

Время выполнения задания – 120 минут

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

Ниже даны две группы изображений:

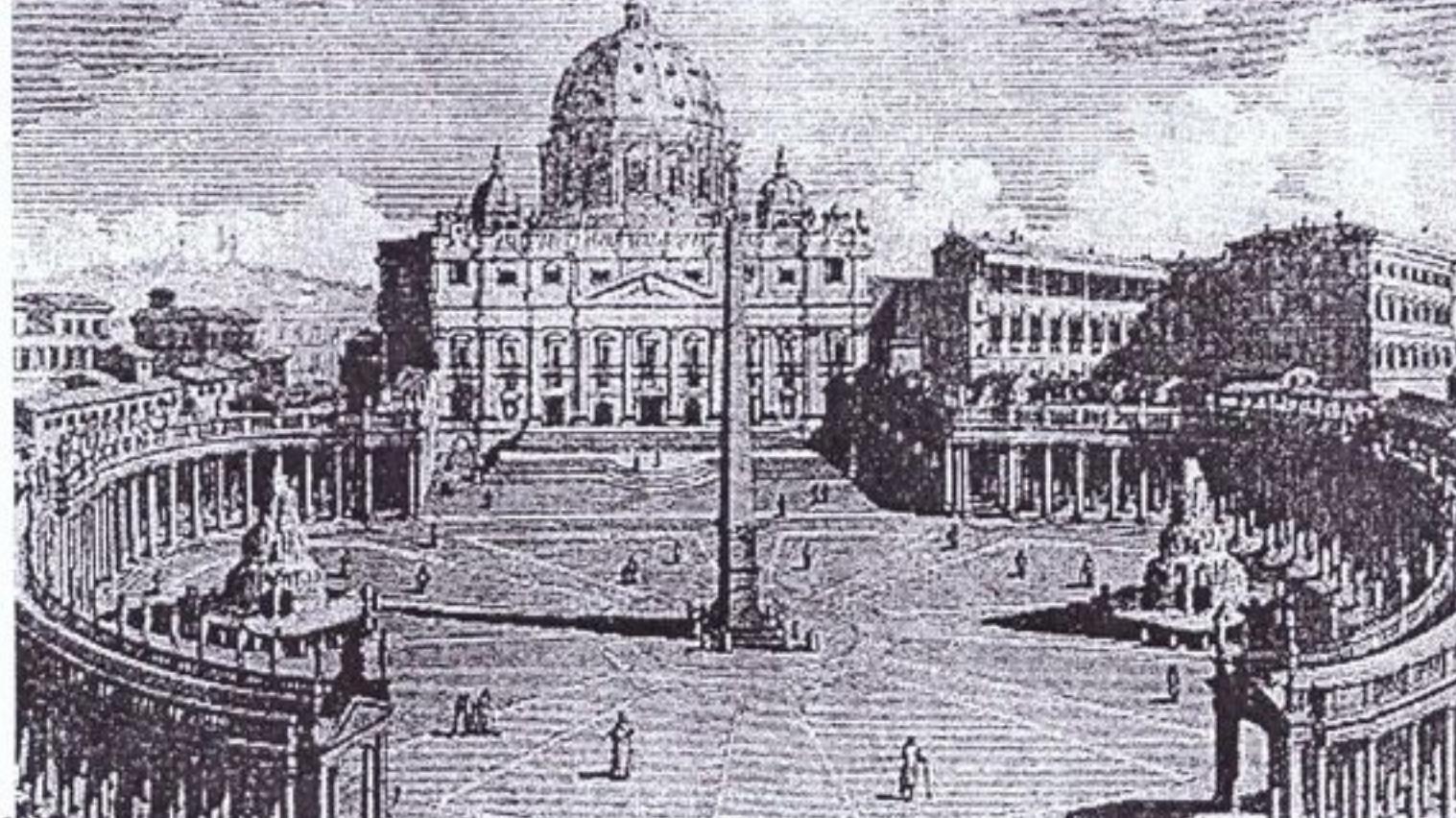
I группа – архитектурные сооружения; II – символы.



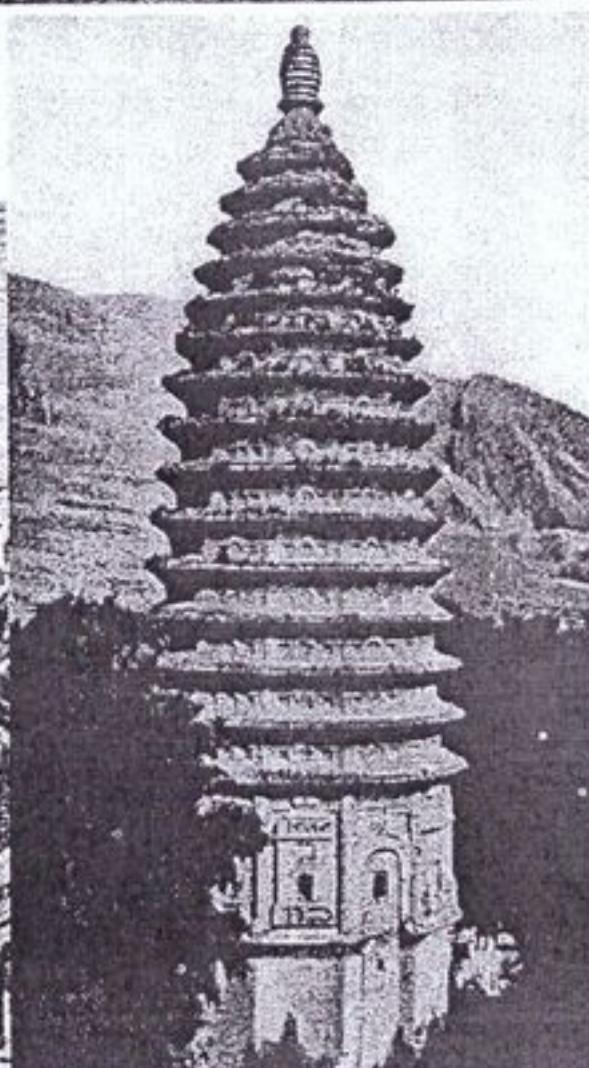
I. A.



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».

1-4 Б-3 В-5 Г-4 Д-2

12

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

Д - 1! Ничем и поль здание белого дома в Вашингтоне.
Различие в религии, борьба американского правительства против Ислама.

2

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. Католики и православные веру придерживаются
отношению одного штогозрение, же свидетельствует православные произошли из католиков.

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 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»: 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?

Умберто Эко интересует 5 видов повторяемости
Retake, Remake, Спираль и flashback. Его интересует
изменение стиля у них повторяющейся, в том числе сходства.
В концепции У. Эко вообще обобщает понятие
об повторении и говорит, что его интересуют
повторяемость и серийность.

- 2.) Как Умберто Эко определяет серию?

У. Эко определяет серию, как определенную связь
с одинаковыми героями, которые не изменяются на протяжении всего
серии, и второстепенными персонажами, которые
должны создавать контраст на протяжении серии.
Второстепенные персонажи здесь создают выдающиеся
отличия между 2 сериями, чтобы эти отличия посты не-
существуют.

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

Ответ кратко обоснуйте.

По моему мнению Flashback можно считать синонимом
рассказа. В приведенном так же описывается то что герой
до момента начала фильма. Например, фильм
«Вдохни меня», приведенное им Flashbackом этого фильма,
я все еще счастлив. Куда я туда и обратно». В «Хоббите»
расширяется шайка охотников за гоблинов до начала фильма
«Вдохни меня». Благодаря этому Flashback у них
может узнать, некоторые моменты этой истории. Паси-
мер или у г. героя появилось только саундтрек.
Спираль - это разновидность серии можно сказать
с аниме точки зрения повторяемость. Вроде бы этого не прошло
длительное время но с каждым аниме то все больше и больше
появляешься они себе хороших героев, появляешься
таким особенностью персонажа и влечешь его роль в этом аниме.

- 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.

Retake можно сравнивать с аниме то есть с
популярными всем персонажами. В современной культуре,
это посты комикса второй фильм. Например, когда после
просмотре одного фильма, например, как приручить дракона
или Гарри из-за хороших кассовых сборов, кино постепенно
бывает снят вторую часть, как приручить дракона 2,

"Плагиат 2" Например, книга "Учебники Петром",
самъ автор иниш вѣнчанъ только 2 томъ, но
мноши читателемъ не понравившись концовъ даиной
речано. Таким образомъ в 90-х годах. другой
автор вѣнчанъ продолжение данного романа.
Случай приведенные выше явленіяе примерами
Ретака.

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).

2) Компьютерные игры. Многие люди не могут представить
жизнь бы один день без игр на компьютере. Челове-
чество само того не замечает всё большее влечение прово-
дит за компьютером. Зависимость от компьютера,
появляется из возможностей, которые появляются у людей
в виртуальном мире. Вседозволенность, нерукотворимость,
отсутствие многих правил прельщает людей
к проведению своего свободного времени с компьютером.
Наша обычая реальная жизнь тоже не то что состоя-
щих - это осложненій: Моральных, физических и
учебных. Но в виртуальном мире нет ничего
делать все что угодно, как угодно, но лишь бы не
было угрозы. Если ты хочешь от этого что-то, то
хорошо подготовиться
то тебе придется ~~затратить~~ или докази-
ти и морально, и

Зачем что-либо делают они приходит ^{нажим} – либо учили, если можно просто сказать что не компьютер и играть в игры, при этом ничего не сделав. Я сама понимаю, что такое «виртуальный мир», играя в азартные ^{игры} можно уединяться от проблем, обездоленей. Ты просто пытаешься спрятаться, удивительно, что большинство людей – геймеров это люди либо с социофобией или имеющими проблемы душевными рабами. Они играют в игру и поглощают ее, или в замкнутом пространстве. Зависимость людей от компьютерных игр, одна из самых распространенных проблем нашего времени. Для борьбы с ^{этой} зависимостью, нужно решать проблему реального мира. Все проблемы люди создают себе сами!