



فیلم های مهمی که با آی فون ساخته شده اند

اسکاری برای گوشی در دستمان

استفاده از آی فون و دوربین کوچک آن برای ساخت فیلم ذهن را به فیلم های خانوادگی و شخصی آما تور می کشد و هنوز تعجب آور است که می شنویم روز به روز کارگردانان حرفه ای بیشتری از این ابزار ساده و ارزان به جای دوربین های



غول پیکر گران قیمت سابق برای ساخت فیلم های بلندشان بهره می گیرند. پیش از این کارگردانان بسیاری برای تدوین فیلم هایشان سراغ نرم افزارهای ساده ای رفته اند که برای عموم و نه فقط حرفه ای ها طراحی شده اند و چند فیلم بلند هم در بخش هایی از دوربین آی فون مدد گرفته اند. به نظر می رسد آی فون و نرم افزارها و سخت افزارهای معمولی و غیر حرفه ای جای خود را در عالم سینما بیش از پیش باز می کنند. مهم ترین نمونه این موج تازه هم فیلم «پاران مان جانگ» فیلم تازه کارگردان پیر پسر «بارک چان ووک» است؛ فیلمی در ژانر فانتزی- وحشت که به کل با گوشی هوشمند ایل فیلمبرداری شده. پارک می گوید: «این تکنولوژی جدید افکت های غریبی پدید می آورد چون نورساعتی است که مخاطبان با آن آشنایی کامل و به آن عادت دارند... در مقایسه با دوربین های فیلمبرداری دیگر، گوشی بسیار خوبی است چون سبک و کوچک است و هر کسی می تواند با آن کار کند. از طرف دیگر می تواند از تعداد بسیار زیادی دوربین استفاده کرد.» «پاران مان جانگ» که در کره ای به معنای «زندگی پر فراز و نشیب» است، با بودجه ای ۸۵۵۰۰ دلاری و با استفاده از آی فون ۴ ساخته شده. یکی دیگر از نمونه های استفاده از تکنولوژی ایل در سینما، فیلم «جست و جو برای شوگرمن»، مستندی درباره رودر یگر، ستاره مرموز راک دهه ۷۰ آمریکا، ساخته «مالک بن جلول» است که به گفته کارگردان فیلم به خاطر گران بودن فیلم سوپر ۸ و تمام شدن بودجه فیلم بخش هایی از آن با استفاده از آی فون و نرم افزاری به قیمت ۱/۴۹ دلار ساخته شده است. این مستند توانست اسکار بهترین مستند را برای «بن جلول» به از مغفان آورد.

تمام خدمات استیو جابز به سینما

بدون جابز «داستان اسباب بازی» نمی دیدیم

استیو جابز را همه با تحویلی که در دنیای تکنولوژی ایجاد کرد و دستگاه هایی می شناسند که شیوه زندگی ما را تغییر داده اند. از درجه همین تحولات در تکنولوژی های کارآمد و کاربرمحور بود که او صنعت سینما را هم دچار تحولی انکارناپذیر کرده است. تحویلی را که جابز در زمینه تولید و توزیع در صنعت سینما ایجاد کرد و نیز در لذتی که ما از تماشای محصول این صنعت می بریم، می توان در پنج رده خلاصه کرد. این تقسیم بندی را «مووی بلفاست» انجام داده:



۱ آشکارترین و مهم ترین گامی که جابز در عالم سینما برداشت خرید بخش کامپیوتر لوکاس فیلم بود که «جان لستر» و «اد کتمال» را در استخدام خود داشت. این ششیرین ترین ۱۰ میلیون دلاری بود که جابز در طول عمرش خرج کرد؛ سرمایه گذاری ای که پایه های استودیو پیکسار را بنا گذاشت و با بازگذاشتن دست این دو نابغه مبتکر سینما، دنیای انیمیشن را به آنچه امروز می بینیم تبدیل کرد. همکاری پیکسار با دیزنی در اواسط دهه ۱۹۸۰ بخش انیمیشن کمپانی والت دیزنی را هم از مرگ نجات داد و نرم افزارهایی که این شرکت به دنیای انیمیشن معرفی کرد، انقلابی در جلوه های ویژه کامپیوتری پدید آورد و تصاویر سه بعدی را پیش روی بینندگان قرار داد که پیش از آن هیچ کس حتی تصور ساختشان را هم نمی کرد. پیکسار که سرانجام «داستان اسباب بازی» را به عنوان نخستین انیمیشن بلند کامپیوتری ساخت، از آن زمان تاکنون دست از نوآوری بر نداشته و انبوه انیمیشن های کوتاهی را که می سازد راهی برای آزمودن نوآوری های جدیدش در فن آوری ساخت انیمیشن می داند.

۲ «داستان اسباب بازی ۲» اوج تأثیرگذاری مستقیم جابز در دنیای انیمیشن بود. فیلمی که می رفت تابه شکستی تجاری و محصولی بی ارزش تبدیل شود با ماجراجویی جابز، پیکسار را به جایگاه رفیعی در جهان انیمیشن رساند و «باز» و «وودی» را به چهره های فراموش ناشدنی پرده های سینما تبدیل کرد. منابع محدود سرمایه و تعداد کم کارکنان که از ۳۰۰ نفر بیشتر نبودند، دست پیکسار را در دهه ۹۰ بسته بود و این استودیو نمی توانست سالی پیش تر از یک فیلم بسازد. از سویی در آن زمان دو سوم کارکنان سرگرم فیلم بعدی شان «زندگی یک حشره» بودند و باقی کارکنان هم مشغول ساخت بازی های ویدئویی داستان اسباب بازی. وقتی به جابز گفته شد که استراتژی خلق و فروش بازی چندان موفق نخواهد بود، او تصمیمی سرنوشت ساز گرفت و استودیو را مامور پیگیری ماجراجویی لستر در ساخت داستان اسباب بازی دوم کرد؛ تصمیمی که اگر گرفته نمی شد داستان اسباب بازی از فیلم اول فراتر نمی رفت و پیکسار این غول انیمیشن امروزی نبود.



۳ یک نگاه به مستند «جهنم» (Tarnation) ساخته «جانا تان کائوت» در سال ۲۰۰۳ کافی است که از جابز بابت کاری که با «آی مک» و از آن مهم تر با «آی مووی» در سینما کرد متشکر باشیم. این فیلم که با هزینه ۲۱۸ دلاری ساخته شد، نمونه خوبی است که نشان می دهد چطور عقیده جابز مبتنی بر اینکه اگر مردم به تکنولوژی دسترس داشته باشند کارهای خارق العاده ای خواهند کرد، فیلمسازی را در دسترس عموم قرار داد. درست است که «آی مووی» تنها نرم افزار تدوین فیلم نبوده و نیست اما ظهور دوربین های دیجیتال ارزان قیمت این امکان را به مردم داد تا بتوانند به آسانی و با استفاده از نرم افزار حرفه ای ها فیلم بسازند؛ وقتی کمال گرایانی چون «دیوید فینچر» در «شبکه اجتماعی» یا برادران کونن در «شهامت واقعی»، فیلم شان را به این نرم افزار می سپارند نمی توان آن را در رده نرم افزارهای ساده مصرف کنندگان آما تور قرار داد.

۴ دیگر میراثی که جابز و ایل در دنیای سینما بر جای گذاشته با معرفی «کوبیک تایم»، نرم افزار ساده بخش تصویر ویدئویی از طریق وب، بود تا بدین ترتیب تبلیغات فیلم ها را نه در سینماها و پیش از بخش فیلمی که برایش بلیت خریده ایم، که در محیطی بینیم که بی نهایت حق انتخاب به ما می دهد، نه تنها تریلر فیلم ها را کورر دیشترین داندو ویدئو در وب را شکست، بلکه اهمیت میزان بازدید از این آونس ها شیوه های بازار بابی و شکل رقابت کمپانی های مختلف فیلمسازی را برای همیشه تغییر داد و بازار بابی آن لاین و تحلیل رفتار مصرف کننده را معنایی نو بخشید. حتی حالا با وجود یوتیوب، بسیاری از تریلر ها اول به ایل سریده می شوند؛ کیفیتی که آنها را قادر کرد تا مخاطبان را برای گام بعدی آماده کنند.



۵ نقش جابز را در ابداع سیستم جدید رساندن فیلم ها به دست مخاطبان، در قالب آی مک، آی باد و آی فون، همه می دانیم. اما آنچه کمتر مورد توجه قرار گرفته این است که چطور او کاری کرد تا این سیستم ها ساز و کارهای بازار فیلم را به هالیوود دیکته کنند. نویسنده «مووی بلفاست» می نویسد: «در سال ۲۰۰۰ اولین دی وی دی عمرم را خریدم، اما هنوز دستگامی برای بخش آن نداشتم تا بتوانم «باشگاه مشت زنی» را با کیفیتی بهتر ببینم. این بود که دست به دامان آی مک شدم. تلاش موفق ایل در ارتقای جایگاه دی وی دی و بعدا بلوری و در حال حاضر استفاده از تکنولوژی «کلاود» یا ابر که به مخاطبان اجازه می دهد از آنچه در فضای مجازی ذخیره شده بهره بگیرند، هالیوود را در بازار سینما پیش می راند و رویکردهای جدید را به آن تحمیل می کند.

1

2

3

4

5

