

«Культурология»

8 - 9 классы

Время выполнения задания – 120 минут

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

Ниже даны две группы изображений:

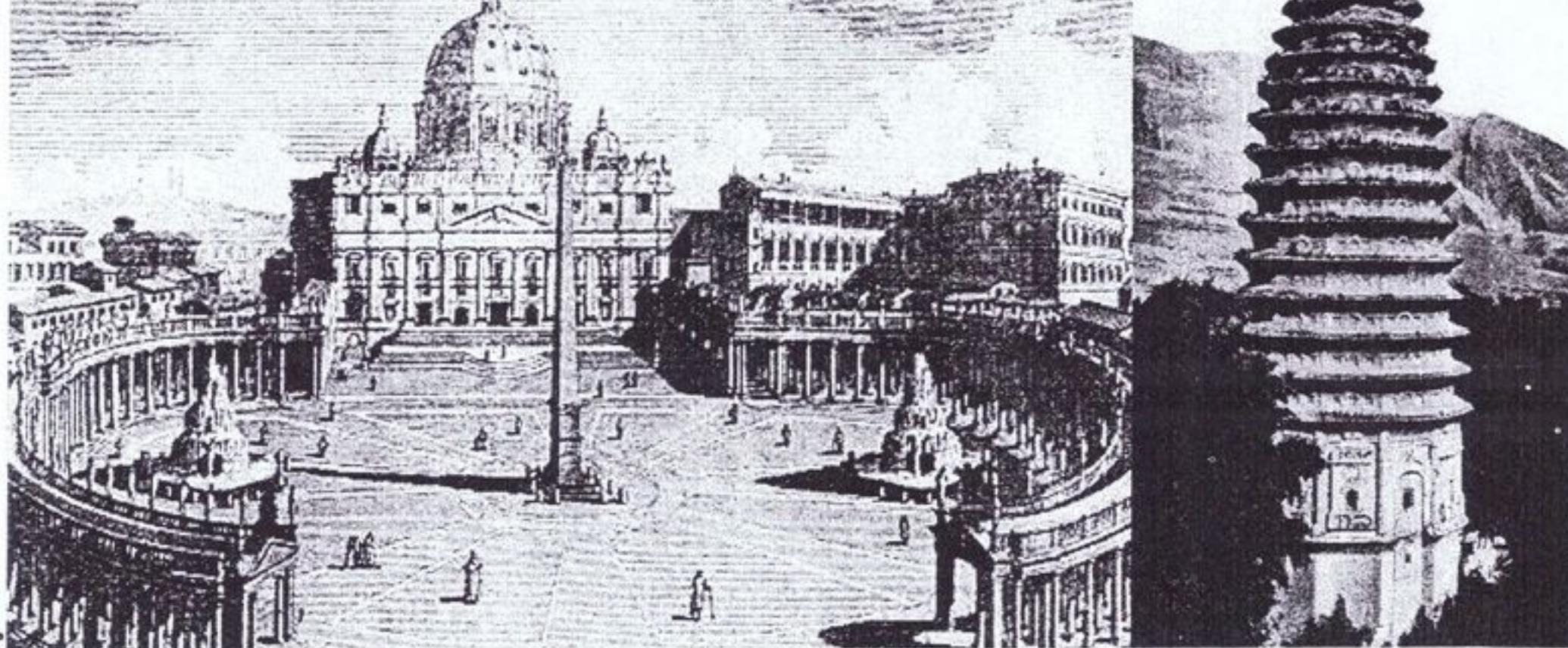
I группа – архитектурные сооружения; II – символы.



I. А.



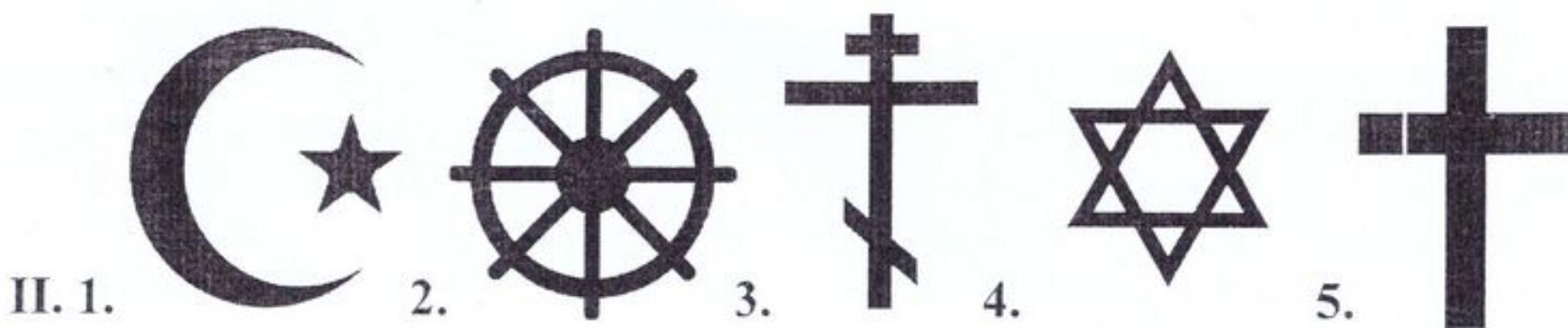
Б.



В.



Д.



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

А-1; Б-3, В-5; Г-2; Д-4

16

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

Б-1, т.к. Б - это православный храм, а 1 - это символ буддизма.  
У этих двух религии абсолютно разные членства и правила  
жизни

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.

Б-3 + В-5 т.к. Б-3 - это православие, а В-5  
- это католицизм, они же религии достаточно  
близки, т.к. это разделение единой христианской  
церкви.

6

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

Прочтите 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 врачаются 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 же рассказ, довольствоваться "возвратом к идентичному" в маскарадном одеянии....К

разновидностям «серии» можно отнести и фильмы, сделанные по форме «flashback», некоторых лентах мы имеем дело не с линейной эволюцией персонажа, а 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?

Умберто Эко интересует тип (б)

10

- 2.) Как Умберто Эко определяет серию?

Серия - это определяющее значение и ограничивающее члены меньшими персонажами, вокруг которых вращается второстепенные персонажи.

7

- 3.) Приведите свои примеры фильмов, созданных с применением flashback и спирали.

Ответ кратко обоснуйте.

Фильм "Кино я встретил вашу маму" - А. М. К.  
в сериале рассказываются различные ситуации,  
когда присутствует ограниченное  
комплексное пересечение и в концовке  
серии героя одни и те же.

6

- 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.

"Мадагаскар" и "Мадагаскар 2" являются частью большой  
серии и основаны на этом  
"Гарри Поттер" и "Гарри Поттер и философский камень" -  
это первые романы о вымышленном персонаже.  
Первые книги автора написаны через и ориентированы  
на это было написано еще серия книг.

5

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

Напишите рассуждение на одну из предложенных ниже тем.

- 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).
- 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).
- Ни один из социальных институтов, включая школу, не может сравниться с телевидением по программированию сознания и, следовательно, поведения (Даниил Дондурей).

15  
Я выбрала вторую тему, в которой рассматривается компьютер и его возможности.

В современном мире большая часть населения планеты имеет доступ к ~~одной~~ различным технологиям – компьютер. Каждый получает от компьютером по разным причинам, но никто не отрицает, что компьютер делает нашу жизнь проще и ~~удобнее~~ более гуманной, человеческого мышления.

Я согласна с высказыванием Алисы Денисовой,

о том, что компьютер дает возможность перенестись в виртуальный мир и не ограничивать себя там. Для многих людей это способ отвлечься от серости будней и погуливать себе свободы.

Компьютерные возможности в виртуальном мире обеспечивают компьютерные игры, создатели которых стараются обеспечить максимальное приближение к реальности в плане графики и ~~пространства~~ пространства,

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

но так же присутствуют безграничные возмож-  
ности

и отсутствие моральных норм и здравия.

Компьютерные игры позволяют не ручаться о ежедневных заботах и дают возможность ~~забыть~~ заняться о чём-то большим, что не позволяет человеку в реальном мире. ~~заняться~~ В играх человек может вспомнить свои нормы, сделав то, что уже нечестно, т.к. реальный мир ставит в рамки.

Несмотря на все эти преимущества, ~~и~~ компьютерные игры обладают и недостатками.

Многие люди после длительного находкинга в виртуальном мире не могут вернуться обратно в реальность из-за нарушенной психики. Данные ~~и~~ проблемы имеют ~~как~~ более компьютерную зависимость и расстройства среди подростков. Всегда с большим количеством людей с данной проблемой, члены <sup>группы</sup> ~~и~~ разрабатывают методы лечения.

Я отрицаю любую отдачу к компьютерным играм, кт. к. приветствую игрей с честнойкой ненужной.