

# فیلم ساختن

سیدنی لومت ترجمه‌ی بهمن فرمان‌آرا



## فهرست

۱۱.....	مقدمه
۱۳.....	کارگردان: بهترین شغل جهان
۳۵.....	فیلم نامه: آیا نیازی به نویسنده هست؟
۵۳.....	سبک
۶۲.....	بازیگران: آیا بازیگر می تواند خجالتی باشد؟
۷۶.....	دوربین: بهترین دوست کارگردان
۹۰.....	طراحی صحنه و لباس
۹۹.....	بالاخره رسیدیم به ساختن فیلم
۱۲۴.....	دیدن کار روز قبل رنج و سرمستی
۱۳۲.....	اتاق تدوین بالاخره تنهایی
۱۴۸.....	آوای موسیقی: صدای صدا
۱۶۰.....	میکس: تنها بخش خسته کننده ی سینما
۱۶۵.....	کپی اول کودکی متولد می شود
۱۶۹.....	استودیو: آیا تمام زحمات من برای این بود؟

## فصل یک

### کارگردان: بهترین شغل جهان

در ورودی مرکز ملی اوکراین در نیویورک در خیابان دوم (شمال - جنوبی) بین خیابان‌های هشتم و نهم (شرقی - غربی) است. در طبقه‌ی همکف رستورانی اوکراینی هست. بوی پیراشکی، بُرش و سوپ جو و پیاز سرخ‌کرده وقت ورود به طرفم هجوم می‌آوردند.

این بوهای فراگیر دوست‌داشتنی - به‌خصوص زمستان‌ها - به شما خوش‌آمد می‌گویند. دستشویی‌ها در زیرزمین‌اند و همیشه بوی مواد ضدعفونی، ادرار و آبجو در فضا پیچیده. یک طبقه بالا می‌روم و وارد اتاق بسیار بزرگی می‌شوم که بی‌شبهت به زمین بسکتبال کوچک نیست. این اتاق چراغ‌های رنگی و یک توپ آینه‌ای گردان در سقف دارد و البته یک بار که یک ضلع اتاق را فرا می‌گیرد و تمام دستگاه صوتی، بلندگوها در جعبه‌های‌شان، کارتن‌های خالی، صندلی‌های تاشو و میزهای تاشو کنار دیوار پشت بار هستند.

این سالن مهمانی‌های بزرگ مرکز اوکراینی‌های مقیم نیویورک است؛ جایی که هر جمعه و شنبه شب مجالس رقص با موسیقی بلند آکاردئون برگزار می‌شود.

قبل از فروپاشی اتحاد جماهیر شوروی هر هفته اقلماً دو همایش «اوکراین آزاد» در این سالن برگزار می‌شد. این سالن هم هر موقع وقت خالی داشته باشد به گروه‌های مختلف اجاره داده می‌شود. همه‌ی ساختمان را دو هفته برای تمرین کرایه کرده‌ایم. هشت‌نهما فیلم را این‌جا تمرین کرده‌ام. نمی‌دانم پایه‌ی این احساس من کجاست ولی معتقدم سالن تمرین همیشه باید قدری کثیف باشد.

دو دستیار تهیه با اضطراب منتظرم هستند. دستگاه قهوه‌ساز را به راه انداخته‌اند. در جعبه‌ای پلاستیکی روی یخ، شیشه‌های آب‌میوه‌ی تازه، شیر و ماست میوه‌ای را مرتب چیده‌اند. روی یک سینی نان بیگل، شیرینی دانمارکی، قهوه، کیک و بُرش‌های خوشمزه‌ی نان زیره از رستوران پایین.