

Комплексное вступительное испытание по филологии и обществознанию для поступающих в 10 социально-гуманитарный класс

Задание 1. Сочинение:

Верно ли высказывание: конформизм угрожает развитию общества?

Ответ должен представлять собой развернутое сочинение, отражающее рассуждения автора по поставленной проблеме. Для получения максимального балла за задание абитуриент должен помнить о комплексном характере вступительного испытания. Абитуриент должен показать не только знание теоретических обществоведческих понятий, классификаций, функции тех или иных явлений, но и подчеркнуть их взаимосвязь. Вы должны привести пример из художественной литературы и пример из социального опыта (из истории, социальной жизни, сообщений СМИ), которые подтверждают представленные тезисы и подчеркивают неразрывность теоретических аспектов обществознания с жизнью человека.

Задание 2. Прочитайте текст и ответьте на представленные ниже вопросы

«Цифровым искусством» (англ. digital art) сегодня называют художественные практики с использованием цифровых технологий. Начиная с 1960-х годов, помимо аналоговых материалов — карандашей и красок, металла и глины, магнитной ленты для звуковой и видеозаписи, — в руках у художников оказались новые инструменты — устройства-посредники, чья работа связана с электронными вычислениями и представлением данных в виде кода. На протяжении полувека цифровое искусство называли по-разному: компьютерным, мультимедийным или киберискусством. Сейчас эти определения вытеснены широко распространенными терминами «медиаискусство» или «искусство новых медиа».

Автор книги «Цифровое искусство» Кристиана Пол проводит важную границу между искусством, в котором цифровые технологии используются как инструмент создания более или менее традиционных произведений, и тем, что обычно обозначают собственно термином «медиаискусство» — «цифровым компьютерным искусством, которое создается, хранится и распространяется с помощью цифровых технологий и в качестве выразительных средств использует исключительно их».

Все направления, объединяемые терминами «цифровое» или «медиаискусство», роднит то, что они пытаются осмыслить влияние новых технологий на наше время. И с этой точки зрения любое искусство - это медиаискусство. И если мы будем обращаться к истории искусства предшествующих эпох, то мы увидим, насколько сильно все виды искусства прошлого зависели от технологий, зависели от материальности, зависели от инфраструктур, в которые они были вписаны. Так и цифровое искусство в его различных трансформациях, будь то современный видеоарт, виртуальные иммерсивные среды или среды, которые используют дополненную реальность. Есть ли в том, что они осмысливают влияние технологий на наш опыт, нечто радикально новое? С точки зрения сегодняшних концепций истории искусства и философии искусство «новых медиа» выглядит продолжением очень давней истории.

Живой классик британской живописи Дэвид Хокни в последние годы предпочитает холсту и акриловым краскам iPad, а бельгиец Вим Дельвуа переиначивает формы готических реликвариев, прибегая к помощи не мастеров-ювелиров, а 3D-принтера, однако оба художника используют цифровые технологии для внешних этим технологиям целей. Когда с «цифрой» работают люди с техническим бэкграундом, они пишут код, чтобы тот выполнял определенные задачи: например, чтобы алгоритмы визуализировали фрактальные структуры.

Еще один способ работы с цифровыми технологиями заключается в осмыслении влияния «цифры» на общество, политику, культуру, экономику. Художники могут транслировать в своих произведениях как оптимистические сценарии, так и довольно пессимистические, делая акцент на тех социальных и политических разногласиях, к которым могут привести цифровые технологии. Очень важный сюжет для искусства последних лет — это технологии наблюдения и то, как искусственный интеллект и автоматизация усугубляют социальные различия и приводят к еще большему неравенству между людьми в глобальном цифровом паноптикуме, где каждый становится наблюдаемым объектом.

2.1. Какие, по мнению автора, новые технологии стали основой для развития медиаискусства? Почему, с точки зрения автора, новые медиа – это продолжение очень давней истории? Как, согласно автору, искусство осмысляет проблему влияния развития технологий на социальную сферу?

2.2. Развитие цифрового искусства стало одним из результатов НТР и компьютеризации общества. Опираясь на обществоведческие знания, укажите не меньше трех различий между наукой и искусством как двумя формами познания мира.

2.3. Опираясь на обществоведческие знания, знания мировой культуры и истории, приведите примеры использования современных технологий и новых способов репрезентации искусства для произведений прошлого. (Необходимо на примере трех разных произведений искусства показать использование трех разных технологий современности. Примеры могут быть как сконструированы, так опираться на реальные ситуации из современной общественной жизни).

2.4. Автор указывает, что одним из способов работы с цифровыми технологиями заключается в осмыслении влияния «цифры» на политику, экономику. Приведите два положительных и два отрицательных аспекта влияния цифровых технологий на политику и экономику. Всего должно быть приведено 4 аспекта: 2 - положительное влияние на экономику и политику и 2 - отрицательное влияние на экономику и политику.

2.1. Какие, по мнению автора, новые технологии стали основой для развития медиаискусства? Почему, с точки зрения автора, новые медиа – это продолжение очень давней истории? Как, согласно автору, искусство осмысляет проблему влияния развития технологий на социальную сферу?

Ответ на первый вопрос: технологии, работа которых связана с электронными вычислениями и представлением данных в виде кода;

Ответ на второй вопрос: Все виды искусства прошлого зависели от технологий, зависели от материальности, зависели от инфраструктур, в которые они были вписаны;

Ответ на третий вопрос: Художники могут транслировать в своих произведениях как оптимистические сценарии, так и довольно пессимистические, делая акцент на тех социальных и политических разногласиях, к которым могут привести цифровые технологии. ИЛИ Очень важный сюжет для искусства последних лет — это технологии наблюдения и то, как искусственный интеллект и автоматизация усугубляют социальные различия и приводят к еще большему неравенству между людьми в глобальном цифровом паноптикуме, где каждый становится наблюдаемым объектом.

2 балла: указаны верно ответы на три вопроса;

1 балл: верно указаны ответы на любые два вопроса;

0 баллов: верно указан ответ на любой один вопрос ИЛИ ответ неверный

2.2. Развитие цифрового искусства стало одним из результатов НТР и компьютеризации общества. Опираясь на обществоведческие знания, укажите не меньше трех различий между наукой и искусством как двумя формами познания мира.

Наука опирается на логику, искусство – на эмоции и чувства;

Наука нацелена на точное отражение окружающего мира; искусство отражает мир в художественных образах;

Наука стремится к точности и однозначности трактовки знания; искусство предполагает многообразие трактовок.

Могут быть приведены другие корректные варианты сравнения свойств науки и искусства. Засчитываются ответы, в которых указаны и сравниваются как свойства науки, так и свойства искусства.

3 балла: верно приведены три различия между наукой и искусством;

2 балла: верно приведены два различия между наукой и искусством;

1 балл: верно приведено одно различие между наукой и искусством;

0 баллов: ответ неверный ИЛИ в ответе указаны черты только науки или только искусства.

2.3. Опираясь на обществоведческие знания, знания мировой культуры и истории, приведите примеры использования современных технологий и новых способов репрезентации искусства для произведений прошлого. (Необходимо на примере трех разных произведений искусства показать использование трех разных технологий современности. Примеры могут быть как сконструированы, так опираться на реальные ситуации из современной общественной жизни).

Могут быть приведены следующие примеры:

1. Сюжет трилогии «Властелин колец» был адаптирован в виде ролевой компьютерной игры;
2. В годы пандемии в компьютерной игре «Майнкрафт» артистами Большой драматический театр имени Товстоногова был поставлен спектакль по пьесе «Вишневый сад».
3. Варвара Ш. использует 3d графику для создания мультипликационного фильма, сюжет которого основан на сказках П.П. Бажова.

Могут быть приведены другие корректные ответы.

4 балла: верно приведены три примера;

3 балла: верно приведены два примера;

2 балла: верно приведен один пример;

1 балл: приведенные ответы (хотя бы один из них) являются верными по содержанию, но не являются примерами, иллюстрирующими социальную жизнь ИЛИ абитуриент формулирует ситуацию использования современных технологий в культуре, но не указывает конкретные произведения искусства;

0 баллов: ответ неверный.

2.4. Автор указывает, что одним из способов работы с цифровыми технологиями заключается в осмыслении влияния «цифры» на политику, экономику. Приведите два положительных и два отрицательных аспекта влияния цифровых технологий на политику и экономику. Всего должно быть приведено 4 аспекта: 2 - положительное влияние на экономику и политику и 2 - отрицательное влияние на экономику и политику.

Для политики:

- + Интернет расширил возможности участия в политических процессах для населения;
- интернет-голосование создает возможности для манипуляций и подтасовки выборов.

Для экономики:

- + Компьютерные технологии позволяют ускорить обработку численных данных, отражающих экономические процессы. Это дает возможность лучше понимать тенденции развития экономики.
- Цифровые технологии влекут за собой увеличение структурной безработицы – часть людей из-за автоматизации остаются без работы.

Могут быть приведены другие корректные ответы.

4 балла: верно приведены четыре аспекта влияния современных технологий;

3 балла: верно приведены три аспекта влияния современных технологий;

2 балла: верно приведены два аспекта влияния современных технологий;

1 балл: верно приведен один аспект влияния современных технологий;

0 баллов: ответ неверный.