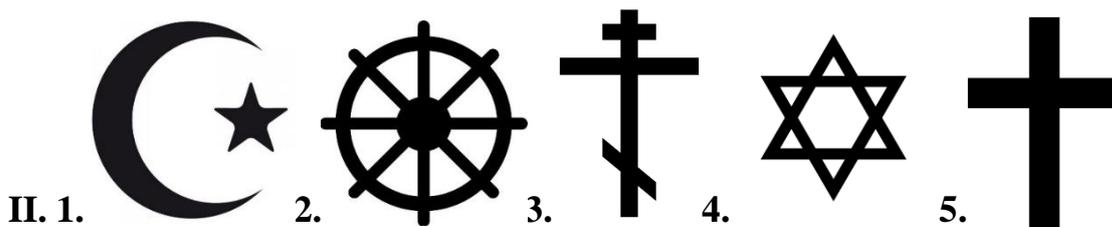


В.



Д.

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»



1. Соотнесите архитектурные сооружения и символы так, чтобы у Вас получились 4 соответствующие пары. Записывайте только букву и цифру. К примеру, «А-5».

2. Укажите архитектурное сооружение и символ, которые не могут быть объединены в пару. Обоснуйте в одном предложении.

3. Укажите два архитектурных сооружения и два символа, которые могут быть объединены в общую группу. Поясните в одном предложении, на каком основании их можно объединить.

2. Задание на аналитическую работу с научным текстом (40 баллов).

Прочитайте текст и ответьте на вопросы.

Понятия серийности и повторения обладают предельно широким спектром значений... С точки зрения промышленного производства, два экземпляра могут быть рассмотрены как копии одного и того же образца, когда в отсутствие явного изъяна нормальный индивид, с нормальными потребностями равнодушно выберет один из них. Две копии одного фильма, два экземпляра книги — это копии одного образца. Повторяемость и серийность, которые нас здесь интересуют, касаются того, что, на первый взгляд, не кажется тождественным другому.

Рассмотрим случай, в котором: (а) нам представлено нечто как оригинальное и отличное от другого...; (б) нам известно, что эта вещь повторяет другую, которая нам уже известна, и (в) несмотря на это — точнее сказать, именно поэтому, — она нам нравится (и мы ее покупаем).

Первый тип повторения — это *retake*, или повторная съемка. В этом случае еще раз обращаются к персонажам, имевшим успех в другом повествовании, и рассказывается то, что с ними произошло после их первого приключения. Наиболее известный пример "повторной съемки" — это "Двадцать лет спустя" Александра Дюма...

"Римейк" заключается в том, чтобы рассказать заново историю, которая имела успех. Возьмем нескончаемые версии "Доктора Джекила" или "Мятежников из Баунти"... Все произведения Шекспира — это римейк предшествующих историй...

Серия распространяется на определенную ситуацию и ограниченное число неизменных персонажей, вокруг которых вращаются второстепенные варьирующие персонажи. Эти второстепенные персонажи должны создавать впечатление, что новая история отлична от предыдущей, на самом же деле нарративная интрига не меняется. [...] Благодаря серии, можно наслаждаться, новизной истории (которая все время одна и та же), хотя в реальности ценится повторение той нарративной интриги, которая остается неизменной. В этом смысле серия удовлетворяет инфантильное желание слушать всегда один и тот

Международная олимпиада молодежи – 2014/15

же рассказ, довольствоваться "возвратом к идентичному" в маскарадном одеянии...К разновидностям «серии» можно отнести и фильмы, сделанные по форме «flashback»: в некоторых лентах мы имеем дело не с линейной эволюцией персонажа, а с периодическим возвращением к различным моментам его жизни, пересматриваемой самым тщательным образом, чтобы найти в ней материал для нового повествования... Спираль - это еще одна разновидность серии. В рассказах Чарли Брауна явно ничего не происходит, и каждый персонаж настойчиво продолжает играть свою обычную роль. И тем не менее, с каждым комиксом характер Чарли Брауна или Снупи становится все более глубоким и разнообразным...

Эко У. «Инновация и повторение»

1.) Какой тип повторяемости интересует Умберто Эко в рассматриваемом тексте?

2.) Как Умберто Эко определяет серию?

3.) Приведите свои примеры фильмов, созданных с применением flashback и спирали. Ответ кратко обоснуйте.

4.) Эко приводит несколько примеров retake, ориентируясь на них, приведите два своих примера, один из которых будет из современной культуры (литературы, кино), а другой из классической. Ответ обоснуйте.

3. Творческое задание (эссе) (30 баллов).

Напишите рассуждение на одну из предложенных ниже тем.

1. Сегодня роботы разрабатываются для того, чтобы существовать автономно, без вмешательства человека; один из главных возникающих при этом вопросов заключается в том, можно ли запрограммировать машину так, чтобы она могла действовать в соответствии с моралью и этикой? (Андрей Алексеев).
2. Компьютерные игры дают людям возможность перенестись в мир фантазий и пользоваться там свободой действий: «персональная» сущность компьютера освобождает от законов физики, морали и уголовного кодекса (Алиса Денисова).
3. Ни один из социальных институтов, включая школу, не может сравниться с телевидением по программированию сознания и, следовательно, поведения (Даниил Дондурей).