

204- گزینهی «2»

(اسطوره و حماسه)

«بیولوف» نخستین حماسه‌ی شناخته‌شده‌ی اروپایی از نویسندگانی ناشناس است. این حماسه به زبان انگلیسی کهن نوشته شده و یکی از برجسته‌ترین نوشته‌های ادبی آنگلوساکسون شناخته می‌شود. تاریخ‌نگاران نگارش آن را میان ۷۰۰ تا ۱۰۰۰ میلادی برآورد کرده‌اند. این رزمنامه به داستان نبردهای پهلوانی به نام بیولوف می‌پردازد که یک قبیله‌ی دانمارکی را از دست جانور خونخواری به نام گرندل نجات می‌دهد و سپس در دریا فرو می‌رود تا مادر آن جانور را هم بکشد. سپس پادشاه قبیله‌ی خود می‌شود و سرانجام در جنگ با اژدها کشته می‌شود. حماسه‌ی بیولوف در ۳۱۲۸ مصرع در قرن هشتم سروده شده و تنها نسخه‌ی موجود به لهجه‌ی ساکسون غربی است که در قرن دهم نگاشته شده‌است. قهرمانان و صحنه‌های حماسه همگی اسکاندیناویایی هستند. این حماسه، شامل دو داستان مجزا از دلاوری‌های جوانی و پیری بیولوف است و شخصیت قهرمان داستان به این دو نیمه وحدت می‌بخشد. اهمیت حماسه‌ی بیولوف در این است که تمام رسوم دنیای عصر قهرمانی به وسیله‌ی شاعر، منعکس می‌شود. بیان ارزش‌های قهرمان، سخاوت شاهانه، وفاداری امیران، عطش کسب شهرت از راه شجاعت و بردباری، لاف و گزاف قبل و بعد از جنگ، افتخار به اصل و نسب و نظیر این ارزش‌ها همگی با ویژگی‌های حماسه هماهنگند.

این شعر حماسی برای مدت‌ها مجادلاتی را در خصوص صاحب اثر در برداشته است. با این‌که بسیاری معتقدند این اثر ترکیبی از چندین شعر متفاوت است، برخی دیگر همچون «تالکین» خالق «ارباب حلقه‌ها» معتقدند این اثر تنها به یک نفر تعلق دارد.

«بیولوف» الهام‌بخش بسیاری از حماسه‌های پس از خود شده است. از مشهورترین آثار خلق شده تحت تاثیر «بیولوف» به «سه گانه ارباب حلقه‌ها» می‌توان اشاره کرد.

205- گزینهی «1»

فلاقیات نمایشی

سراسری 98

201- گزینهی «3»

(انواع، ساختار و عناصر نمایش)

کشمکش = شخص بازی محوری + هدف + نیروی مخالف
انواع کشمکش در نمایش، عبارت است از:

آدمی بر ضد آدمی: رایج ترین نوع کشمکش است. در این نوع کشمکش، اختلاف بین دو فرد و هدف، حفظ منافع شخصی است.

آدمی بر ضد جامعه: فرد در برابر جامعه مقاومت می‌کند و هدف عمومی است.

آدمی بر ضد سرنوشت: در تراژدی‌های یونان به وفور دیده می‌شود.

آدمی بر ضد خود: شخص مخالف در این نوع کشمکش در درون فرد و اراده یا بخشی از عواطف فرد است که در برابرش عصیان می‌کند.

202- گزینهی «2»

(ماسک و کریم)

به طور کلی در کریم، رنگ‌های سرد برای لاغر نشان دادن و رنگ‌های گرم برای برجسته کردن قسمت‌های مختلف صورت یا چاق کردن به کار می‌روند. برای تبدیل چهره‌ی لاغر به چاق، اندکی رنگ قرمز یا صورتی را در فون کرم‌رنگ ترکیب می‌کنند. با توجه به توضیحات فوق، به نظر می‌رسد که رنگ قرمز، گزینه‌ی مد نظر طراح سوال باشد. هرچند که رنگ اصلی زمینه، کرم است. به عبارت دیگر، گزینه‌های «2» و «3» هر دو اهمیت دارند.

203- گزینهی «1»

(نمایش در ایران)

شخصیت‌های بازی در نمایش روحی و تقلید را دست‌پوش می‌نامند.

به منابع طبیعی بسیار با ارزشی به نام «آناتانیوم» می‌چرخد که «نمادست از حرص و طمع بشری که نژاد انسانی را برای تصرف آن منابع، وادار به جنگ با موجودات بومی سیاره پندورا کرده است.

209- گزینه‌ی «4»

(سینمای ملل)

داستان اسباب‌بازی، اولین انیمیشن بلند کامپیوتری پیکسار است که در سال ۱۹۹۵ منتشر شد. داستان اسباب‌بازی، چند فرق اساسی با انیمیشن‌های زمان خودش داشت و همین باعث شد نگاه‌ها به شکل عجیب و غریبی به سمت اولین انیمیشن بلند پیکسار برگردد. استفاده از تکنولوژی CGI یا تصویرسازی کامپیوتری، بزرگ‌ترین تغییری بود که در ساخت داستان اسباب‌بازی اتفاق افتاده بود. هرچند این سبک طراحی با کامپیوتر از سال ۱۹۷۳ در سینمای جهان استفاده می‌شد اما تا آن موقع هیچ‌کس جرأت آن را پیدا نکرده بود دست به چنین کاری بزند و یک فیلم یا انیمیشن بلند را کاملاً به صورت CGI بسازد.

210- گزینه‌ی «1»

(مباحث فنی سینما - حرکت و زوایای دوربین)

در این نما دوربین در راستای افق قرار دارد و نسبت به افق تراز می‌باشد. ارتفاع دوربین باید متناسب با ارتفاع سوژه (در اکثر اوقات چشم بازیگر مورد نظر) تنظیم شود. نمای هم‌تراز فاقد هر گونه بار احساسی است به عبارت دیگر این نما به تنهایی قادر به دراماتیک کردن فضا نیست. به دلیل نزدیک بودن زاویه‌ی این نما به زاویه‌ی دید روزانه و طبیعی انسان‌ها از محیط خود، ارتباط‌گیری مخاطب با آن راحت‌تر است. تصویری که این زاویه دید ارائه می‌دهد بیش از دیگر زوایا به واقعیت نزدیک است (در شرایطی که دیگرمتغیرهای تصویر یکسان باشد). به دلیل این‌که این نما به زاویه‌ی نگاه روزانه‌ی انسان‌ها نزدیک است و همچنین تصویری واقعی‌تر ارائه می‌دهد، این نما به حالت متعادل نزدیک‌تر بوده و در نتیجه در

(نمایش عروسکی)

در نمایش‌های عروسکی پرده‌ای بیننده، فقط سایه‌ی عروسک را می‌بیند. در این نمایش‌ها هر قسمت از بدن عروسک دارای نقطه‌ی ثقلی مخصوص به خود است که امکان‌ات حرکتی را ممکن می‌سازد. به نقاط ثقل بدن عروسک میله‌ها یا چوب‌های متصل است که این چوب‌ها یا میله‌ها در دست عروسک‌گردان قرار می‌گیرد و او با توجه به نقش و شخصیت عروسک توسط این میله‌ها یا چوب‌ها از عروسک بازی می‌گیرد. ارتباط بین این دو توسط چوب‌ها برقرار می‌شود و عروسک‌گردان در این روش فقط با استفاده از دست‌هایش می‌تواند از عروسک بازی بگیرد.

206- گزینه‌ی «1»

(نمایش در ایران)

ابیات مذکور، مربوط به بخشی از هفت‌پیکر ایت که در آن، نظامی، بر تخت نشستن بهرام به جای پدرش را شرح می‌دهد که مربوط به دوره‌ی ساسانیان است.

207- گزینه‌ی «3»

(نمایش در ایران)

شیعیان برای گسترش مذهب شیعه و خصوصاً رویارویی با اهل تسنن نوع خاص از نقالی به راه انداختند که «مناقب خوانی» یا «سناتی» نام داشت. مناقب خوانی در حقیقت «نقالی کرامات و معجزات و غزوات خاندان پیامبر در قالب حماسه‌های مذهبی» بود.

208- گزینه‌ی «4»

(سینمای ملل)

آواتار یک فیلم علمی-تخیلی سه‌بعدی آمریکایی به نویسندگی، کارگردانی و تهیه‌کنندگی جیمز کامرون است که در تاریخ ۱۸ دسامبر ۲۰۰۹ به نمایش درآمد. جیمز کامرون در این فیلم از گنجاندن اشاره‌های سیاسی هیچ ابایی از خود نشان نداده‌است. محور فیلم حول موضوع دستیابی

214- گزینهی « »

(سینمای ایران)

«مسافر» داستانی بود در مورد حسن دارابی، پسر ده ساله بازیگوش در یکی از شهرهای کوچک ایران که آرزو داشت مسابقه تیم فوتبال ملی ایران در تهران را ببیند. در ادامه، وی برای رسیدن به هدفش، شروع به گول زدن دوستان و مردم آشنا اطرافش می‌کند و در نهایت، پس از ماجراهای بسیار به مسابقه در تهران می‌رسد. فیلم تلاش حسن برای رسیدن به هدفش بدون در نظر گرفتن اطرافیانش را نمایش می‌داد و در مورد رفتار انسانی و توازن بین درستی و نادرستی است.

«زنگ تفریح» آنارشیسیم نهفته در یک محصل دبستانی که به جرم شکستن شیشه پنجره مدرسه تنبیه شده را در فضایی تلخ و پر از تنهایی به تصویر می‌کشد. دارا در راهروی مدرسه به دیوار تکیه داده‌است. تویی دارد و بادکنکی که در حال باد کردن آن است. او و دوستش اکبر با توپ شیشه پنجره مدرسه را شکسته‌اند. ناظم مدرسه او را تنبیه می‌کند. پس از به صدا درآمدن زنگ تعطیلی مدرسه دارا و دیگر دانش‌آموزان به سوی در مدرسه هجوم می‌برند. در کوچه عده‌ای نوجوان مشغول بازی هستند. دارا ضربه‌ای به توپ‌شان می‌زند و فرار می‌کند. یکی از بچه‌ها او را دنبال می‌کند و دارا وارد خانه‌ای می‌شود. وقتی مطمئن می‌شود که پسر رفته‌است از آن خانه خارج می‌شود و به سوی خارج شهر می‌رود. در کنار جاده، عبور ماشین‌ها را تماشا می‌کند، سپس بر خلاف جهت حرکت ماشین‌ها به راهش ادامه می‌دهد.

در «دو راه‌حل برای یک مسئله» دارا کتاب نادر، هم کلاسی‌اش را قرض گرفته‌است. وقتی آن را پس می‌دهد نادر می‌بیند کتاب پاره شده‌است. نادر هم کتاب دارا را پاره می‌کند و بینشان دعوا می‌شود و گلاویز می‌شوند. داستان یک بار دیگر تکرار می‌شود این بار نادر کتاب را به دارا نشان می‌دهد و می‌گوید کتابش پاره شده‌است، دارا پارگی کتاب او را با چسب می‌چسباند.

«منم میتونم» فیلم کوتاهی درباره‌ی تقلید بچه‌ای از حرکات حیوانات مختلف است و در این تقلید کودکانه او خود را با

اکثر نماهای یک فیلم از این زاویه‌ی نگاه استفاده می‌شود. می‌توان گفت که عمده‌ی روایت یک فیلم در این نما صورت می‌گیرد.

211- گزینهی «4»

(مباحث فنی سینما)

زاویه‌ی دوربین در تصویر مورد نظر، هم‌تراز است و ویژگی خاصی ندارد. اعوجاج یا عمق میدان غیرعادی نیز در تصویر به چشم نمی‌خورد. ویژگی بارز تصویر، نورپردازی آن است. بنابراین، گزینه‌ی «4» صحیح است.

212- گزینهی «1»

ساده‌ترین و ارزان‌ترین نوع اسکلت، اسکلت مفتولی است. ولی نسبت به اسکلت‌های مفصلی، عملکرد چندان مناسبی ندارد. بدین معنا که از نظر ایستایی، حالت‌پذیری و دقت حرکات، با اسکلت‌های مفصلی قابل مقایسه نیست. در فیلم‌های پویانمایی عروسکی بلند، معمولاً برای شخصیت‌های فرعی و سیاهی لشکر از این نوع اسکلت استفاده می‌شود. هم‌چنین برای برخی از شخصیت‌های پویانمایی‌های خمیری نیز اغلب از اسکلت مفتولی بهره گرفته می‌شود.

213- گزینهی «2»

(سینمای ایران)

فیلم سنگ مادر خاموش، موسیقی متن و گفتار ندارد. فرشاد فداییان درباره‌ی این فیلم می‌گوید: «گاهی تصویر نه صدا می‌خواهد و نه موسیقی، چون آن تصویر، مجموعه ویژگی‌هایی را دارد که در خودش، آن حس دوگانه را منتقل می‌کند و به بیننده امکان می‌دهد تا صداهای تداعی‌شونده در ذهن خود را روی فیلم بگذارد و یا سکوتی برای کارکرد روشن‌تر موسیقی در زمان بعدتر که بالمآل، امکان خلق صدا یا صداهای تداعی‌شونده را به بیننده می‌دهد.»

نورپردازی پرکنتراست، نوع پوشش شخصیت‌ها و حضور شخصیت زن در تصویر، شبیه به صحنه‌ای از یک فیلم نوآر است.

218-گزینه‌ی «3»

(سینمای ایران)

تصویر مورد نظر مربوط به فیلم «سوته‌دلان» اثر علی حاتمی است. فیلم، داستان یک خانواده سنتی را بیان می‌کند که در آن، برادر بزرگ خانواده، سرپرستی خانواده را بر عهده دارد و برادر کوچک‌تر، دچار اختلالات ذهنی است.

219-گزینه‌ی «1»

(رگ تصویر)

تصویر مورد نظر، حس تردید و دوراندیشی را منتقل می‌کند.

220-گزینه‌ی «4»

(سینمای ایران)

پوستر مورد نظر مربوط به فیلم دار، ساخته‌ی رضا علامه‌زاده است.

حیوانات مقایسه می‌کند. سرانجام در لحظه‌ی شکست درمی‌یابد که توانایی و تمایز اصلی انسان در قدرت و تفکر اوست.

با توجه به توضیحات فوق، مشخص است که هر چهار فیلم درباره‌ی کودکان و مسائل ذهنی و عاطفی آنان و هر چهار فیلم مربوط به دوره‌ی فعالیت کیارستمی در کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان است. بنابراین تاکید بر یکی از آن‌ها به عنوان پاسخ صحیح، منطقی به نظر نمی‌رسد.

215-گزینه‌ی «4»

(رگ تصویر)

نورپردازی تصویر مورد نظر به نمایش تنش‌های درونی شخصیت، کمک کرده است.

216-گزینه‌ی «4»

(نمایش در شرق)

تصویر مورد نظر مربوط به نمایش نو است. واژه نو در زبان ژاپنی به مفهوم بازی به کار می‌رود و به نوعی از نمایش ژاپنی اطلاق می‌شود که در حدود قرن چهاردهم میلادی ابداع شده و به عنوان نمایش کلاسیک ژاپن شناخته می‌شود. پایه‌گذار آن را «سه‌امی موتوکیو» می‌دانند. نمایش نو را ترکیبی از عوامل و عناصر گوناگونی می‌دانند. این عوامل شامل رقص مذهبی، میم، آکروبات، شعبده‌بازی و آواز می‌باشد. نمایش‌های نو در فضای باز اجرا می‌شد و متعلق به درباریان، اشراف و خواص جامعه بود. موضوعات نمایش نو، موضوعات سنگین، فلسفی و مربوط به فرهیختگان جامعه است و آن را نمایش غنایی یا شاعرانه می‌دانند. برای کاستن فضای سنگین و فلسفی، میان‌پرده‌های کوتاه طنز به نام کیوگن اجرا می‌شد. در این نمایش‌ها از ماسک‌های چوبی و همسرایان استفاده می‌شود و در آن‌ها، شیتیه (نقش اصلی)، واکی (نقش مقابل) و تسوره (همراه) حضور دارند.

217-گزینه‌ی «3»

(سبک‌های سینمایی)