



李健威

Lee Kin-wai, Attis

電影美術指導

個人經歷

▲ 李健威 (Attis Lee)，出生於香港。

中學畢業後曾修讀商業設計課程。課程結業後經友人介紹，李健威於曾謹昌導演電影《恐怖雞》(1997)擔任助理美術指導，由此邁入電影美術行業。2011年，他在羅志良導演作品《消失的子彈》(2012)中首次擔任美術指導。入行至今參與了近四十部電影的美術工作。

2013年，李健威憑藉《消失的子彈》提名第32屆香港電影金像獎「最佳美術指導」。2015年及2016年，他以《捉妖記》提名第52屆金馬獎「最佳美術設計」、第35屆香港電影金像獎「最佳美術指導」。2017年，他以《捉妖記》、《湄公河行動》提名第31屆中國電影金雞獎「最佳美術」。2018年，他以《捉妖記2》再獲第38屆香港電影金像獎「最佳美術指導」提名。

參與電影

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
1997年	《恐怖雞》(導演：曾謹昌)	美術助理	永盛娛樂製作有限公司	香港	
1998年	《B計劃》(導演：羅禮賢)	助理美術指導	大路電影製作有限公司 Hawk International Co., Ltd.,	香港 日本	
1999年	《玻璃樽》(導演：谷德昭)	助理美術	嘉禾電影(中國)有限公司	香港	
1999年	《賭俠大戰拉斯維加斯》(導演：王晶)	助理美術	永盛娛樂製作有限公司	香港 美國	
1999年	《千王之王2000》(導演：王晶)	助理美術	最佳拍檔有限公司	香港 澳門	
2000年	《決戰紫禁之巔》(導演：劉偉強)	助理美術指導	永盛娛樂製作有限公司	中國大陸	
2000年	《BadBoy特攻》(導演：葉偉民)	助理美術指導	友情歲月影視集團有限公司 寰宇娛樂有限公司	台灣 香港 泰國	
2001年	《買兇拍人》(導演：彭浩翔)	美術助理	嘉禾娛樂事業有限公司	香港	

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2002 年	《衛斯理之藍血人》 (導演：劉偉強)	助理美術指導	銀都機構有限公司 中國星集團有限公司	香港	
2004 年	《重案竊仔Gun》 (導演：林超賢)	美術助理	銀都機構有限公司 仝人製作社有限公司 寰宇娛樂有限公司 青年電影製片廠	香港	
2005 年	《喜馬拉亞星》(導演：韋家輝)	美術助理	銀都機構有限公司 一百年電影有限公司	香港 印度	
2006 年	《寶貝計劃》(導演：陳木勝)	美術助理	成龍英皇影業有限公司 華誼兄弟太合影視投資有限公司	香港	
2007 年	《寄生人》(導演：何平)	美術	時代動感製作有限公司 上海電影(集團)有限公司	中國大陸	
2007 年	《色,戒》(導演：李安)	助理美術	海上影業有限公司 安樂影片有限公司	香港 馬來西亞 中國大陸	
2007 年	《投名狀》(導演：陳可辛)	助理美術	Talentaid International Ltd. 寰亞電影有限公司 中國電影集團公司 摩根&陳影業有限公司	中國大陸	
2008 年	The Mummy : Tomb of the Dragon Emperor 《盜墓迷城3》 (導演：Stephen Sommers)	[公元前 50 年 中國]單元 置景	Sommers Company	(法國) 中國大陸	
2009 年	《遊龍戲鳳》(導演：劉偉強)	助理美術指導	基本映畫有限公司	香港 澳門	
2009 年	《刺陵》(導演：朱延平)	副美術	中國電影集團公司 北京歡樂影業有限公司 長宏影視股份有限公司 北京時代今典影視文化有限公司	中國大陸	
2010 年	《李小龍》 (導演：葉偉民、文雋)	佈景設計	寰亞電影有限公司 上海電視傳媒有限公司 北京今典影業有限公司 星際藝術傳播有限公司 北京夢澤文化傳播有限公司	香港 中國大陸	
2010 年	The Karate Kid 《功夫夢》 (導演：Harald Zwart)	陳設師	中國電影集團公司 哥倫比亞影業公司 躍溪娛樂公司	中國大陸	
2012 年	《消失的子彈》 (導演：羅志良)	美術指導	英皇影業有限公司 樂視娛樂投資(北京)有限公司	中國大陸	第 32 屆香港電影金像獎 最佳美術指導 (提名)
2012 年	《太極1：從零開始》 (導演：馮德倫)	執行美術指導	華誼兄弟傳媒股份有限公司 華誼兄弟國際有限公司	中國大陸	
2012 年	《太極2：英雄崛起》 (導演：馮德倫)	執行美術指導	華誼兄弟傳媒股份有限公司 華誼兄弟國際有限公司	中國大陸	
2013 年	《逃出生天》 (導演：彭發、彭順)	美術指導	寰宇娛樂有限公司 谷樂樂投資有限公司 博納影業集團有限公司 太陽娛樂文化有限公司	香港	

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2014年	《魔警》(導演:林超賢)	美術指導	銀都機構有限公司 英皇影業有限公司	香港	
2015年	《捉妖記》(導演:許誠毅)	美術指導	安樂影片有限公司	中國大陸	第35屆香港電影金像獎 最佳美術指導(提名)
					第52屆金馬獎最佳美術設計 (提名)
					第31屆中國電影金雞獎 最佳美術獎(提名)
2015年	《消失的兇手》(導演:羅志良)	美術指導	樂視影業有限公司 北京中聯華盟文化傳媒投資有限公司	中國大陸	
2016年	《湄公河行動》(導演:林超賢)	美術指導	博納影業集團有限公司	中國大陸 馬來西亞 泰國 新加坡	第31屆中國電影金雞獎 最佳美術獎(提名)
2017年	《解憂雜貨店》(導演:韓傑)	美術指導	萬達影視傳媒有限公司 英皇影業有限公司	中國大陸	
2017年	《指甲刀人魔》(導演:關智耀)	美術指導	驕陽電影有限公司	美國	
2018年	《捉妖記2》(導演:許誠毅)	美術總監	安樂影片有限公司 大地時代文化傳播(北京)有限公司 上海騰訊企鵝影業文化傳播有限公司 上海淘票票影視文化有限公司	中國大陸	第38屆香港電影金像獎 最佳美術指導(提名)
2020年	《肥龍過江》(導演:谷垣健治)	美術指導	星王朝有限公司 上海博納文化傳媒有限公司 博納影業集團股份有限公司	香港 日本	
2020年	《除暴》(導演:劉浩良)	美術指導	英皇影業有限公司 天津聯瑞影業有限公司 正夫影業有限公司	中國大陸	
2021年	《我和我的父輩》 之《少年行》(導演:陳凱歌)	美術指導	中國電影股份有限公司	中國大陸	
2021年	《洗碗天團》(導演:沈錫然)	美術指導	夢想沙龍娛樂文化 電影發展基金 保力東演音像 框格音樂事務 頂尖娛樂製作	香港	

訪問文稿

文念中：說說入行之前你是否已經喜歡美術了，你有沒有學過畫畫那些？

李健威：當然是有興趣才會去學的，不過我從來沒有去大學裡學過，而是有些設計學院之類的地方，去那裡參加一些課程。

文念中：（所以你）也是喜歡設計，修讀過設計的。

李健威：有，怎麼也要學一點基礎的東西。

文念中：是美術設計嗎？當時有沒有說是甚麼設計？

李健威：那個課程叫商業設計，甚麼都有，包含平面（設計）、服裝（設計）、攝影……但其實都是一個門檻而已，讓你先接觸，然後你覺得對哪個部分有興趣，你就再去讀也好，或者再去找那個行業（的工作）來做，那時候就是這樣的模式。

文念中：那麼你讀商業設計，為甚麼會進了電影行業？

李健威：是啊，其實我也不知道，總之一畢業我也在想要找甚麼工作，當然是找設計（相關的），因為當時平面設計那個科目我是比較高分的，但也還沒寄過那些甚麼信去見工，就有朋友介紹說：「有人拍電影，美術（組）在找助手，不如去談一下？」那我就去談了，於是就接觸了（電影美術這一行），直到現在。

文念中：你去談的時候，見你的那個人是美術指導嗎？

李健威：是的。

文念中：是哪個美術指導？

李健威：就是 Silver 張世宏。

文念中：哪一部戲？

李健威：那部戲是杜琪峯導演（做監製），銀河（映像）公司的，導演是曾謹昌導演，《恐怖雞》，1997 年的戲，已經有些時間了。

文念中：你還記得面試過程是怎樣的嗎？或是他（張世宏）問了你甚麼？

李健威：一定記得啦，（印象）那麼深刻。那時還沒有手機，好像還在用 Call 機（傳呼機），如果我沒有記錯的話。我的 Call 機收到（訊息），讓我去灣仔的一間茶餐廳見 Silver，也是要帶點功課去的。（見面後）介紹一下，把那些功課給他，那樣就開始聊天。

文念中：你的功課可能包括一些圖、設計等等，就給他看一下？

李健威：是的，有些（自己造的）立體的東西也一起帶過去了，放在茶餐廳的檯面上，全部攤開來。

文念中：見完就聘用你了嗎？

李健威：見完……應該也算是的，其實很快的，你知道我們電影行業總是很 casual（隨意的）。

文念中：當時（張世宏）有沒有解釋給你聽做電影是怎麼一回事？像是工作範圍、工作時間那些。

李健威：有的，一定會說的，立刻已經說了是甚麼都要做的。因為說真的，1997 年據我所知……那時是不知道的，後來他們說（1997 年）是（香港）電影行業最靜的時候。只有一個助手而已，（美術組）就是他（張世宏）和我了，所以甚麼都要做，他當時講得很明白了。

文念中：所以第一部參與的就是這部叫做《恐怖雞》的電影，那麼這部戲有沒有些甚麼難忘的經驗呢，第一次參與電影？

李健威：最難忘的就是戲完成後，公司叫我們上去拿（電影票）贈券，拿完贈券後（這部戲）就已經落畫了。當時的電影市道很差，那些戲（落畫得）很快很快，所以這部戲我自己也無法在銀幕上觀看，這是最記得的。

文念中：所以沒有機會看那部戲？

李健威：沒有在（戲院的）銀幕上看。

文念中：戲名叫做《恐怖雞》，是不是恐怖片來的？

李健威：是的。

文念中：你記不記得有些甚麼美術場景，你們花了些甚麼心思？

李健威：（《恐怖雞》這部戲）是需要搭景的，那時說真的，也是一個大問號，我們不是全實景拍的。杜生（杜琪峯）有間公司，在一棟工業大廈的十幾樓，（我們在那裡）真的搭建了那個主角的屋子出來，因為（戲中）有「殺人」（的場面），會有些「血」，借真的屋子不是很現實，所以在那裡搭建了。第一次畫所謂的施工圖，就要真的搭出來了。

文念中：你剛才說你是讀商業設計的，那從畫完施工圖到去執行，將整個景搭建出來，你在這當中學到了甚麼呢？

李健威：其實到現在也是，我們怎樣將一些平面的東西，變為一些立體的東西，我覺得我們做美術，來來去去都是圍繞著這點的。現在可能是怎樣將腦裡的東西變為真實，讓別人能拍出來，以前就是怎樣將圖上的東西變為一個景，但其實轉來轉去都是這樣，（即是）怎樣將一些不是真實的東西，變得所謂真實一點。當然我們（造的）也不是真的很真實的東西，但起碼要讓人能拍出來，我覺得最重要的就是這一點。

文念中：你是不是做完這部戲後，就一直跟著 Silver 工作了？

李健威：不是的，我太記得了，我做了那部戲後，有半年沒有工作可做，因為太靜了。

文念中：市道太靜。

李健威：（市道）真的是太差了。之後的第二部戲，反而是 Silver 的弟弟 Stanley（張世傑）又有戲要開，（Silver）就介紹了我過去幫 Stanley。

文念中：Stanley 那時候也做美術？

李健威：是的，Stanley 那時做美術。

第二部戲是《B 計劃》（1998），突然間來了一部大製作，是羅禮賢導演的，有爆破（場面），又是另外一回事了。因為之前那部說真的，雖然是恐怖片，但都是文戲來的，即使（在戲裡）要「殺人」那些，也不是很大動作。《B 計劃》就不是了，一變就直接變為了一部正式的、香港九十年代初的那些最傳統的動作片。

文念中：作為一個美術人員，做有動作、爆破（場面的）戲，和做其他戲有甚麼不同呢？你的工作範圍，或者導演對你的要求有些甚麼不同？

李健威：我覺得動作片和所謂的文藝片、劇情片的最大分別是，動作片要更加……我自己的說法是（能）「用到」，要更符合劇情，景也好，道具也好。要不然（比如）你造的這個景，那場戲是要弄爛的，它弄不爛就達不到那場戲的要求，你即使造得再漂亮，其實也是沒用的，對我來說，在我的一些理念上就覺得不是很適合。

如果純粹是文戲，或者文藝片，可以真的漂亮一點，從漂亮一點出發去造，但動作片是一定要能用到的。因為不是只有我們自己美術部門，還有攝影師、動作組的要求，要溝通的部門更多，所以我覺得動作片是有另外一種要求的。

文念中：是的，因為我自己的經驗是，有很多時候你自己要去搭好一個景，可能純粹是從好不好看的角度出發，但是拍動作片，或者動作指導對某場戲有動作需求，他來到那個景，他先看的不是那個景好不好看，而是先看哪些是可以爆破的、可以有動作效果的，然後他可能會跟你說想多要一個滅火筒來爆破，或者多要一堵一模一樣的牆，又或者是演員要摔到地上，可能要造海綿……有很多這些要求。你作為美術（指導），遇到這樣的情況時，你的心情會不會覺得這些事情是和美術無關的呢？

李健威：那是一定會的，我最初接觸的時候，就覺得「哎呀，為甚麼要這樣造？」一定會有一個問號在那裡。所以那一刻，其實要靠道具部（的同事）告訴我們：「不是的，有些東西真的是要這樣造的。」總之用不到，他們拍不到，說得難聽一點，你造的景再好看也沒用，不適合用。例如演員一定要從三樓跳下來，你沒有造一個三層樓

給他跳，你造了一個再好看但只有一層的景，就沒有達成他（動作指導）的要求，也不能算作是合格的，如果以動作片的美術來講的話，我只可以這麼說。

文念中：你有沒有試過有些經驗是，例如動作指導來到後，有時他只是知道那個演員要跌倒，或要中槍，他提出的要求純粹是一個功能性的要求，例如說這裡幫他堆一堆紙皮箱讓他撞，但其實每部戲撞的都是紙皮箱，你會不會覺得有些更好的選擇呢？即是你有沒有試過有些情況是，例如動作指導只是提議讓你給他一些紙皮箱，你會不會覺得不夠好看，或者畫面不夠好看，而改了它或是給了他一個更好的提議，結果就沒有再用紙皮箱，而是變為了一個讓你覺得能令到畫面更好看的答案？

李健威：應該這麼說，可能 2000 年之前我們也會……我們以前比較年輕，比較是接 order（指令）辦事，動作指導這麼說，我們一定盡量先做足他基本要求的東西，但是之後自己再做的時候，就會開始真的如你所說，給他一些概念、想法。例如可能他（動作指導）只說要（演員）從三樓跳下來，但是不是一定只能是（從）一個平台（往下跳）呢？可能不是的，我們可以搭一條樓梯，一條三樓的樓梯。我們會開始有這些變化，把這些（想法）提供給他們，不過這個當然是要溝通的，尤其是隨著時間的推移，我覺得大家的溝通其實變多了，所以我們希望場景和動作那邊能多一點配合，那就可以發揮得多一些。因為我們自己也是這麼想的，即是你不多造一些位置讓他們能拍出來，其實浪費了那個景，我們經常都是這麼說的。所以慢慢地，我想這十幾年（大家的溝通增加了，（我們）也會更多地提供給他們一些想法，大家一起討論，brainstorm（構思）一下。

文念中：我記得我第一次碰到你，不是在美術組。

李健威：是的。

文念中：是在道具組，是「蕃薯」（黃偉明）找你回來幫他造一些特別道具，你等下可以說說那件東西是甚麼，好像是一把槍之類的。是不是因為你懂得畫圖，「蕃薯」覺得想找一個比較有專業知識的人來，幫他把道具那邊的工作做得更好？以及為甚麼你會走去做道具？

李健威：先不說是專業知識，首先為甚麼「蕃薯」會找我呢？其實就是因為第二部戲，《B 計劃》的道具領班就是「蕃薯」。那時有一位美術指導，兩位助手，我是第二（助手），即是所謂的「阿二」，我們叫「阿二」，主要是畫圖和搭景，也要跟場和造道具，《B 計劃》那時。我負責 on set（跟場）和造道具，所以經常和「蕃薯」以及他那些幫忙溝通，（戲中）有很多古靈精怪的東西，又是炸彈又是甚麼的，因為是動作片，又是槍又是刀又是炸彈，設計了一堆。那時我們除了全要畫圖之外，不知道為甚麼我也喜歡造那些東西，可能他覺得我除了畫圖，原來也是能造一點的，可以幫到他怎樣把一件紙的東西，即是一個平面的東西，變成立體的東西，是可以用可以拍的。

所以之後他（黃偉明）做那部《神偷次世代》（2001）時，就是見到你（文念中）的那個時候，他就找了我。因為他知道有很多這些古靈精怪的道具，所謂的 Special Props（特別道具），他就叫我不如過來玩一下，那我就說好的好的。當然他也是提供了一份工作給我，那時的市道雖然正常一點了，但始終仍不是非常好的，所以有工作當然要做，那就去做了。

文念中：（《神偷次世代》）也挺好玩的，我記得有些特別道具是，有個不知道是甚麼的背包，有把槍是整把用鋁造的……你是從設計由零開始將整把槍造出來的？

李健威：是的，也要靠別人的幫忙。我們畫完圖後，會和一些……因為有很多氣槍舖，他們是專門用機器改裝的，我們就一起去跟進，跟他們一起去改，大家配合一下。

文念中：你有沒有試過有些圖，最初畫出來時覺得很漂亮，但是到造的時候卻發現有很多問題，原來是造不到的？最後又是怎樣解決的呢？

李健威：我想所有關於設計的東西都會有（這個情況），景也好，道具也好，從想的時候到造的時候，中間一定會有許多問題，技術上也好，設計上也好，包括例如你造了一把槍，可能到最後不適合那個演員的手形，那樣你也是要改的。這個我覺得是一定會遇到的事情，沒有辦法的，真的是靠臨場發揮。

可能因為在道具部工作了一次，老實說，我自己更加明白了「想」和「造」是有分別的，一定要現實一點，簡單來說就是要現實一點，不要想得太天馬行空。我有時也說，你現在想到一張椅子是沒有腳的，是懸浮的，除了用 CG（電腦特技）幫忙你是造不出來的，一定要先（考慮）它是能造出來的才行。

文念中：你剛才說只有那一部戲（《神偷次世代》）你在道具部工作過而已，之後就回到美術部工作了？

李健威：是的，只是那一部。

文念中：那你有沒有說做了多久助手之後，自己開始覺得比較有信心和得心應手一些，然後就自己出來做美術指導了？

李健威：如果沒有記錯，其實是做了七、八年後，有部（製作規模）小一點的電影叫《寄生人》（2007），是台灣導演（何平）的戲，在深圳拍，預算很少，是沒有助手的。其實我都不知道我是助手還是美術指導，總之就是需要一個美術去做這件事，那就找了我。當然職位是掛「美術指導」的，那次算是第一次（自己獨立）做了。

文念中：你也在很多合拍西片的美術部工作過，例如《The Mummy》¹（《盜墓迷城 3》，2008）或者《The Karate Kid》（《功夫夢》，2010），當時也有些荷里活的美術人員來了這邊，你覺得香港美術人員的習慣或做事方式，和他們有沒有甚麼不同呢？你在他們身上有沒有學到甚麼呢？

李健威：工作方式是有很大的分別的。第一，他們分工得很仔細，因為人員太多，可能一個美術部有三、四十個，甚至五十個人。老實說我們香港沒可能有這樣的分工，所以分工會影響到我們的整個設計。可能他們有某些人只負責畫圖，有些人只做場景設計，有些人只造道具……而我們可能一個助手，或者說所有工作人員要做的，都會包含幾件事。所以他們會更「專門」一些，每一個人專門負責一些東西，而我們則更「大包圍」一些，每件事都要懂一點，要做到為止。

文念中：他們有沒有很執著於一些工作方法，例如對質感的要求和效果的要求，會不會一定要用他們的方法才可以呢？

李健威：一定有的，事實上在技術方面他們是比較成熟的，以前即使是所有物料（的選擇）、做舊，甚至是造景的質感，都一定有他們的特別要求。

¹ 戲名全稱為：《The Mummy : Tomb of the Dragon Emperor》（《盜墓迷城 3》），是 2008 年上映的盜墓迷城系列電影第三部。是次訪問簡稱為《The Mummy》。

例如我們做《The Mummy》（《盜墓迷城 3》）的時候，要造那個土長城，老實說我們可能會自己用泥造（城牆），會造質感，在那裡（不斷修改）看看如何削出好的效果；而他們不會的，他們要真的去到舊長城的遺址倒模，倒模完回來後再造質感（的細節調整），他們有這樣的要求。

當然有這樣的要求，也是因為有這樣的資源來支持，但這個是我們學習到的，如果有這樣的資源去做這件事，其實我們覺得是對的，事實上造出來的效果是好很多的，或者應該說是準確（很多的）。因為你要的那個長城的質感已經在那裡了，你去倒模出來，不用再（像我們的舊方法那樣）要多做一道工序，（倒模出來）沒有十成也有八、九成（的相似度）。你自己那樣去造質感，一天不完成，你就不會知道最後的效果如何，時間上可能也比較沒譜。

所以這也是他們的工作分工，可能前期花了很多資源，例如需要二十個人在那邊倒模，但倒模回來後用的時間反而縮短了；如果用我們的舊方法，以前我們可能不做那些前期（倒模），但我們花了很多時間在後面，要不斷（修改）才能達到我們的要求。起碼這個是我覺得分野最大的地方。

文念中：我們訪問了道具師鍾偉（即鍾劍偉），他有提過在《The Mummy》（《盜墓迷城 3》）裡，例如有些古墓的機械設計，荷里活的美術（總監）本來是打算讓荷里活那些人做的，但是他們沒有人願意做，可能是時間太趕等等，結果是鍾偉他們想辦法把那個設計完成了，令到大家也很滿意。你記不記得那是一個甚麼樣的東西？

李健威：其實有很多的，但你現在這樣問我，我記得是一張機關桌，好像一個棋盤那樣的，要擺一些東西進去（觸發機關），然後那張桌子可能會有四至五個動作，才能打開一個機關門的開關。

文念中：即是會轉、會升起的那種？

李健威：是的，會轉、會升起。

鍾偉很厲害，除了時間（很趕）之外，他能讓（機關桌的那些機械動作）一次性做出來。因為荷里活（美術團隊）最初（的設計是），轉是一個動作、升是一個動作，可能五個動作要分開五件事，又真的不知道為甚麼，（鍾偉）可以想到把五個動作合而為一，一次過拍。所以外國團隊那邊也覺得真的是 OK 的，這班人也是能做到的，甚至可能超乎了他們的想像，所以開始有了一份信任感，之後就造了更多這樣的東西。

文念中：說完荷里活，說說「《太極》三部曲」²，你和葉錦添合作，然後到《捉妖記》（2015）和種田陽平（合作），他是日本很出名的美術（指導），與這兩位不同地區的大師合作，有甚麼心得？

李健威：葉老師（葉錦添）其實說真的……比較少溝通。

文念中：是不是他比較信任你們，把事情交代給你們？

李健威：去到《太極》（2012），我想近這十年開始，大家可能做過比較多的西片了，其實很多西片曾在香港拍攝，那大家開始接觸後，分工也真的變多了。我在《太極》是負責和鍾偉一起造那幾個有關機械道具的物體。

² 此處採訪者口誤，將「《太極》三部曲」說成《太極張三豐》。

《太極》三部曲是指馮德倫執導的《太極》系列電影，分別為：《太極 1：從零開始》、《太極 2：英雄崛起》，及未開拍的《太極 3：巔峰在望》。《太極 1》、《太極 2》採用了套拍（同時拍攝）的方式，完成後於 2012 年分別上映。是次訪問將這兩部戲統稱為《太極》。

文念中：他提到有一個很大的不知道是一個車還是甚麼的物體……

製作組：「特洛伊」。

李健威：叫「Troy（特洛伊）」的一個大裝甲車。

文念中：在一個凹凸不平的山上，會動的。

李健威：它真的是會動的，說是一個道具，我覺得其實已經超過一個道具的定義了，因為如果我沒有記錯的話，它應該有三層樓那麼高，真的能動，裡面有一架挖泥車。盡量都是實拍的。

文念中：這個是你和鍾偉一起討論出來的，還是……？

李健威：設計方面其實他們那邊已經有了一個 Concept（概念設計）的團隊……

文念中：那邊即是哪一邊？阿 Tim（葉錦添）那邊嗎？

李健威：是的，葉老師那邊已經有一個內地的團隊是做這些設計的，但是他們可能……說得難聽一點，仍停留在 paperwork（紙上作業），即是 drawing（畫圖）階段。也可能是因為有我們這個部門，或者這個分工在這裡，他們就不再花心思去想這件東西是不是可行的，是不是能夠運行的，他們只是設計了一個概念後就交給鍾偉鍾老師那邊，那我們就去輔助他（鍾偉）將這件事執行出來。

文念中：在這個「特洛伊」的製作過程中有甚麼難處？

李健威：它的體積很大，然後我們又在深山野嶺（拍攝），它實在太大了，而那個地理環境，所謂「一線天」，我想可能很多電影都拍過，是只有一條縫隙可以走過去的，所以（我們要把「特洛伊」）先全部拆散，然後再在深山裡面重新組裝起來。當然我們在實地裝嵌之前，一定是在自己的工作室裡先裝過一次的，所以其實就變成製作一次，拆一次，又要運輸過去，還要再組裝一次，這就已經是一個很大的工程了，再加上又在荒山野嶺，沒有燈、沒有電、沒有水、又很冷，北方天氣冷還會結冰……是很難搞的，要造這麼大型的東西，是很棘手、很費神的。

文念中：這麼困難的事情是怎麼能辦到的？

李健威：我想對我們香港的製作人員來說，有時未必每件事情都有十足的把握，但大家都是先咬緊牙關做了再算，做到底一定是能大致上做出來的，也許未必能十成十做到大家心目中所想，但我想八成是可以達到的。那這些就真的是咬緊牙關做的，因為雖然我們也懂，也找了人幫忙，但始終大家都不是工程師出身，是要一邊做一邊摸索的。

文念中：除了機械要能夠操作得到之外，完成這件東西之後，葉老師來到時，會不會對例如顏色、質感很有要求呢？

李健威：事實上我想小的調整是一定會有的，始終你在 workshop（工作室）裡看那些顏色，在燈光下看，跟在戶外已經不同了。會有小調整，但又不至於去到很大的改動，例如說這個不行，要全改，記憶中是沒有的。

文念中：我記得以前在別的戲，他（葉錦添）去到之後，可能因為以前電腦後期沒有那麼發達，他只是覺得顏色不行，不可以拍，要全部重新刷過油漆才可以拍，他對某些顏色會有一些很執著的要求，可能到後來比較多電腦（特技）就……

李健威：我想（電腦後期的影響）也是有的，《太極》裡我們造的那件東西（「特洛伊」），始終也要靠後期的幫忙，我想可能（後期）調色那邊有調，所以我記憶裡沒有說需要我們去做很大調整。

文念中：我記得以前有很多東西都要在現場做到七、八成，或者八、九成，才能讓導演或攝影機拍攝，但是現在很多時候因為電腦比較先進，很多東西好像可以後期再弄，後期再畫那樣。

李健威：科技就是這樣，一定會有這樣的情況發生，那我們就看看如何取捨，究竟哪些真的要有，哪些覺得是可以沒有的，後面能再做的，我想這個就是現在我們美術（部門）和電腦（特技部門），大家要去溝通、去談的事情。

文念中：那麼去到《捉妖記》你和種田（陽平）老師（的合作）又是怎樣的呢？你和他的溝通及分工是怎樣的？

李健威：首先我們的導演，即是 Raman（許誠毅）導演他自己就是美術出身的，他（對美術創作）很有概念，而且他們和種田（陽平）老師開始這個項目大約兩年了，那時我們還未參與，但實際進入到拍攝前半年時，因為種田老師有其他工作，所以就需要找一個比較 supervising（能監管）的美術指導過去幫忙，於是就找了我們過去參與這件事。所以簡單來說，那時候（《捉妖記》）第一部，大的 concept（概念）已經在那裡了，我們最重要的是怎樣去幫他把整件事執行出來。當然我們一定還是會有所調整的，始終每次拍攝、製作的時候一定會有調整，但是大的概念是已經有了的。因為種田老師是日本人，大家基本上也知道（日本人）是很有調理的，他的那些圖是比較齊全的，所以我們盡量先按圖辦事，到要調整的時候才再去調整。

文念中：做（《捉妖記》）第一部時你是幫他（種田陽平）手，到（《捉妖記》）第二部你自己做美術總監了，你有沒有嘗試例如在大方向底下放一些你自己的想法進去？

李健威：首先其實那個 title（職位名稱）是我們也不知道的，只不過最後公司是這樣掛上去的。第二部（《捉妖記 2》，2018）事實上我確實參與得更多了，我們進入（項目）的時間段更早，那麼一定會將自己的一些想法放進去，也有（充足的）時間和導演溝通，因為（我們加入時，這部戲）還在開始的階段，所以我們也可以多給出一些概念。

文念中：可不可以具體一點說說，有沒有一些是你和他（導演）說的，例如不如試試這樣做，或者試試那個……

李健威：例如（《捉妖記 2》中的）整個城鎮，它是需要搭建出來的，由零開始將整個鎮搭出來。其實這個（場景）也包含（要拍攝）動作（場面），他們要拍一場追逐的戲，那我們就說，這場追逐戲如果全部都在平地上發生，追來追去也是這樣，我們不如將那個鎮……那次我們自己覺得比較大膽一些的就是，（我們將那個鎮）設計成有幾個高低落差，有大斜坡、大樓梯……其實就是把香港現在的地理環境，例如石板街、港島那邊的斜路等等，把這些概念全部套入了古裝片中，到他們要拍那場木頭車追逐戲時，就可以不用在整個鎮的平地上發生。因為對於我們來說，一提到追逐戲，（場景）還是在古裝的一個鎮上，以前可能都是一個平面的、像農村那樣的（平地），所以我們就把現在香港地理環境的概念套進了古裝戲中，我覺得這是其中一個比較大的構思，而動作指導以及導演也覺得挺有趣，我也認為放進去是 OK 的。

文念中：你的這個大膽建議在執行上有沒有令到美術變得困難了？因為本來是平地就可以了，現在變成又要高又要低，還要搭一些台等等。

李健威：我還加了隧道，還要在湖那邊造一個隧道。難度一定是有的，但是因為這部戲事實上具備這種資源，也還可以承擔這樣的（美術）製作，那既然如此，我們做美術有這樣的機會，不如用盡一點。另外也還是那句話，我們並不純粹是從好看出發，而是希望能幫助到這部戲，那他們大家也覺得 OK，好像拍出來畫面上確實會豐富一些，所以大家就看看怎樣調動資源去執行這件事。

文念中：因為《捉妖記》及《捉妖記 2》這兩部戲其實是很特別的，有真實搭景的部份，但它其實又是一部（有大量）電腦動畫（的奇幻片），你和導演溝通時，那個世界究竟哪些東西要真實（搭建），哪些用電腦動畫（去製作），是怎麼分的呢？

李健威：Raman（許誠毅）導演雖然對做動畫很熟，以及他是做動畫出身的，但是這次拍真人電影，由第一部《捉妖記》到第二部《捉妖記 2》，他都是很想實搭出來的。所以其實我們反而是，大部分的東西都要去想如何實搭出來，困難反而是這樣的。（例如）最初聽到要拍追逐戲，（我們）以為可能大部分都會用電腦畫出來，在製作上應該不會太讓人頭疼，但原來不是，他（導演）的要求是由第一部開始，從第一天開始就已經說了：「我要盡量實拍，能做到就盡量做。」所以到《捉妖記 2》我們也明白了，我們在設計的時候，也是會以「做到，又要拍到」（能實拍，能實搭）為原則，才再想那些比較古怪的概念。

文念中：那些場景和道具的比例呢？因為那個主角（胡巴）是一個虛擬的三維公仔，你是（直接）想像和它的比例關係，還是先遷就那些在它旁邊演戲的真人，然後將來才用電腦（再去調節比例）？

李健威：我想是全都要考慮的。首先對於那個怪獸公仔，導演本身的概念已經很清楚了，他已經有了那些設計的方向、大小，我們也真真正正按一比一造了很多出來，所以我們其實會按照那個公仔主角（胡巴）去調整場景。例如有場戲它要在橫樑上面走，那我們一定是要按照它的比例來配合的，所以我們會配合它的比例去造。

文念中：除此之外，關於色彩，導演是否一早就已經定下一個調子給你了？

李健威：在色彩上，導演給我們的自由度要大一些，我們和仲文（奚仲文），奚老師那邊，在服裝上的配合反而更多一些。因為我們溝通完之後，導演不會說某個景一定要是甚麼顏色，很多時候都是我們去告訴導演：「我們想這樣做，（你覺得）好不好？」他當然也會有意見，但很多他都是接受的。所以最主要的是我們和服裝部一起溝通協調過一次，因為有一點所謂的魔幻（元素），那就希望在顏色上也可以特別一點。

文念中：去到《消失的子彈》（2012）和《消失的兇手》（2015），雖然兩部都是年代戲，但是有些場景其實也是你們幻想出來的，例如火車站等等，那有沒有些甚麼特別的景，你們只是提取了一個大概的年代氣氛，然後加了一些自己的想法進去？

李健威：一定是有的，例如《消失的子彈》中的工廠，（我們搭建的）子彈工廠、兵工廠，一定不是（歷史上真實）存在過的（樣子），我們也找不回以前的年代（這些工廠的詳細資料）了。所以我們是看參考資料，然後把現在有的建築結構套入我們想要的設計中，這個一定是這樣的。

文念中：去到《（消失的）兇手》裡有一架火車，它的製作也很艱巨，可不可以具體說說那架火車？

李健威：因為《《消失的兇手》裡）有一場火車追逐戲，我們那時參考了荷里活（電影）《The Lone Ranger》（《獨行俠》，2013），想了很多方法，最後是在攝影棚裡拍攝的。但我們始終也要造一些一比一的火車頭、火車卡，來讓（演員）走動，因為有很多動作戲，甚至還要翻車，那我們要造一些液壓的裝置，讓車卡可以翻轉，這樣演員演戲的時候，能有比較多一點的互動，會真實一些。

文念中：好像那架火車是可以 360 度轉的，是嗎？

李健威：主要是能 45 度傾側，至於 360 度轉，可能是在一個比較小的範圍內……是分開了幾個（鏡頭來拍攝）的，因為每個鏡頭都要配合不同的設置。

文念中：真實的火車是全金屬材質的，你那架戲用火車是用甚麼材料造的？

李健威：因為有動作戲，演員要（在火車上）走動，那我們（最理想的）一定是（造成）鋼結構、金屬結構，但是碰到了預算問題，所以（火車的）表面，我們只能用木模擬到似金屬的質感。而火車頭因為不能全用鐵板造，我們就將真的鐵板敲到有質感之後，再去倒模，將鐵的質感倒模出來後再組裝到原有的（木）結構上，所以火車頭的結構也有六、七成，七、八成（像真的用了鐵的材質）。

文念中：我還記得那架火車，好像是模擬了一架不知是一九幾幾年的那些俄國還是哪裡火車……

李健威：是的，事實上年份已經不記得了，但是按照著真的（火車）來造的。我們特地買了一個很像真火車的火車模型，拿著那個模型，用卡尺測量後放大比例來造的。

文念中：不過好像 CG（部門）就說那個車輪不用（我們美術部）造，所以你除了車輪之外，其他部分差不多全都造了？

李健威：是的，其實應該這麼說，CG（部門）最初也是說如果有車輪當然是最好的，但因為我們遇到的一些實際問題，預算一旦有限，下面的車輪就……因為我們也不能造到能真的在地面上轉動，如果花費這麼大的預算去造那一堆車輪，是沒甚麼意義的，不如把錢放在演員會跑跑跳跳、和車廂有接觸的區域裡使用，這個也是資源分配。

文念中：好的，那麼去到《湄公河行動》（2016），好像是在中國和泰國兩地拍攝，這是不是一個跟著真實案例來拍的電影？

李健威：是的，（這部電影）其實是關於那時（2011 年）有一起「湄公河慘案」³，是真真實實發生過的，簡單來說就是有些中國公民在境外被劫殺，中國怎樣可以……也不能說是境外執法，是有一點灰色地帶的。這個故事的好看之處或者主要的重點是，中國怎樣第一次跨國執法，但是又不是真的（公開）執法，有一點灰色地帶將整件事引伸出來。

我們實際拍攝其實是在泰國、馬來西亞，在柬埔寨也籌備了一段時間，但後來沒有在那裡拍攝，因為不太適合，最後是在中國雲南（拍攝的），所以其實是去了四個地方才完成了這個製作。

³ 湄公河慘案：2011 年金三角中國船員遇襲案。是 2011 年 10 月 5 日在湄公河金三角泰國水域發生的一起針對中國船員的惡性襲擊事件。

文念中：在這四個不同的地方拍攝，你在製作上有沒有遇到甚麼困難？例如和當地的團隊溝通，或者要在一些例如本來是河邊的地方，突然要搭建一條村，有沒有這些很難的事情發生呢？

李健威：遇到最難的其實是，雖然我們選擇了這四個地方，但實際那個事件是發生在緬甸、老撾和雲南的，但我們實在去不到（其中的）幾個地方，因為政治或者安全因素，所以我們去馬來西亞也好，泰國也好，柬埔寨也好，都不是那個事件真正的發生地，所以最棘手的首先就是所有的文字，包括車牌、路牌等等，所有的文字都（與拍攝當地使用的文字）不同，這對我們來說是一個很大的工程。而且最麻煩的是我們會混著拍，即是馬來西亞不會真的只當成老撾，可能馬來西亞既會當成老撾，又會當成緬甸，泰國也是如此，會混著來用，因為每個地方適合（用來拍攝的部分）也不同，這個才是最大的困難。雖然（這幾個地方）都在東南亞，但你看了就知道它們都是有分別的，那要怎樣把這幾個本身不是（事件真正發生地的）東南亞地區，混在一起後，變得要像那個（事件真正發生的）地方，不能太離譜，這是最棘手的。

文念中：例如你們去了緬甸，又去了泰國，這些不同地區的團隊，他們的工作態度或習慣你覺得是怎樣的？

李健威：我們的主要拍攝地，就東南亞來說的話是馬來西亞和泰國，這兩個地方我們香港的工作人員始終有一定的、過去（積累）的經驗，所以是 OK 的，在製作上當然每次會有（不同的）困難，但合作就不是太難。

（困難的）反而是我們之前想在柬埔寨拍攝，我最記得的是，當時只有我們美術部和一個外聯（製片），即是 Location（Manager）過去了，（我們在柬埔寨）工作了兩個多月。當然導演有去看過景，之後他們回香港寫劇本，只有我們在那邊工作，但我們一邊做，就一邊覺得有很多問題發生。因為對柬埔寨真的不是很熟，又要拍一部那麼大的動作戲，其實拍動作戲最麻煩的就是經常要封路、爆炸等等。後來發覺確實有很大問題，所以我們就不在柬埔寨拍了，很急地在開鏡前可能一個多月左右轉去了泰國，這也是一個比較大膽的決定。

文念中：但是幸好泰國的工作人員，因為我自己也合作過，我覺得第一他們的態度很好，第二他們的工作能力也很強，應變能力或者辦事速度也是 OK 的。

李健威：泰國那邊也拍很多廣告，我想在製作技術上是沒有大問題的，只是需要一點時間去磨合，但也是順利的，因為他們說真的其實很專業，不過始終還是不夠時間溝通，大家只能一邊做一邊談。

文念中：不過也還挺難的，我聽你剛才說的那幾個地方，緬甸、泰國或者雲南，像他們說話的語言，甚至那些文字，雖然實際上很不同，但對你來說可能都是很相似的，所以你會不會在找資料時覺得很困難？

李健威：這個困難是我們不懂那些地方的文字，緬甸文也好，老撾文也好，雖然我們能分辨出它們的樣子，但真的是完全（看不懂），所以例如我們想造緬甸的東西，我們會從緬甸找些做平面設計的人過來造，要造老撾那邊的東西，也是找些懂老撾文的、老撾當地從事平面設計的人過來幫忙，這個一定是要靠他們的了。

文念中：過來是指去哪裡？

李健威：（那時）我們去了泰國。

文念中：即是他們可以去泰國（幫你們工作）？

李健威：是的，我忘了（他們）有沒有去馬來西亞，但主要是（在泰國）。因為說真的，我們美術上的字實在太多了，很容易出錯的，我們自己怎麼翻譯也仍會有問題，靠他們這些真正懂的人就會好一點。

文念中：去到比較近期的作品《除暴》（2020），這部戲（的劇情）是關於一個九十年代發生的案件，是和現在很不一樣的，你需要做很多九十年代的資料搜集，但九十年代其實也算不上是特色很強的年代，那你拿著那些資料，要將它們化為電影畫面所需要的東西時，會不會加強某些畫面的元素，讓那個九十年代的感覺能多一點被呈現出來？

李健威：（《除暴》這部戲）它是橫跨幾個（年代）的，有八、九十年代。我自己因為在九十年代尾，也算是回內地工作過，其實憑很多那時的（記憶），我第一次回去時覺得「哎呀，怎麼甚麼都那麼新奇」，是有一些記憶的，我就憑藉那些記憶裡的某些點，來盡量應用到場景裡。當然設計上一定會再找資料，但有時候，很多是憑感覺去回想我最初去內地工作時的某些畫面。

例如說友誼商店⁴，我最記得的是第一次回去（內地），（見到）真正的友誼商店，它是烏燈黑火的，那個商場很漂亮，是他們所謂的「最漂亮的商場」，但是沒有開燈，你要去到哪個櫃檯，哪個櫃檯才會給你開燈。這些 concept（概念）讓我印象很深刻，我也曾提議過，雖然最後沒有用上，但總的來說，我很依靠這些印象裡以前的畫面，希望套入（場景中）呈現出那種（印象裡的）感覺，就不再執著於要追求那些地板地磚是否應該符合年代，我自己那時就沒有（這樣做）。希望能將這些我比較有印象的事，記得多少，就能拿多少出來套用進去。

文念中：你算不算是喜歡寫實風格比較強，喜歡質感，喜歡在細節上能還原真實的一個美術指導？

李健威：我自己覺得我是「實淨」（堅實）型的那種，老實說像《捉妖記》這種（類型的戲），我自己做的時候是比較擔心的。

文念中：即是它（《捉妖記》）算是比較天馬行空的？

李健威：是的，天馬行空的那些戲，以及有一點不是那麼真實的，我會覺得（比較擔心）。如果以我做過的戲來說，像《湄公河行動》那些，我自己會更得心應手一點，我是偏向於那一款「實淨」。但是當然，我經常都說我們又不是要做紀錄片，我們不是要去 100% 真實還原所有東西，這樣做也未必會好看或者適用，那（最重要的是）要怎樣把其他東西套入進去，但是不要令人覺得不真實，我自己就有些這樣的想法。

文念中：再說說《李小龍》（2010），《李小龍》也算差不多是 100% 還原真實，算不算呢？因為（戲中李小龍的）那間屋，也是拿了很多李小龍以前真實住過那間屋的資料……

李健威：我們得到了很多資料，因為始終有他家人提供給我們，但其實就沒有 100% 還原，反而是故意……其實那時我是調換過空間的，故意改了它（李小龍家）的空間，但我們保留了一些相對比較有印象的畫面，例如我們有一個設計是李小龍小時候，幾個兄弟姊妹一起睡在一間房裡，但到他長大了，我們將他睡覺的地方調換成了

⁴ 友誼商店：內地的一個國營商店品牌，成立於 1958 年。由於早期僅限服務於外賓、外交官和其他政府官員，販賣各種歐美質優商品的特殊供應和市面上稀缺的商品，也因此而一度成為「特權階級」的象徵。九十年代後期，各友誼商店轉型為一般的百貨商場並向公眾開放，與一般的高檔百貨商場無異。在市場經濟的影響和衝擊下，只有北京、天津、上海和廣州等地的友誼商店得以存活，其它分店早已結束營業。

露台，讓他在陽台上睡。這個不是真實的，但我們又覺得因為他有點叛逆，（在那個階段他）覺得自己有點獨立了，所以他要將自己（跟其他兄弟姐妹間隔開），我們改了這些 concept（概念），不是 100%還原的。

當然我們也選取了很多真實資料，這些真實資料反而用在一些細微的地方，例如他爸爸喜歡養泥鯎，我們就用在一些這樣的地方。大的空間結構，基本上是變化很大的，我記憶中是這樣。

文念中：那時候他（李小龍）的家人提供了甚麼資料呢？也是一些舊照片等等，還是有些甚麼資料？

李健威：照片有但是不多，反而是親身講述的那些（比較多），很多都是口述的。例如他（李小龍）爸爸特意在魚缸裡養泥鯎，泥鯎對我們來說是不會（在家）飼養的，但原來（他爸爸）真的就是這樣做的，（又比如）家裡真的養了一隻寵物雞等等這些，全都是口頭講述的。我聽完後，那些讓我印象很深刻的畫面就記在了我的腦海中，希望能在設計上呈現出來。所以那次是言語的資料比較多一點。

文念中：你有沒有覺得由美術指導去到美術總監，工作範圍拓寬了很多，可能在很大程度上，花在計預算、安排人手、管理團隊上的時間，要多過真的去設計場景或整部戲的美術？你是怎樣分配這些時間的？

李健威：阿 Man（文念中）說得對，這個我想是一定的，因為美術總監也是這十年才有的（職位），我記得以前是沒有的，是有變化的，大家要按照這個變化去做，事實上就一定會是這樣，我現在也經常和那些助手說：「我拿計算機比拿筆還多。」

這是不可避免的，但我覺得其實在 concept（概念）方面並未受到甚麼影響。雖然真的親自動手去畫（已經比較少了），可能因為（不夠）時間，或者自己的能力也退化了，那就交給專門（負責畫圖）的人幫忙，但概念方面我覺得是沒問題的，因為你的腦袋不會像一個電器一樣，說關掉就關掉了，你是長期在思考的，所以我自己覺得也沒有甚麼大的影響。但一定是花了時間去計算預算，去和其他各部門溝通，這是一定的。

文念中：你（入行）這麼多年來，近十年其實有很多時間是在內地工作的，那你覺得香港（電影）人在內地工作有沒有一個優勢在呢？或者有甚麼是和內地團隊不同的？又或者他們有甚麼優點，在團隊操作方面有甚麼優點是我們可以借鑒的？

李健威：內地的團隊，或者說內地的製作，現在分工越來越細了，我覺得更接近荷里活的製作，以我也做過一點，不算很多的（西片的體驗來說），內地的分工真的比較清楚，香港始終因為資源所限，分工沒有那麼細。內地分工多，他們自然可以做得更細節一點，因為每個人需要負責的工種少了，例如你只是（負責）畫圖，畫設計圖、畫 Impression（效果圖），或者有些人就只是（負責）出去工作而已，但在香港是要「一腳踢」（包攬）的，因為時間就擺在那裡，一定是有限制的，所以（做）內地（的製作）可以發揮多一點，更天馬行空些，資源、人手和錢也多一點，從設計的層面來說我覺得是好的。

但兩邊的分野就是，其實內地這樣分工有好，也有不好。你要說好，就是每個人都更有專長，但說難聽一點，就是我們以前說的「單蹄馬」，即是他真的只是負責那一個部分而已，其他東西完全不關他事。他們也有這種心態，只要超過他的工種他就覺得不是他的事了，所以是利有弊的，那是否是一件好事，就要取決於你怎樣用人。

而香港就一定不是這樣了。在香港，每個助手都要做平面（設計）、買東西、跟場、造道具、畫佈景設計圖……每件事都要懂一點，所以會比較有彈性，「周身刀」，但老實說可能沒有一把是鋒利的⁵。其實也不可以這麼說，還是要看大家怎樣配合。我想香港工作人員，目前還有的一點優勢就是彈性大一些，那就看看這個優勢可不可以再保持下去吧。

文念中：好的，最後想問你，你入行這麼多年了，拍戲尤其是美術這個崗位，經常需要解決「不可能的任務」，那有沒有哪件事是令你最難忘，或者覺得最值得和大家分享？例如說出來會覺得「不是吧？」但結果又能排除萬難，最後解決了、做到了的那種。

李健威：怎麼說呢，其實……

文念中：最難忘的一次？

李健威：最難忘的一次，一時間想不起來，應該說其實每次都會遇到很多難題。

文念中：有沒有哪一部戲讓你最難忘？

李健威：哪一部戲最難忘……

文念中：我以為你會說《捉妖記》，會不會？

李健威：不會是《捉妖記》，因為……如果你現在問我，我臨時這麼想的話，我覺得是《投名狀》（2007）。

文念中：拍《投名狀》時你有幫忙？

李健威：我只是幫忙做了一部分，我們主要是（在）上海做南方（的部分）。

文念中：也好，說說《投名狀》，很辛苦嗎？

李健威：很多人，真的多到……我聽製片「范老闆」（范劍雄）說要給三千人買盒飯，人多到你都不知道那些人要怎麼打招呼。因為是分開了幾個地方（拍攝）的，團隊裡有（負責）北方（部分的）美術人員，又有我們這邊這些（負責）南方（部分）的美術人員，到最後，一個景可以在北京造一次，在上海造一次，在橫店造一次，最後又回到北京造了一次，才拍得到。

文念中：為甚麼呢？

李健威：演員檔期問題，以及劇本不斷會有調整，總之你不要管，你先造好，等他們拍。很多時候都會遇到這個問題，我們也造到有點覺得：「咦？又造嗎？哦，好吧。」但每個地方又是不同的，我們同一個景造了四、五次，每次都有不同的地方。第一是在設計上也知道想不想得到這麼多東西，第二是時間上也很緊湊，如果你問我的感受，就是完蛋了，我也不太清楚自己可以造到甚麼。但是最後（電影）出來的效果，我自己又覺得是很好的，

⁵ 出自廣東話歇後語「周身刀，冇張利」，指甚麼都會一點但沒有專長。

總之劇本和表演那些我自己都覺得很好，但就有點是……咦？這麼混亂的情況，為甚麼出來的效果會這麼好的？我最後有個感覺就是「咦？」這樣。

文念中：你好像想到某個場景有個畫面了，是哪一個景？你覺得最……

李健威：哪個場景……

文念中：是一條村呢，還是那些官邸或是……

李健威：其實很多的，造了幾次的那個（景）是一個當舖，我們現在有時還會拿出來當笑話講，一個景（竟然要）造幾次。那個景其實不大，就是……

文念中：是和 Pater（黃炳耀，美術指導）一起造的？

李健威：是的，我們那時是幫 Pater 的。

文念中：我記得《投名狀》的景，質感造得很好、很仔細，另外有一個場景我印象很深，我忘了是在哪裡了，（戲裡）他們是在一個戶外行走，有很多拱樓，像是城門那樣的，好像很荒誕，因為本來是平路來的，但無緣無故就突然出現了……

李健威：一排牌樓。

文念中：一排排龍門那樣的，那個是你們設計出來的，還是有資料的？

李健威：是設計出來的，其實那個是（負責）北方（部分的）美術人員造的，因為是在北方拍攝的，但應該是擷取了日本鳥居的概念，因為日本的鳥居是可以有這樣一排（一座接一座）的，取了那個概念。

所以也不是百分之一百要將過去（還原出來），我們不是在做歷史片，你（看的時候）也不會覺得很奇怪。但其實（真實的歷史中）有沒有呢？以我們找到的資料來說，就沒有（看到）真正的中國古代會有這樣的擺放方法。

文念中：我覺得很漂亮，在畫面上很有衝擊力。

李健威：（做《投名狀》）是在一個很混亂的情況下，但最後出來的結果是很好的，我覺得原來也可以這樣，很驚喜。