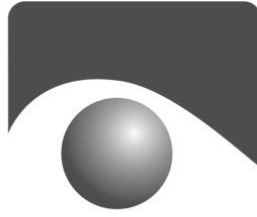


الله اعلم



دانشگاه سوادیمیای جمهوری اسلامی ایران

پایان نامه کارشناسی ارشد رشته تهیه کنندگی گرایش نمایش

چگونگی به کارگیری جلوه های ویژه جهت القای مفاهیم فرهنگ اسلامی و ایرانی
در ژانر ماورائی (از منظر تعامل عناصر ساختاری فرم و محتوا)
با مطالعه موردی سریالهای اغماء و سوپرنچرال

دانشجو:

محمد حسن عابدی نژاد

استاد راهنما:

دکتر مسعود اوحدی

استاد مشاور:

دکتر سید مجتبی رضوی طوسی

بهار ۱۳۹۲

چکیده:

یکی از مهمترین اهداف رسانه ملی جمهوری اسلامی ایران، انتقال مفاهیم فرهنگ اسلامی و رشد جامعه به واسطه این مفاهیم است. یکی از گونه های نمایشی که به خصوص طی سالیان گذشته در ماه مبارک رمضان برای انتقال مفاهیم اسلامی از آنها استفاده شده سریالهای با محوریت موضوعات ماورائی و غیرمادی همچون روح و شیطان و برزخ و... است. ناگفته پیداست که نمایش چنین مفاهیمی نیاز به استفاده گسترده از تکنیکهای جلوه های ویژه دیجیتال دارد. بررسی جلوه های ویژه این سریالها نشان می دهد که هم در بحث محتوایی و هم در بحث فرم و شیوه اجرائی ضعفهایی دارند که سبب شکاف ذهنی بین آنچه مخاطبان مطابق آیات و روایات از ماوراء تصور کرده اند با آنچه در سریال میبینند میگردد. سه دلیل مهم برای استفاده از جلوه های ویژه دیجیتال وجود دارد، اولین آنها هنگامی است که هیچ راه عملی و زنده ای برای برداشت صحنه مورد نظر فیلمنامه یا کارگردان وجود نداشته باشد. دوم هنگامی است که امکان اجرای زنده وجود دارد اما زندگی بازیگران یا عوامل در معرض خطر قرار میگیرد. و سوم وقتی است که استفاده از جلوه های ویژه دیجیتال نسبت به بازسازی و اجرای همان نما به صورت زنده به صرفه تر باشد. جلوه های ویژه دیجیتال به فیلمساز این اجازه را می دهد که مخاطب را به ماجراجویی در مکانهایی ببرد که دسترسی عموم به آنها امکان پذیر نیست و یا ابداع وجود خارجی ندارند و تنها میتوان آنها را تصور کرد. بررسی خواهیم کرد که اگر جلوه های ویژه به خوبی انجام شود، هرگز به چشم نمی آید، بلکه در بهترین حالت میتواند به پیشرفت روایت کمک کند و به طور شایسته ای ما را ترغیب به متوقف ساختن شگفتی و تحیرمان خواهد کرد. وقتی فیلم یا سریالی را می بینیم که مکانها و شخصیتهای خیالی را به تصویر میکشد، مانند، سیارات دور در جنگ ستارگان یا ناوی در آواتار، با آنکه می دانیم آن اشخاص و مکانها وجود خارجی ندارند اما آنها را باور می کنیم. جلوه های ویژه در قدرتمندترین یکپارچگیشان با روایت میتوانند جنبه های مختلف روایت در هر قاب(فریم) را در یک، بسته بنیادی، آنگونه که تاکنون برصحنه روایت شده ترکیب کنند. جلوه های ویژه میتواند در جهت تغییر دیدگاههای ما و القای درک جدید از رابطه امان با جهان به خدمت گرفته شود. در این پژوهش با بررسی موارد مذکور تلاش میکنیم علاوه بر ارائه مسیری برای دریافت و ادراک مفاهیم عمیق فرهنگ اسلامی، به شیوه های صحیح بازنمایی آنها توسط جلوه های ویژه دیجیتال از طریق بررسی سریالهای اغماء و سوپرنچرال که به عنوان موارد مصداقی و مطالعاتی در این پژوهش برگزیده شده اند بپردازیم.

کلمات کلیدی: جلوه های ویژه دیجیتال، فرهنگ اسلامی، ژانر ماورائی، فرم، محتوا

فهرست مطالب

صفحه

عنوان

فصل اول

کلیات تحقیق..... ۱

۱-۱- تعریف مسئله..... ۲

۱-۲- ضرورت و اهمیت..... ۴

۱-۳- اهداف طرح..... ۴

۱-۴- سوالات تحقیق..... ۴

۱-۵- فرضیات..... ۵

۱-۶- تعریف مفاهیم..... ۵

فصل دوم

مبانی نظری تحقیق..... ۶

- ۲-۱- بررسی تحقیقات پیشین..... ۷
- ۲-۲- نظریات مرتبط با موضوع تحقیق..... ۹
- ۲-۲- ۱- تصویر آفرینی قرآن..... ۹
- ۲-۲- ۱- ۱- تصاویر محسوس قرآن..... ۹
- ۲-۲- ۱- ۲- تصویر و تشبیه معقول به محسوس..... ۱۰
- ۲-۲- ۱- ۳- اقسام تصویر آفرینی در قرآن (صناعات ادبی)..... ۱۰
- ۲-۲- ۱- ۳- ۱- تشبیه..... ۱۰
- ۲-۲- ۱- ۳- ۲- استعاره..... ۱۲
- ۲-۲- ۱- ۳- ۳- تمثیل..... ۱۳
- ۲-۲- ۱- ۳- ۴- تجسیم..... ۱۴
- ۲-۲- ۱- ۳- ۵- تشخیص..... ۱۵
- ۲-۲- ۱- ۳- ۶- تخیل..... ۱۵
- ۲-۲- ۱- ۴- انتقال صحنه در قرآن کریم..... ۱۷

- ۱۷..... ۲-۲-۱-۴-۱- انتقال از گذشته به حال
- ۱۸..... ۲-۲-۱-۴-۲- انتقال از آینده به گذشته و حال
- ۱۹..... ۲-۲-۲- عالم خیال
- ۱۹..... ۲-۲-۲-۱- خیال از نگاه افلاطون و ارسطو
- ۲۱..... ۲-۲-۲-۲- خیال از نگاه فلسفه اسلامی
- ۲۱..... ۲-۲-۲-۲-۱- خیال متصل
- ۲۴..... ۲-۲-۲-۲-۲- خیال منفصل
- ۲۸..... ۲-۲-۳- نگارگری
- ۲۹..... ۲-۲-۳-۱- انواع فضا
- ۳۲..... ۲-۲-۴- روایت
- ۳۶..... ۲-۲-۵- روایت و جلوه های ویژه
- ۴۲..... ۲-۲-۶- تاثیرات تکنولوژی دیجیتال بر فیلمها و سریالها
- ۴۸..... ۲-۳- چارچوب نظری تحقیق

فصل سوم

۵۰ روش تحقیق

۵۱ ۳-۱- روش تحقیق

فصل چهارم

۵۲ یافته های تحقیق

۵۳ ۴-۱- ماوراء

۵۸ ۴-۱-۱- فرشتگان

۵۸ ۴-۱-۱-۱- اسلام

۶۱ ۴-۱-۱-۲- یهود

۶۳ ۴-۱-۱-۳- مسیحیت

۶۷ ۴-۱-۲- روح

۶۷ ۴-۱-۲-۱- اسلام

۷۱ ۴-۱-۲-۲- یهودیت

- ۷۳ ۴-۱-۳-۳ - جهنم
- ۷۳ ۴-۱-۳-۱ - اسلام
- ۷۸ ۴-۱-۳-۲ - یهود
- ۸۰ ۴-۱-۳-۳ - مسیحیت
- ۸۴ ۴-۱-۴ - ابلیس و جن
- ۸۴ ۴-۱-۴-۱ - شیطان
- ۹۳ ۴-۱-۴-۲ - تجسد و تجسم شیطان
- ۱۰۰ ۴-۱-۴-۳ - جن
- ۱۰۷ ۴-۱-۴-۴ - شیاطین جن و انس
- ۱۰۸ ۴-۱-۴-۵ - ارتباط با جنیان و تسخیر آنها
- ۱۱۳ ۴-۱-۴-۶ - شیطان و جن در مسیحیت و یهودیت
- ۱۲۲ ۴-۱-۴-۷ - بررسی جن و شیطان در آثار داخلی
- ۱۳۲ ۴-۱-۴-۸ - بررسی جن و شیطان در آثار خارجی

۱۳۹.....۴-۱-۴-۹- تصویر جن و شیطان در سینمای غرب.....

۱۴۷.....۴-۱-۴-۱۰- جمع بندی و نتیجه

۱۵۵.....۴-۱-۵- بهشت.....

۱۵۵.....۴-۱-۵-۱- اسلام.....

۱۶۱.....۴-۱-۵-۲- یهود.....

۱۶۳.....۴-۱-۵-۳- مسیحیت.....

۱۶۶.....۴-۱-۶- برزخ.....

۱۶۶.....۴-۱-۶-۱- اسلام.....

۱۶۹.....۴-۱-۶-۲- یهودیت.....

۱۷۰.....۴-۱-۶-۳- مسیحیت.....

۱۷۳.....۴-۲- طراحی جلوه های ویژه.....

۱۷۵.....۴-۲-۱- کارگردان و جلوه های ویژه

۱۷۶.....۴-۲-۲- نکات مهم در طراحی جلوه های ویژه

۱۸۳.....۴-۳- تکنیکهای جلوه های بصری.....

۱۸۳ ۴-۳-۱- تعیین تکنیک.....

۱۸۴ ۴-۳-۲- طراحی حرکت دوربین.....

۱۸۷ ۴-۳-۳- تکنیکهای کامپوزیت.....

۱۸۹..... ۴-۳-۴- انیمیشن کامل ..

۱۸۹..... ۴-۳-۴-۱- تفاوت انیمیشن کامل و جلوه های ویژه.....

۱۸۹ ۴-۳-۴-۱-۱- یک پروژه انیمیشن چیست؟.....

۱۹۲..... ۴-۳-۴-۱-۲- تفاوت میان جلوه های ویژه دیداری و انیمیشن.....

۱۹۷..... ۴-۳-۴-۲- خلق عناصر دیجیتالی.....

۱۹۷..... ۴-۳-۴-۲-۱- مدل سازی شخصیتی.....

۱۹۷..... ۴-۳-۴-۲-۲- مدل سازی اشیاء.....

۱۹۸ ۴-۳-۴-۲-۳- مدل سازی مکانیکی / سطوح سخت.....

۱۹۸..... ۴-۳-۴-۲-۴- مدل سازی محیطی.....

- ۲۰۰.....۴-۳-۵- روش های دینامیک و شبیه سازی.....
- ۲۰۲.....۴-۳-۵-۱- یک شبیه سازی چگونه ایجاد می شود؟.....
- ۲۰۵.....۴-۳-۵-۲- سیستم ذرات: سیستم های ذرات چه هستند؟.....
- ۲۰۷.....۴-۳-۵-۲-۱- ذرات در هنگام حرکت.....
- ۲۰۷.....۴-۳-۵-۲-۲- تولد ذرات.....
- ۲۰۸.....۴-۳-۵-۲-۳- ایجاد جلوه ها.....
- ۲۰۸.....۴-۳-۵-۳- موارد دینامیک پیچیده.....
- ۲۰۹.....۴-۳-۵-۳-۱- چگونه دینامیک های پیچیده ایجاد می شوند.....
- ۲۱۱.....۴-۳-۶- نقاشی نقابی / محیط های خلاق.....
- ۲۱۱.....۴-۳-۶-۱- مت پینتینگ چیست؟.....
- ۲۱۵.....۴-۳-۷- کدگذاری حرکتی (موشن کپچر).....
- ۲۱۶.....۴-۳-۸- مچ مووینگ.....
- ۲۱۷.....۳-۴-۸-۱- ترکیب.....

۲۱۹.....۴-۴- اغواء یا ارشاد.....

۲۲۳۴-۵- بررسی جلوه های ویژه در سریالهای ماورائی (اغماء و سوپرنچرال).....

فصل پنجم

۲۳۷.....نتیجه گیری.....

۲۳۸.....۵-۱- نتیجه گیری و پیشنهاد.....

۲۴۱فهرست منابع و مآخذ.....

فهرست تصاویر

- تصویر ۲-۱ (حمله رستم به کاخ اسفندیار، مکتب صفوی)..... ۳۱
- تصویر ۲-۲ (کشتی شیعه، شاهنامه طهماسبی)..... ۳۱
- تصویر ۲-۳ (نمایی از سریال افسانه جستجوگر)..... ۴۱
- تصویر ۲-۴ (تصاویر تولیدی توسط رایانه و تکنولوژی دیجیتال)..... ۴۶
- تصویر ۲-۵ (مراحل ساخت یک نمای مت پیتینگ)..... ۴۷
- تصویر ۴-۶ (معراج حضرت رسول(ص)، اثر سلطان محمد)..... ۵۶
- تصویر ۴-۷ (معراج حضرت رسول(ص)، هفت پیکر)..... ۵۶
- تصویر ۴-۸ (معراج حضرت رسول(ص)، جامع التواریخ رشیدی)..... ۵۶
- تصویر ۴-۹ (خردنامه اسکندری (هفت اورنگ جامی)..... ۵۷
- تصویر ۴-۱۰ (مخزن الاسرار نظامی)..... ۵۷
- تصویر ۴-۱۱ (فرشته در حال آرام ساختن مسیح اثر کارل هاینریش بلوچ)..... ۶۵
- تصویر ۴-۱۲ (نگاره میکائیل در کلیسای سانتا ماریا شهر رم)..... ۶۵
- تصویر ۴-۱۳ (میکائیل و حضرت مریم)..... ۶۵
- تصویر ۴-۱۴ (شیطان و میکائیل از سایت ویکی پدیا)..... ۶۵
- تصویر ۴-۱۵ (جامع التواریخ رشیدی، جبرئیل)..... ۶۶

- تصویر ۴-۱۶ (جبرئیل، معراجنامه)..... ۶۶
- تصویر ۴-۱۷ (جبرئیل در فیلم لژیون (اسکات استوارت، ۲۰۰۹))..... ۶۶
- تصویر ۴-۱۸ (جبرئیل در فیلم کنستانتین (فرانسیس لارنس، ۲۰۰۵))..... ۶۶
- تصویر ۴-۱۹ (فرشته، مکتب بخارا)..... ۶۶
- تصویر ۴-۲۰ (معراجنامه، عذاب رباخواران در جهنم)..... ۸۲
- تصویر ۴-۲۱ (معراجنامه، عذاب رباکاران در جهنم)..... ۸۲
- تصویر ۴-۲۲ (معراجنامه، عذاب مال یتیمان خوران در جهنم)..... ۸۲
- تصویر ۴-۲۳ (معراجنامه، عذاب زنان گناهکار در جهنم)..... ۸۲
- تصویر ۴-۲۴ (نمایی از فیلم من را به جهنم ببر (سم ریملی، ۲۰۰۹))..... ۸۲
- تصویر ۴-۲۵ (نمایی از جهنم در سریال افسانه جستجوگر (۲۰۰۸-۲۰۱۰)، abc channel)..... ۸۳
- تصویر ۴-۲۶ (دروازه جهنم در سریال سوپرنچرال)..... ۸۳
- تصویر ۴-۲۷ (کنستانتین (لارنس، ۲۰۰۵))..... ۸۳
- تصویر ۴-۲۸ (شیطان، مسیح را به امتحان خدا تشویق میکند)..... ۱۵۳
- تصویر ۴-۲۹ (موجود شیطانی در فیلم ارباب حلقه ها (جکسون، ۲۰۰۳))..... ۱۵۳
- تصویر ۴-۳۰ (شیطان در فیلم فصل جادوگر (دومینیک سنا، ۲۰۱۱))..... ۱۵۳
- تصویر ۴-۳۱ (رانده شدن شیطان از درگاه الهی)..... ۱۵۴

- تصویر ۳۲-۴ (اخراج شیطان توسط فرشتگان)..... ۱۵۴
- تصویر ۳۳-۴ (معراجنامه، حضرت رسول(ص) در حال مشاهده بهشتیان) ۱۶۵
- تصویر ۳۴-۴ (گلچین اسکندر سلطان، پیامبر و ائمه (ع) در بهشت)..... ۱۶۵
- تصویر ۳۵-۴ (نمایی از سریال افسانه جستجوگر)..... ۱۸۶
- تصویر ۳۶-۴ (استفاده از تلفیق پرده کروماکی و انیمیشن سه بعدی)..... ۱۸۸
- تصویر ۳۷-۴ (طراحی سه بعدی کاراکتر اژدها در سریال Game of Thrones) ۲۰۱
- تصویر ۳۸-۴ (طراحی و ساخت کاراکتر سه بعدی شیطان یا فرشته)..... ۲۰۱
- تصویر ۳۹-۴ (نماهایی از فیلم knowing(آلکس پرویاس، ۲۰۰۹))..... ۲۰۵
- تصویر ۴۰-۴ (نمایی از سریال مرلین(۲۰۰۸-۲۰۱۲)، (bbc one))..... ۲۱۳
- تصویر ۴۱-۴ (نمایی از فیلم ارباب حلقه ها(جکسن، ۲۰۰۳))..... ۲۱۳
- تصویر ۴۲-۴ (استفاده از مت پیتینگ در فیلم کتاب الی)..... ۲۱۴
- تصویر ۱-۵ (تصویری از شیاطین در سریال سوپرچرال)..... ۲۲۵
- تصویر ۲-۵ (شیطان در سریال اغماء)..... ۲۲۵
- تصویر ۳-۵ (شیطان در سوپرچرال) ۲۲۵
- تصویر ۴-۵ (شیطان در اغماء)..... ۲۲۵
- تصویر ۵-۵ (شیطان در سریال او یک فرشته بود)..... ۲۲۶

- تصویر ۵-۶ (شیطان در سریال او یک فرشته بود)..... ۲۲۶
- تصویر ۵-۷ (شیطان در سریال اغماء)..... ۲۲۷
- تصویر ۵-۸ (فرشته در سریال سوپرنچرال)..... ۲۲۸
- تصویر ۵-۹ (فرشته در فیلم کنستانتین)..... ۲۲۸
- تصویر ۵-۱۰ (فرشته در سریال سوپرنچرال)..... ۲۲۹
- تصویر ۵-۱۱ (لویاتانها در سریال سوپرنچرال)..... ۲۳۰
- تصویر ۵-۱۲ (ارواح در سریال سوپرنچرال)..... ۲۳۱
- تصویر ۵-۱۳ (عروج روح در سریال پنج کیلومتر تا بهشت)..... ۲۳۲
- تصویر ۵-۱۴ (عزرائیل در سریال سوپرنچرال)..... ۲۳۲
- تصویر ۵-۱۵ (برزخ در سریال سوپرنچرال)..... ۲۳۲
- تصویر ۵-۱۶ (شکاف زمین در سریال پنج کیلومتر تا بهشت)..... ۲۳۴
- تصویر ۵-۱۷ (جهنم در سریال پنج کیلومتر تا بهشت)..... ۲۳۴
- تصویر ۵-۱۸ (دروازه جهنم در سریال سوپرنچرال)..... ۲۳۴
- تصویر ۵-۱۹ (جهنم در فیلم کنستانتین)..... ۲۳۵
- تصویر ۵-۲۰ (جهنم در سریال افسانه جستجوگر)..... ۲۳۵

فصل اول

کلیات تحقیق

پرداختن به ماوراء در مديوم تصوير بيشينه‌اي طولاني دارد و به چندساله اخير محدود نمي‌شود، سال‌ها است که در شبکه‌های خارجی سریال‌هایی با مضامین ماورائی، بر اساس آموزه‌های مسیحی - یهودی، درباره ارواح خبیث، ارتباط با غیب و موجودات ماورائی، و جهنم و بهشت و... تولید و پخش می‌شود^۱ که با توجه به طیف گسترده مخاطبان این شبکه‌ها در سراسر جهان و همچنین توزیع وسیع آن‌ها از طریق رسانه‌هایی چون اینترنت و یا دی‌وی‌دی و بلوری، اندک اندک همین مضامین به الگویی تبدیل شده است که از آن‌ها برای تحویل و تفسیر مفاهیم و مضامین ماورائی ادیان، چه براساس اصول و مبانی (الهیات طبیعی) و چه بر اساس تاویل (ماوراء مجرد توحیدی) به (ماوراء مادی متکثر) استفاده می‌شود. ادامه این روند الگوهای مشترک و یکسانی برای فهم آموزه‌های ماورائی در سراسر جهان به دست می‌دهد. بر اساس این الگوها تفاوت ادیان صرفاً در صورت و ظواهر آن‌ها است و همگی با غایتی این جهانی به صورت یکسان قابل فهم هستند.

یکی از رسالت‌های مهم صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران ترویج فرهنگ و مفاهیم عمیق اسلامی از طریق تولید و پخش برنامه‌های متنوع و فاخر در ژانرهای مختلف و منطبق با موازین اسلامی است. به همین منظور، یکی از گونه‌هایی که چند سالی است تولید آن، خصوصاً در ایام ماه مبارک رمضان، مرسوم شده است و هرشب از شبکه‌های مختلف سیما پخش می‌شود سریال‌هایی با مضامین ماورائی و با محوریت حضور شیطان، راه‌های نفوذ وی در زندگی و اعمال انسان، بازنمایی زندگی برزخی و تاثیر اعمال انسان بر آن، و روح انسان‌هایی که در حالت کما به سر می‌برند و برای جبران اشتباهات گذشته قبل از پایان عمرشان به دنبال ارتباط با خانواده و آشنایان هستند، از جمله این سریال‌ها می‌توان به "او یک فرشته بود"، "اغماء"، و "سقوط یک فرشته"، "ملکوت"، "کمکم کن"، و "پنج کیلومتر تا بهشت" اشاره کرد. به عنوان مثال در سریال آخرین گناه مردی صاحب چشمان برزخی شده است و می‌تواند باطن اعمال دیگران را ببیند. طبعاً به تصویر کشیدن چنین مفاهیمی به استفاده گسترده و موثر از فضای مجازی و جلوه‌های ویژه نیاز دارد تا بتواند با بازنمود طبیعی امری ناممکن (درجهان مادی) تصویری از واقعیت را برای باورپذیری هرچه بیشتر مخاطب به وجود بیاورد و بتواند مفاهیم را به شکلی تاثیرگذار و صحیح به مخاطب منتقل کند. بررسی صحنه‌هایی که در این سریال‌ها حاوی جلوه‌های ویژه است نشان می‌دهد که به دلایل مختلف از جمله استفاده از تکنیک‌های محدود و عدم آشنائی و خلاقیت در استفاده از روشهای موجود، عدم رعایت زیبایی‌شناسی و

^۱ Super natural. Event. Camelot. Fringe. Flash forward. Lost room. Heroes. Legend of the seeker. Ghost whispers. 4400. Alias. Dark angel. Demons.....

نشانه‌شناسی در کاربرد این تکنیک‌ها، بی‌توجهی به ریزه کاری‌هایی مانند اصلاح نور و رنگ و پرسپکتیو متناسب با فضای حاکم بر صحنه و ... پیوستگی این صحنه‌ها با سایر پلان‌ها از بین رفته است و به شکلی غیرقابل باور و اغراق آمیز درآمده‌اند. صحنه‌های حضور شیطان و حالات و رفتارش، جلوه کردنش در صورت‌های متفاوت و حضور همزمانش در چند مکان مختلف در سریالهای "او یک فرشته بود"، "اغماء"، و "سقوط یک فرشته"، شیوهی بازنمایی غیرمادی ارواح سرگشته و عبورشان از موانع، طی الارض کردنشان، ورودشان به رویای انسان‌ها و شیوهی بازنمایی همین صحنه رویا در سریالهای "پنج کیلومتر تا بهشت"، "ملکوت" و "کمکم کن"، حضور فرشته و شیوهی بازنمایی ظاهر و اعمال و رفتارش در سریال "ملکوت"، روش نمایش اعمال باطنی انسان‌ها از دید شخصی با چشمان برزخی در سریال "آخرین گناه" و... از نمونه‌های این ضعف‌های تکنیکی است که می‌توان از طریق آشنائی کاربردی و دقیق‌تر با تکنیک‌ها و امکانات برتر جلوه‌های ویژه و فضای مجازی¹ این ضعف‌ها را برطرف کرد.

در این رساله با ذکر نمونه و مطالعه‌ی تطبیقی در سریال‌های تلویزیونی داخلی و خارجی، مفصلاً درباره‌ی این ضعف‌ها و شیوه‌های برطرف کردنشان بحث شده است. به همین منظور، جلوه‌های ویژه‌ی دو سریال اغماء (محصول ایران) و سوپر‌نچرال (محصول آمریکا) و چند سریال مرتبط دیگر به عنوان مورد مطالعاتی بررسی شده است. با توجه به اینکه اکثریت مردم، تلویزیون را به عنوان یکی از رسانه‌های مورد اعتماد خود برای دریافت آگاهی‌های صحیح اسلامی انتخاب کرده‌اند و سریال‌های ماورائی، خصوصاً در ایام ماه مبارک رمضان، با توجه به اقبال بیشتر بینندگان و تنوع سنی و فرهنگی آنها نقش بسزائی در ارائه و انتقال مفاهیم عمیق و غیرمادی اسلامی از طریق تصویر خصوصاً امکانات گسترده جلوه‌های ویژه دیجیتال دارند، بدین منظور در این رساله تلاش خواهد شد تا به این سوال پاسخ داده شود که چگونه می‌توان با استفاده از امکانات فراوان فضای مجازی و جلوه‌های ویژه دیجیتال مفاهیم عمیق فرهنگ اسلامی را، مطابق با روایات معتبر و به دور از هرگونه تحریف، به مخاطب مشتاق، در هر رده سنی و با هر سطح آگاهی، منتقل کرد البته بدون آنکه باعث خرافه پردازی، افسانه سازی و انحراف ذهن وی گردد.

¹ Dynamics and Simulation. Matte painting. Tracking. Compositing. Rotoscoping. Match moving. Motion capture. Modeling.....

۱-۲- ضرورت و اهمیت

سریالهای ماورائی برای ارائه و انتقال مفاهیم عمیق فرهنگ اسلامی خصوصا در ایام معنوی ماه مبارک رمضان تولید میشوند و طیف گسترده ای از مخاطبان را با سطوح آگاهی متفاوت همراه خود می سازند بنابراین باید از پشتوانه تئوریک مطابقت مفاهیم اسلامی برخوردار باشند و همچنین از تکنیکهای متنوع جلوه های ویژه به شیوه ای باورپذیر و منطبق بر محتوای اثر استفاده کنند به همین منظور بررسی آموخته ها و مفاهیم غیرمادی از منظر اسلام و شناخت تمایز آنها با آموخته های سایر ادیان و در نهایت جستجو پیرامون این نکته که چگونه میتوان این مفاهیم را به شیوه ای صحیح و باورپذیر از طریق امکانات گسترده فضای مجازی و تکنیکهای برتر جلوه های ویژه دیجیتال به مخاطبان ارائه و انتقال داد ضروری به نظر میرسد.

۱-۳- اهداف طرح

۱. بررسی و تشریح امکانات وسیع و متنوع فضای مجازی و جلوه های ویژه دیجیتالی و مقایسه کمیت و کیفیت و چگونگی استفاده از آنها در نمونه های ماورائی داخلی و خارجی (سریالهای اغماء و سوپر نچرال)
۲. جستجوی آموخته های اسلامی درباره جهان ملکوت و موجودات غیرمادی و تاثیرات آنها در زندگی بشر و سایر مفاهیم ماورائی و تمایز آنها با آموخته های سایر ادیان
۳. تلاش برای رسیدن به الگویی که در آن بتوان مفاهیم غیرمادی و ماورائی از منظر دین مبین اسلام را به وسیله امکانات گسترده فضای مجازی و جلوه های ویژه دیجیتالی به مخاطبان ارائه و انتقال داد.

۱-۴- سوالات تحقیق

۱. امکانات و قابلیت های فضای مجازی و جلوه های ویژه دیجیتالی برای خلق مفاهیم ماورائی و موجودات غیرمادی و ضرورت استفاده از این امکانات چیست؟
۲. تفاوت آموخته های اسلامی درباره مفاهیم ماورائی با سایر ادیان چیست و سریالهای ماورائی تا چه اندازه درانتقال صحیح این مفاهیم و تاثیر در زندگی و باور مخاطبان موفق بوده اند؟