

شرق و غرب باستان اثرات متقابلی بر زندگی و هنر یکدیگر گذاشته‌اند. در ایران مدت بسیار کوتاهی سلوکی‌های یونانی‌الصل سلطنت کردند و بعد، زمان زیادی اشکانیان ایرانی که به تمدن و فرهنگ یونانی علاقمند بوده‌اند. جنگ‌های طولانی به ناچار یک مبادله‌ی فرهنگی و داد و ستد آداب و هنر را باعث می‌شده است. علاقه‌ی اشکانیان را به فرهنگ یونانی و رومی از برخی طرف‌های دوره‌ی ایشان که بر آن‌ها تصاویر افرادی با پوشش مردم روم و یونان نقش است می‌توان دریافت. به هر جهت در دوره‌ی این سلسله است که به نقش نیم‌برجسته‌ی چند صورتک بر می‌خوریم که مایه‌ی یونانی دارند. این نقش بر بازمانده‌ی یک کاخ اشکانی است در الحضر، قرار دارد. (نمایش در ایران، بیضایی)

۱۰۵- گزینه‌ی «۱»

(سبک‌های هنری)

در تابلوهای دلاکروا از اسپان و شیران و اعراب، تأکید بر ارزش-های رنگی متباین به چشم می‌خورد.

۱۰۶- گزینه‌ی «۳»

(دانش فنی پایه صنایع دستی، صفحه ۶۰)

طرح آدمکی (عروسکی) شکل تجرید شده انسان که بیشتر در فرش‌های عشایری خصوصاً گبه که نوعی قالی درشت باف است استفاده می‌شود عنصر اصلی این طرح‌ها است. نقوش عروسکی دارای رنگ‌های متنوع و شاد بوده و به صورت ساده طراحی شده است

۱۰۷- گزینه‌ی «۲»

(سیر هنر در تاریخ ۲، صفحه‌ی ۱۱)

تمدن دریای اژه از حدود هزاره دوم ق.م همزمان با تمدن‌های مصر و میان‌رودان و با هنر مینوسی و میسنی آغاز و در دوره‌ی چهار صد ساله، میان ۱۱۰۰ تا ۷۰۰ ق.م بود که طی آن تمدن

سراسری ۹۹

درک عمومی هنر

۱۰۱- گزینه‌ی «۱»

(فوشنویسی، صفحه‌ی ۹)

در بعضی از قلم‌ها، شکافی در نوک قلم ایجاد می‌کنند که به روان‌تر شدن مرکب کمک می‌کند. این عمل را «فاق زدن» می‌گویند، امروزه بسیاری از خوشنویسان فقط قلم‌های پهن را فاق می‌زنند.

۱۰۲- گزینه‌ی «۴»

(عکاسی ۱، صفحه‌های ۸۱ و ۹۰)

یکی از عواملی که در افزایش یا کاهش عمق میدان مؤثر است، فاصله کانونی لنزها است به این معنی که هر چه فاصله کانونی لنز کمتر باشد، عمق میدان وضوح بیشتر و هر چه فاصله کانونی بیشتر باشد، عمق میدان وضوح کمتر خواهد شد، به عبارت ساده‌تر لنزهای واید دارای عمق میدان بیشتری نسبت به لنزهای تله هستند. همچنین هرچقدر از دیافراگم بسته‌تر استفاده کنیم، استفاده کنیم عمق میدان وضوح بیشتر خواهد شد.

۱۰۳- گزینه‌ی «۲»

(تاریخ هنر جوان، صفحه ۱۲۲)

مادرنو و برنینی، از بنیان‌گذاران معماری باروک در شهر رُم بودند. نما و صحن بیرونی کلیسای سن پیر در رُم کار مادرنو و ستون-کاری آن کار برنینی است. برنینی از معماران و تندیس‌سازان بزرگ شهر رُم بود، وی پیرو سنت کلاسیک باستان بود و خود را جانشین میکل آنژ می‌دانست، تزیینات پُر تجمّل صحن داخلی کلیسا از نمونه کارهای او است.

۱۰۴- گزینه‌ی «۴»

(نمایش در ایران)

۱۱۱- گزینهی «۳»

(هنر ژاپن)

قطع رابطه با چین در اواخر سدهی نهم، زمینه‌ای برای رشد نقاشی بومی فراهم ساخت. ژاپنی‌ها در نقاشی‌هایی که روی دیوارها با بر سطح پرده‌های چندلته برای آرایش کاخ‌های سلطنتی و کوشک‌های اشراف اجرا می‌کردند، به تجسم منظره-های سرزمین خویش روی آوردند. علاوه بر این، همگام با رشد ادبیات ملی، داستان‌های عامیانه و ادبی، مضمون‌های تاریخی، زندگینامه‌ها و غیره را بر روی طومارهای افقی به تصویر کشیدند (این نوع نقاشی طوماری اماکیمونو نام دارد، و قدیم‌ترین نمونه‌ی آن مصورسازی افسانه‌ی گنجی است. (توضیحات: دائره‌المعارف هنر، پاکباز)

۱۱۲- گزینهی «۴»

(سبک‌های هنری)

در آثار دوره‌های مختلف فرانسیسکو گویا، ویژگی‌های سبک رمانتیسیسم، رئالیسم و اکسپرسیونیسم به چشم می‌خورد.

۱۱۳- گزینهی «۳»

(انیمیشن)

ادنا یک طراح لباس و طراح مد با خصوصیات اخلاقی عجیب و غریب است که به خاطر طراحی لباس ابرقهرمان‌ها شهرت دارد. خالق انیمیشن شگفت‌انگیزان یعنی برد اعلام کرد که هنگام طراحی شخصیت‌های داستان؛ تصمیم گرفت که یک طراح لباس ابرقهرمان را به قصه اضافه کند زیرا معتقد بود تاکنون در فیلم‌های ابرقهرمانی چنین چیزی سابقه نداشته‌است. برد بسیار دوست داشت که نشان بدهد لباس ابرقهرمانان از کجا می‌آید و معتقد بود که این مسئله برای تماشاگران نیز جذاب خواهد بود.

۱۱۴- گزینهی «۲»

یونانی شکل گرفت. آثار به جامانده از تمدن مینوسی و میسنی در جزایر کرت و سیکلادی نشانگر شکوفایی این تمدن است.

۱۰۸- گزینهی «۲»

(آشنایی با بناهای تاریخی، صفحه‌ی ۳۱)

کاخ نسا در عشق‌آباد و در حاشیه غربی بیابان قره‌قوم واقع است. این کاخ که در کاوش‌های باستانشناسی از زیر خاک بیرون آمده، مربوط به قرن دوم و سوم قبل از میلاد و بنای آن چهارگوش و دارای چهار ایوان است. سقف این تالار چوبی و بر چهار ستون به هم چسبیده استوار بوده است.

۱۰۹- گزینهی «۳»

(تاریخ هنر جهان، صفحه ۱۰)

از اواسط سدهی نهم میلادی به بعد، مجدداً شمایل‌نگاری در بیزانس و اروپای غربی شکوفا گردید و دومین عصر طلایی هنر بیزانس شکل گرفت. در این دوره طبیعت‌گرایی و اسطوره‌گرایی هنر باستانی یونان، همراه با جنبه‌های نمایشی، عاطفی و ایجاد حس رنج و همدردی در تماشاگر در نقاشی‌های موزاییک و نقاشی‌های دیواری مورد توجه قرار گرفت. ساخت کلیساهای چلیپایی یونانی و استفاده از نقش‌مایه‌های اسلامی نیز در این زمان رواج یافت.

۱۱۰- گزینهی «۲»

(عکاسی)

نورپردازی یک طرفه، نیم‌کننده یا همان اسپلیت همان‌طور که از نام آن مشخص است، صورت سوژه را دقیقاً به دو بخش مساوی تقسیم می‌کند که یک طرف آن توسط نور روشن شده و طرف دیگر سایه است. البته میزان سایه می‌تواند متفاوت باشد، اما هیچ نور مستقیمی نباید روی آن باشد.

در بین سده‌های چهارم تا ششم هجری مهارت بافندگی پارچه‌ی منقوش نیز به کمال رسید. در این پارچه‌ها طرح، نقش و بافت با وحدتی بی‌نظیر باعث شده تا آثار نفیسی به وجود آید. هنرمند با آوردن درخت مقدس زندگی، تاک‌های پیچاپیچ، نخل، خوشنویسی و هیکل‌های نرم و لطیف جانوران و صورت‌های متین انسانی، نوعی وحدت موضوعی با بافت پارچه پدید آورده است. جنس اغلب این پارچه‌ها، ابریشمی و میراث‌دار هنر و سنت ساسانی است. از جمله نقش‌های منحصر به فرد، نقش شیر و طاووس در دو طرف درخت زندگی است که در دایره‌ای محاط شده است. همچنین وجود برگ پهن با نقطه‌های درشت از سبک سفال‌های مینایی اقتباس شده است.

۱۱۸- گزینه‌ی «۱»

(ماسک و کریم، صفحه ۱۲)

اشیل درام‌نویس، مبتکر صورتک‌های الوان است. او اولین هنرمندی است که صورتک را رنگ‌آمیزی کرد.

۱۱۹- گزینه‌ی «۴»

(تاریخ هنر ایران، صفحه ۶)

در هزاره‌ی دوم پ.م سفالینه‌های منقوش تک‌رنگ در مناطق غربی ایران دیده شده است. این سفالینه‌ها به طور معمول با رنگ قهوه‌ای تیره بر زمینه‌ی زرد نخودی، نقاشی شده‌اند. نقوش آن‌ها شامل مجموعه‌ای جالب از طرح‌های هندسی پیچیده است که خود حاصل سیر تکامل سنت سفالگری در مناطق غربی ایران است.

۱۲۰- گزینه‌ی «۱»

(دانش فنی پایه، رشته پویانمایی، صفحه ۲۶)

«آتاناسیوس کرشر» مخترع چراغ جادو برای نمایش آن، از اتاق تاریک استفاده می‌کرد. او تصاویر را روی صفحه‌های نیمه‌شفاف می‌کشید، سپس چراغ را در پشت آن قرار می‌داد و با استفاده از

(تاریخ هنر جهان، صفحه ۵۷)

سلسله‌ی شونگا در شمال مرکزی هند و سلسله‌ی آندرا در مرکز و جنوب هند حکومت می‌کردند و در دوره‌ی آن‌ها غار-معبد ساخته می‌شد. ورودی غار-معبدها دارای تاق گهواره‌ای و پیرامون آن دارای تاقچه‌های تزئینی، پنجره‌های نورگیر و تعدادی بالکن است. فضای داخلی این غار-معبدها تالار طولی با دو ردیف ستون با سقف گهواره‌ای است و انتهای تالار که به مهراب (استوپایی کوچک) ختم می‌شود به شکل نیم‌دایره است.

۱۱۵- گزینه‌ی «۳»

(آشنایی با مکاتب نقاشی، صفحه ۱۷۶)

آماده‌سازی زمینه، اولین مرحله در اجرای یک نقاشی دیواری در مصر باستان بود. ابتدا لازم بود که سطح سنگی دیوار را با لایه‌ای از گل هم‌سطح کنند و سپس پوشش نازکی از گچ بر روی آن بکشند. در نقاشی روی چوب غالباً از نوعی بتونه‌ی گچی استفاده می‌شد. طرح مورد نظر به طور مستقیم و یا به کمک خطوط راهنما یا نقشه‌ی شطرنجی بر روی زمینه انتقال می‌یافت. پیش‌طرح معمولاً با رنگ قرمز انجام می‌گرفت. کار نقاشی با پوشش رنگ پس‌زمینه آغاز می‌شد و بعد با رنگ کردن پیکرها، قلم‌گیری و پرداختن به جزئیات خاتمه می‌یافت.

۱۱۶- گزینه‌ی «۴»

(دانش فنی تفصیلی، رشته پویانمایی، صفحه ۱۶)

اولین پویانمایی سینمایی کاتاوت در تاریخ پویانمایی، توسط هنرمند آلمانی خانوم لوت راینیگر، ساخته شد. او بر خلاف هنرمندان این دوره با توجه به ادبیات کلاسیک، آثار خود را خلق می‌کرد.

۱۱۷- گزینه‌ی «۱»

(تاریخ هنر ایران، صفحه ۸۳)

بیزانس و سرزمین‌های غربی ایران، که در مواردی هم چون میل به عمق‌نمایی، تمایل برای نمایش حالات عاطفی، پرداختن به جزئیات و پیکره‌های بلند قامت، خود را نشان می‌دهد. علاوه بر این، تداوم برخی سنت‌های خاص ایرانی، از جمله استفاده از رنگ تخت و خطوط کناره‌نما و استفاده از عناصر تزئینی از دیگر ویژگی‌های مکتب تبریز (ایلخانی) است.

۱۲۴- گزینهی «۴»

(هنر پیشاتاریخی ایران)

در مجموعه زاغه حدود ۲۱ خانه بدست آمده است. انتخاب جهت این خانه‌ها که بیشتر نقشه‌ای چهار گوش دارند بسیار موضوع مهمی می‌باشد. جهت طولی این خانه‌های مستطیل شکل در نقشه، شمال شرقی به جنوب غربی و یا بالعکس می‌باشد. انتخاب این جهت با توجه به جهت بادهای دایمی راز و مه دشت قزوین بوده در اینجا عرض خانه‌ها در مقابل بادها قرار می‌گرفته است که دارای سطح کمتری بوده‌اند. این جهت مانع نفوذ بادهای یاد شده (باد راز باد گرم کویری و باد مه باد سرد می‌شد. بافت و شبکه معماری مکشوفه در تپه زاغه یکی از نمونه‌های کم نظیری است که در فعالیتهای باستانشناسی تاکنون آشکار شده است. در بقایای معماری تپه زاغه که معرف یک مجتمع کشاورزی و صنعتی نسبتاً پیشرفته‌ای با ضوابط و عناصر فرهنگی خاصی است واحد بزرگ ساختمان منقوش منحصر بفرد می‌باشد. ساختمان معبد منقوش به شکل هندسی ساخته نشده و ابعاد کاملاً مشخص و یکنواختی ندارد. در داخل ساختمان سکوهایی در نقاط مختلف آن ساخته شده است. این ساختمان احتمالاً برای مراسم خاصی که با طرز عقاید و مذهب، حکومت و زندگی اجتماعی آنها ارتباط داشت، مانند معبد، مرکز اجتماع و یا محل مشورت و داد و ستد مورد استفاده قرار می‌گرفت. در داخل معبد تعداد نه سکو قرار دارد. همچنین تقریباً در وسط

عدسی، تصاویر را روی دیوار می‌تاباند. لرزش نور چراغ باعث لرزش تصویر و ایجاد توهمی از حرکت می‌شد.

۱۲۱- گزینهی «۱»

(کلاکاه پاپ «ستی»، صفحه‌ی ۳)

چینی‌ها در سده‌های اولیه‌ی میلادی اساسی‌ترین نقش را در پیدایش و پیشرفت چاپ ایفا نمودند. آن‌ها مرکب را از سده‌های قبل از میلاد ساخته بودند. علاوه بر این اختراع کاغذ نیز در سده‌ی دوم میلادی (سال ۱۰۵) توسط «تسای لون» گامی بزرگ در راه پیشرفت چاپ و ترویج فرهنگ مکتوب شد. انگیزه‌ی اصلی چینی‌ها از تکثیر تصاویر و نوشته‌ها ترویج آیین بودا و انتشار متون مذهبی بوده است.

۱۲۲- گزینهی «۴»

(سازشناسی ایرانی، صفحه‌ی ۶۸)

رباب از سازه‌های قدیمی ایران است که امروزه فقط در شمال بلوچستان، سیستان، افغانستان و تا حدودی پاکستان و تاجیکستان رواج دارد. رباب از خانواده‌ی سازه‌های زهی مضرابی (زخمه‌ای) مقید است که با مضراب نواخته می‌شود و در رده - بندی سازه‌ها در گروه زه صداهای مضرابی قرار می‌گیرد.

۱۲۳- گزینهی «۱»

(مکاتب نقاشی، صفحه ۲۰)

شاهنامه‌ی ابوسعیدی یا دموت از آثار مهم مکتب تبریز ایلخانی است. از ویژگی‌های نقاشی‌های این مکتب همان‌طور که اشاره شد، یکدست نبودن آن‌هاست؛ که نتیجه‌ی خاستگاه‌ها و سنت‌های متفاوت نقاشان حاضر در ربع رشیدی و دیگر مراکز هنری آن عصر بوده است. تأثیرپذیری از نقاشی چینی، که در مواردی چون تنه‌ی گره‌دار درختان و پرداختن به برخی حیوانات افسانه‌ای و ابرهای پیچان دیده می‌شود. هم‌چنین تأثیرپذیری از هنر

انبار بوده است. از نمونه‌های ساختمان‌های اورارتویی می‌توان آثار تپه حسنلو از سده‌ی نهم ق.م و دژهای پیرامون دریاچه وان را نام برد. (سبک‌شناسی معماری ایرانی، پیرنیا)

۱۲۷- **گزینه‌ی «۳»**

(مبانی هنرهای تبسمی، صفحه‌ی ۹۱)

در نقاشی‌های علی‌اکبر صادقی، تلفیق فضاها و عناصر نامانوس با یکدیگر در ایجاد فضای وهمی، نقش مهمی دارد.

۱۲۸- **گزینه‌ی «۲»**

(صنایع دستی)

دستگاه هرزگرد، به عنوان کلاف‌بازکن در قالی‌بافی به کار می‌رود.

۱۲۹- **گزینه‌ی «۲»**

(دانش فنی پایه رشته طراحی و دوفت، صفحه‌ی ۱۱۰)

در دوران قاجار، بانوان از چارقد که یک پارچه‌ی توری نازک چهارگوشه که آن را دولا کرده به شکل سه‌گوشه درآمده در زیر چانه با سنجاق بسته می‌شد، استفاده می‌کردند. جنس پارچه چارقد از «گارس»، «زری» یا تور پوست ماری به نام «آغا بانو» بود.

۱۳۰- **گزینه‌ی «۲»**

(دانش فنی پایه رشته پویانمایی، صفحه‌ی ۳۰)

«جیمز استوارت بلکتون» در سال ۱۹۰۶ میلادی پویانمایی فاقد داستان که از طراحی چند حرکت مستقل تشکیل شده بود به نام «حالت‌های خنده‌دار در چهره‌های مضحک» را ساخت که در آن از تکنیک فیلم‌برداری فریم به فریم (قاب به قاب) استفاده شده بود.

معبد و بر روی کف زمین محل بزرگی برای برافروختن آتش ساخته شده بود. این محوطه به صورت دایره بزرگی ساخته شده است. در گوشه شمالی غربی معبد اجاقی کاملاً منظم ساخته شده است. این اجاق احتمالاً برای کباب کردن گوشت حیوانات مورد استفاده قرار می‌گرفته است. این ساختمان به وضع خاصی تزیین شده است. نقاشی و تزییناتی که تاکنون در سطح دیوار آشکار شده از دو رنگ مشکی و سفید تشکیل شده است که بر روی زمینه گل اخری نمایش و زیبایی خاصی دارد. بر بدنه شرقی ساختمان یک نوار تزیینی پهن در سرتاسر دیوار ادامه داشت. حاشیه تزیینی به صورت نوار کنگره داری تنظیم شده بود. (سبک‌شناسی معماری ایرانی، پیرنیا)

۱۳۰- **گزینه‌ی «۴»**

(سبک‌های هنری)

جوزف کرنل، هنرمندی خیالپرداز بود که روش جفتکاری را دنبال می‌کرد. «کلاژ»های سه‌بعدی او با اشیای پیش‌پاافتاده که در جعبه‌هایی قاب شده‌اند، دنیایی خصوصی و خارج از زمان و مکان واقعی را مجسم می‌کنند. (دایرة‌المعارف هنر، پاکباز)

۱۳۱- **گزینه‌ی «۴»**

(هنر پیشاتاریفی ایران)

روش نیارشی ساختمان‌های ارارتوها، تیر و ستون با آسمانه (سقف) تخت بوده است ساختمان‌های آن‌ها چهارگوش بوده و نیایشگاه‌هایی با تالاری ستون‌دار داشتند که بیشتر بر روی سکو ساخته می‌شده است. آن‌ها ستون‌ها را با سرستون‌های پیچک‌دار می‌آراستند و ساختمایه (مصالح) اصلی‌شان سنگ و چوب بوده است. آن‌ها گونه‌ای ساختمان داشتند بنام کلاوه که ساختمان‌هایی دو طبقه بودند و به دلیل امنیت تنها در طبقه‌ی بالا زندگی می‌کردند و با نردبان به آن دسترسی داشتند و طبقه‌ی پایین