



林子僑

Lam Che-kiu, Eric

電影美術指導
香港電影美術學會司庫 (2021-2023)

個人經歷

▲ 林子僑 (Eric Lam)，出生於香港，祖籍廣東新會。

畢業於香港浸會大學傳理學院公關及廣告系。1997 年修畢「香港電影美術學會」首屆培訓課程後，毅然辭去原本的廣告工作，跟隨課程發起人兼導師、電影美術總監雷楚雄先生投身電影美術行業。初期任美術助理，1999 年於劉國輝導演之《醫神》正式擔任電影美術指導。至今從事電影美術工作超過二十年，參與影片超過六十部。

2013 年，林子僑以《大上海》獲得第 32 屆香港電影金像獎「最佳美術指導」。2019 年，他以《無雙》再次獲得第 38 屆香港電影金像獎「最佳美術指導」。

參與電影

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
1999 年	《醫神》(導演：劉國輝)	美術指導	東方電影出品有限公司	香港 中國大陸	
1999 年	《愛情夢幻號》(導演：邱禮濤)	美術指導	東方電影出品有限公司 飛圖電影有限公司	香港 波多黎各	
1999 年	《怪談之魔鏡》(導演：蕭榮)	美術指導	東方電影出品有限公司 文華電影(私人)有限公司	香港 新加坡 中國大陸	
2000 年	《黑獄斷腸歌II無期徒刑》 (導演：梁宏發)	美術指導	晶藝電影事業有限公司	香港	
2001 年	《知法犯法》(導演：麥子善)	美術指導	電影動力有限公司	香港	
2002 年	《禁室培慾 3》(導演：梁德森)	美術指導	藝博集團 同道製作有限公司 Matsushita Agency Corporation	香港 日本	
2002 年	《非常凶姐》(導演：梁德森)	美術指導	世紀創作室有限公司 同道製作有限公司	香港	

林子僑

Lam Che-kiu, Eric

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2002 年	《反收數特遣隊》(導演: 邱禮濤)	美術指導	卓藝電影製作有限公司	香港	
2002 年	《大佬愛美麗》(導演: 馮德倫)	美術指導	英皇電影有限公司	香港 泰國	
2004 年	《大阪撻一餐》(導演: 羅惠德)	美術指導	同道製作有限公司 Yes Visions Co., Ltd.	香港 日本	
2005 年	《非常青春期》(導演: 羅守耀)	美術指導	一百年電影有限公司 影視點製作有限公司 中國星娛樂有限公司	香港	
2005 年	《情癲大聖》(導演: 劉鎮偉)	美術指導	英皇影業有限公司	中國大陸	
2006 年	《終極忍者》(導演: 邱禮濤)	美術指導	天津電影製片廠 藝博集團	中國大陸	
2006 年	《龍虎門》(導演: 葉偉信)	美術指導	東方電影發行有限公司	香港 中國大陸	
2006 年	《戀愛初歌》(導演: 羅守耀)	美術指導	中國星娛樂有限公司	香港	
2006 年	《黑拳》(導演: 羅守耀)	美術指導	一百年電影有限公司 金牌娛樂事業有限公司 影視點製作有限公司 中國星娛樂有限公司	香港	
2007 年	《野良·犬》(導演: 郭子健)	美術指導	美亞電影製作有限公司	香港	
2008 年	The Forbidden Kingdom 《功夫之王》(導演: Rob Minkoff)	美術指導	華誼兄弟太合影視投資有限公司 J&J Productions Ltd.	中國大陸	
2008 年	《青苔》(導演: 郭子健)	美術指導	美亞電影製作有限公司	香港	
2009 年	《愛得起》(導演: 馬偉豪、火火)	美術指導	西安美亞文化傳播有限公司 天下影畫有限公司	香港 中國大陸	
2009 年	《十月圍城》(導演: 陳德森)	美術指導	人人電影有限公司	中國大陸	
2010 年	《精武風雲·陳真》 (導演: 劉偉強)	美術總監	寰亞電影有限公司 北京光綫影業有限公司	中國大陸	
2011 年	《不再讓你孤單》 (導演: 劉偉強)	美術指導	博納影業集團 寰亞電影有限公司	中國大陸	
2012 年	《大上海》(導演: 王晶)	美術指導	博納影業集團 影王朝有限公司	中國大陸	第 32 屆香港電影金像獎最佳美術指導 (共同獲獎: 奚仲文) 第 7 屆亞洲電影大獎 最佳美術指導 (提名)

林子僑

Lam Che-kiu, Eric

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2013年	《西遊·降魔篇》 (導演：周星馳、郭子健)	美術指導	比高電影發展有限公司 威秀電影亞洲有限公司 文化中國傳播集團有限公司 安樂影片有限公司	中國大陸	第33屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
2014年	《救火英雄》(導演：郭子健)	美術指導	英皇電影 寰亞電影有限公司 珠江電影集團	香港	第33屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
2015年	《破風》(導演：林超賢)	美術指導	英皇影業有限公司	台灣 香港 韓國 意大利 中國大陸	
2017年	《拆彈專家》(導演：邱禮濤)	美術指導	寰宇娛樂有限公司 夢造者娛樂有限公司	香港	
2017年	《悟空傳》(導演：郭子健)	美術總監	新麗傳媒股份有限公司 天津磨鐵娛樂有限公司 上海三次元影業	中國大陸	第37屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
2018年	《無雙》(導演：莊文強)	美術總監	上海博納文化傳媒有限公司 英皇影業有限公司 上海阿里巴巴影業有限公司	香港 泰國 加拿大	第38屆香港電影金像獎最佳美術指導
2019年	《廉政風雲：煙幕》 (導演：麥兆輝)	美術總監	英皇影業有限公司 銀都機構有限公司 北京合瑞影業文化有限公司	香港 澳大利亞	
2020年	《拆彈專家2》(導演：邱禮濤)	美術總監	寰宇娛樂有限公司 夢造者娛樂有限公司	香港	
2021年	《總有愛在隔離時》 (導演：谷德昭、馮德倫、陳慶嘉、 陳嘉上、陳大利、黎振龍、張家傑、 鄒凱光、錢嘉樂、秦小珍)	美術指導	中國星電影有限公司 安樂影片有限公司 英皇影業有限公司 東方影業出品有限公司 寰亞電影製作有限公司 美亞電影製作有限公司 天下一電影製作有限公司等	香港	
待上映	《金手指》(導演：莊文強)	美術總監	英皇影業有限公司	香港	
待上映	《海關戰線》(導演：邱禮濤)	美術總監	英皇影業有限公司	香港	

訪問文稿

雷楚雄：Eric（林子僑），說說你是怎樣入行的。

林子僑：我本身對設計很有興趣，也在讀書的時候幫過同學拍攝，開始勾起了我對設計和拍攝的興趣，於是就去找入行的途徑，最後報讀了（香港）電影美術學會舉辦的一個短期課程，讀的過程裡遇到我的老師，雷楚雄老師，最後他選了我入行，這個就是我入行的經過。

雷楚雄：我記得你入行的時候是很決絕的，我突然間收到你一封信，說你已經辭職了。你已經有一份正職，為甚麼可以下這麼大的決心？

林子僑：這麼說吧，我在讀這個班的時候，很多時候都覺得部分同學也是很想入行的，存在一種競爭，你一定要表現得比較主動一點或者決心大一點。可能要說回讀大學之前，因為其實原本我是想讀設計的，但在一個機緣巧合之下，我完成了一個身為兒子應該要做的事情，拿到了大學學位¹。其實選科的時候本以為我可以選設計的，最後發現不行，需要回去讀了文憑後才能讀設計的 Degree（學位），所以（報讀美會課程）那時，我覺得自己要做的事情都已經做完了，我要做一些自己想做的事情，一旦有這個機會，我就要去把握，做一些自己想做的事。

雷楚雄：當你入行後，你其實是沒甚麼基礎的，除了在美會（香港電影美術學會）讀了一個課程。在之後的日子，你怎樣一步步令自己可以進入這個行業而又做得很好呢？

林子僑：我覺得最重要的其實還是心態。你怎樣開始，可能你有設計的背景，對你有些幫助，但不是絕對的呢？不一定，最重要的是你自己的心態。尤其是我當時知道自己沒有經過一個專業培訓，就只能比別人付出更大的努力，比別人付出更多的時間。當大家下班後，可能去社交、去玩的時候，我會多做一點事情，我也要求給自己多些事情做，利用一個實際的工作經驗去培訓自己。

雷楚雄：這個你是很成功的，我看著你進步，而且當時和你合作的時候，我有個感覺就是你很勤奮。我記得拍《千機變》（2003）時，每晚都是你跟場，那我就調民仔（梁樂民）來替換你一天，怎知到現場看到又是你。你給人有種不怕辛苦的感覺，令和你合作的人安心很多，這一點我覺得是你一直以來的長處。你是怎樣從不懂畫圖到慢慢掌握畫圖，又可以在電腦上畫施工圖，可不可以說說這個過程？

林子僑：真的是靠做得多，因為即使你讀過設計或者專業課程，你的確能夠熟習那個軟件的應用，一些技巧，但在面對電影這個媒體時，你所學習到的其實未必百分之百可以用出來。以我的角度來說，無論之前讀過甚麼，來到這一行，你需要經過一個助手的階段，其實就都要由零開始，你要把你之前學到的放下，才能更容易投入

¹ 林子僑畢業於香港浸會大學傳理學院公關及廣告系。

（電影）這個媒體，（去掌握）它需要你使用的技巧。我覺得沒有其他方法的，就是要做得多、畫得多，被別人改一次、兩次、三次、十次……怎麼也會有進步。

雷楚雄：你第一次自己做美指（美術指導）接戲是哪一部？

林子僑：第一次接戲其實是沒甚麼人知道的，是一部拍不成的戲，那時大概入行一年左右。這一部開不成的戲，其實還去了汕頭和菲律賓。如果說真真正正拍得成的戲，是一部叫《醫神》（1999）的戲，醫藥的「醫」，神仙的「神」，不是其他字，這部是第一部正正式式做美術指導的戲。

雷楚雄：在那個過程裡，你覺得第一次做美指有沒有一些處理不了的事情？有沒有技術性一點的事情？

林子僑：一定有自己處理不了的事情，因為真的沒做過。如果說最初接到這個 offer（錄用通知）的時候，有沒有一些輕飄飄的感覺，那我是真的沒有，可能始終都知道自己其實還未準備好。但我的心態是，找我一定是有原因的，可能是預算上未必可以請來一位大師，或者欣賞我之前做助手時有交待，或者有某些可取的長處，又或者那部戲的預算根本小到沒可能請其他人去做，或者在製作上只需要一個人看著所有事情。所以我不介意去做，而我又完全沒有心浮、輕飄飄的感覺，純粹當成 another job（另一份工作）那樣去做。也有一個心態就是，找了我，我就一定會盡能力做到最好，在這個過程裡，無論如何，對我來說都是一種吸收、一個經驗，包括和別人接觸、和導演接觸、和導演溝通。不論一部戲大或小，或甚麼類型的戲，正經的戲或者搞笑的戲，或年代戲，其實都需要有技巧，我絕對可以從中得到這個經驗。

文念中：你未入行時上美會的那個課程，你之前對電影或者電影美術應該是一無所知的嘛，你在那個課程裡學到了甚麼？後來你有很多作品在場景設計和搭景上其實都有特別強項的地方，你怎樣和那些搭景師傅溝通，將你心目中的想法變成一個真實的場景？

林子僑：先從入行說起，我是讀了美會的課程，但我在美會的課程之前是不是零呢？也未至於，因為我在大學畢業後其實做了一年的廣告 PA（Production Assistant，製作助理），某程度上也是做製作。PA 的意思大家都知道，即是甚麼都要做，從選角到造服裝、道具，再到剪接一些很簡單的片以及聯絡，所有的事情我都要做。這其實是一個挺好的過程，將自己由一個學生的身份慢慢轉變為製作人的身份，我拿到了一個實際的拍攝經驗，首先至少知道拍攝是甚麼。另外也因為我是一個廣告 PA，所以在這個過程裡認識了兩位美術指導，一位叫梁華生先生，一位是黃家能先生，都是經過了拍攝廣告的時期，我已經……既然我想入行，我一定會在和他們工作時諮詢他們，得到多一點資訊，所以我在讀那個課程時也並非完全是零，我有一點起碼的相關認知。

另外就是搭景，是嗎，文生（文念中）？搭景也是這樣，你不會第一天就懂得畫圖，尤其是做助手時，起初人家也未必「夠膽」給一張圖讓你畫，一定是一步一步的，要先學懂操控那個軟件。但是去到後期，我也會覺得最重要的事情……使用那個軟件的技術其實很快能上手，只要畫多了就會上手，但是每個搭景的施工圖在我的印象裡、我的想法裡，是和置景師傅之間溝通的一個渠道。因為我們沒可能二十四小時全天候陪著那些置景師傅，或者他下面負責最後施工的那位木工師傅，他們怎樣去執行我們設計的景，就是靠那張施工圖。而這張施工圖其實也會在某程度上不斷出錯和被人投訴，你會從這些情況中得到一些經驗，慢慢知道一張圖要怎樣表達。最重要的事情不是操控軟件有多好，甚至不是設計上有多好，最重要是怎樣表達得清楚。

我之後也有和自己的助手說，在你做好那張圖後，由你交給師傅到最後完成那個景，如果師傅問你不超過三個問題，那張圖就（算是）表達得很清楚了。因為同樣是那張圖，你可以用一百張紙去表達，但是有沒有人用

心和時間去翻看那一百張紙呢？你也可以用十張或者兩版紙做完所有東西，但是不是一個最好的表達方法呢？會不會太少，會不會有些東西你忘記了？

我覺得畫置景圖的溝通和表達是一門挺重要的專有學問，這個也完全是由經驗所引發出來的。首先你的老師會更正你，你交出來的圖會被改得體無完膚，譬如畫四條線但沒有標示尺寸，或者沒有講解完整兩邊，只有這邊而已，那後面是怎樣的？經過了錯誤，自然會學懂。又或者拿著張圖打算和師傅們好好溝通的時候，怎知師傅們一句句地拋過來：「喂，想怎樣，你沒有畫出來啊。」然後你逐頁翻查，發現的確沒畫出來，這些都是一些從錯誤中累積經驗去「補鐘」（加強訓練）。

文念中：我想問你是怎樣學師的？美術班教完了，你進來這一行，由助手怎樣慢慢成為一個美術指導？

林子僑：我覺得是（靠）實戰，實際的工作經驗是最重要的。在這一行實戰比讀書更重要，讀書不是說不重要，但所讀的和實際應用之間是有差距的。大家都知道這個行業或者我們（美術）部門的變化性很大，由一張畫到實物，中間可以有很多意想不到的東西，你想像不到或者完全處理不了的問題會陸續出現，這需要靠經驗去彌補不足。所以經過一次你掌握了那個錯誤的經驗，下一次就會提升自己，你會避免那些情況發生，或者在設計圖的時候，你已經會想起自己上一次在寫材料時忘記了兩個字，然後全錯了，那下一次一定會很小心地把所有訊息通過那張圖紙去傳達。所以我覺得是沒有一步登天的，真的是慢慢積累，用實際的經驗去積累下來。

製作組：看你的資料，和所有人都很不同，其他人可能做了美術指導後就再也不做助手了，但是你不一樣，好像有十年的時間又做美術指導又做助手，我想問是不是因為這個原因？

林子僑：是的，如剛才所說，那段時間我其實並沒有輕飄飄，我很早就知道自己不是只想要這個名銜，或者這個職銜帶給我的收入，雖然作為剛剛起步的美術指導，那時候的收入比大助手還要低一點。我很早便知道自己好像不是要尋求這個 title（職銜），或者這個職銜帶給我的生活品味，都不是的，我其實是想做好那份工作，我也知道自己還未準備好去做一個好的美指。

我每一次都想超越我的兩位老師，但是有時出去闖兩個圈再回來，和他們再相遇、再一起合作，我卻又發覺我進步的同時他們也再進步，去了另一個領域。我經常會覺得，不要說超越我兩位老師，我要做到他們能做到的事情，才算滿師，所以我不介意甚麼都做。對於一些前輩來說可能不算是甚麼了不起的數字，我最瘋癲那年做了七部戲，正因為我是助手、大助手、小助手、美術指導，甚麼都做，這也是一種經驗累積，我絕對希望我自己不斷積累一些工作經驗。而且在這一行，自己其實也不是一個善於交際應酬的人，甚至也不善於說話，我不是一個善於說話、表達的人，那我只能夠通過一個實際的工作去把我自己推銷給其他人，因為其實他們也可能會在將來提供工作機會，或者在將來有些更好的項目時回來找我。在這個過程中，我是不介意做不同職位的。

另外一個原因當然是從經濟效益去看，早期還沒有這麼強的人脈時，作為美指做一部電影可能要等半年，那怎麼辦呢？人也是要吃飯的，從一個經濟學的角度來說，我也不介意繼續做助手，所以就這樣過了斷斷續續做美指的十年。

製作組：你沒有一個特定目標，例如可能設定自己做助手怎樣也要做夠十部才做美術指導？

林子僑：沒有的。

製作組：因為現在好像做了三部戲的助手，就可以做服裝指導、美術指導了。

林子僑：我自己覺得，第一，不能量化這件事，沒可能說自己十部戲就已經滿師，不是的。而且你做的那十部是甚麼戲？如果你拍了十部「災難片」——我指拍攝的災難，不是題材——拍十部災難片可能會比拍十部大製作有更大的提升，經驗可能累積得更加好也說不定，所以無法量化這個數字。但也不能說做三部就不能做美指，我入行一年不到就做了美指。最重要的是心態，你覺得自己成為了美術指導就已經是一個終點，還是通過這個職銜去做好那份工作才是一個終點？

雷楚雄：你之後在另外一位美術老師那裡也幫了他很多，在那邊學到了甚麼呢？

林子僑：我也算很幸運，我有兩位恩師，一位雷楚雄先生，一位麥國強先生。除了這兩位，其實我還幫過幾位美術指導，但是和兩位恩師的合作是最多的，和他們兩位合作的電影加起來佔了我二十多部戲。也很幸運的是，他們其實也挺不同：雷楚雄先生教曉我一些基本功，譬如應有的工作態度，作為一個沒有（受過）專業訓練的人，聽了 Bill 叔叔（雷楚雄）教的基本功，自己其實是很充實的；另一位恩師麥國強先生就不同，其實他沒有實際上教過我甚麼，但經過了和他合作的關係、合作的模式，我自己的能力得到了提升。因為他和 Bill 叔叔有個分別就是，他有時反而不是按著正常的章節去做事，他會想得很遠，有很多事情令我發現在既有的工作模式之外，原來還可以這樣，原來一盞燈除了買之外還可以造出來，他的工作模式令我覺得原來可以走得再遠一點。在和兩位老師的合作之下，我把他們的長處據為己用，我覺得我接收了他們的長處並內化為自己的東西。我既有一個很完整的基本功——所有的技巧、所有東西都是從雷楚雄老師那兒學的；而和麥國強老師合作的過程，我也提升了自己的眼光，我的美術世界觀是從他那裡引入的。

還有一件事是執行能力，到今時今日自己做美術總監我也是這麼說的，我的執行能力是麥國強老師逼迫出來的。和他的合作關係應該這麼說，他是主設計，想得很遠，他留下很多收尾工作給我做，大家合拍的原因是我負責打理瑣事，而他就走出去做設計，無窮無盡地去發揮。我覺得一個副手是該做這些的，我自己也在這個過程裡練得一身執行上極強的功夫。當他想得天花龍鳳的時候，預算怎麼辦呢？那就由我來控制。在一個這樣的模式之下，我在這兩位老師身上，集合了兩套不同的功夫據為己用。

製作組：一位美術指導要有美學上的視野，但是和不同導演合作，會遇到很多實際的情況。有些戲拍很長時間，有要拍一年的，那些要有耐力，你是怎樣和導演溝通的？另外如果你的創意、提案被導演拒絕，這些情況要怎樣解決？

林子僑：我覺得最重要的是溝通，因為始終大家所做的，都是屬於創意的工作，創作沒有對或錯，也未必可以被評價為好或不好，但是畢竟大家都在為同一部戲工作。而且過往的經驗也讓我深深體會到，如果能夠和導演磨合好，或者調校好同一條頻道，是可以走得很遠的，所以大家很需要通過溝通去找到那條共同的頻道。比較熟的導演當然會容易一點，可能未開始時已經到了那條通道，但是不會每一次都和同一位導演合作，也會希望能和多一些的導演合作，就盡量找方法和他多溝通。不一定要全權主導，強迫對方接受自己想的東西，也不是要全部遷就對方，純粹接收對方心裡面想的東西。一位導演去找一位美術指導或者美術總監的時候，總會希望對方能夠提供一些他未必能想到的東西，或者他未必有空去想的東西，這就看大家怎樣溝通、磨合。

製作組：那麼你現在暫時接戲的標準是怎樣的？是以導演先行還是類型先行，還是看有沒有空間給你發揮？

雷楚雄：（或取決於）劇本或是演員？

林子僑：這麼多年來我其實都不怎麼挑戲，我選戲的最大因素是時間和地點。因為我想多留點時間給家裡，我推戲的很大部分原因也是這個，比如要出埠七個月，那就「Bye-bye」（不做了）。我沒有挑選特定類型的題材或者特定

的導演，也沒有特地留時間給哪位導演，都是看誰先來，只要沒有違反我儘量留多一點時間給家裡的想法，那我就會接。其實早年比較多回內地的時候，我也是希望儘量半年出埠、半年留在香港，如果在香港（能）接到在香港拍的戲就接，接不到就陪家人，一直都是這個模式。直到近年，我就更加想多留點時間在香港，所以近年我盡量也會接一些……也是選擇吧，選一些在香港拍的戲，也因此減產了。很明顯的結果是，因為推了某一些工作，某一些類型或者去某一些地方拍攝的工作，工作機會就相對減少。

製作組：所以你才會很多類型的片都拍過，例如《救火英雄》（2014）、《拆彈專家》²（一、二輯），還有年代戲……那麼你覺得，怎麼說呢，對於類型片、時裝片或者是年代片，你覺得創作的時候是不是會有不同的地方，例如技術和創意，有沒有要協調的地方？如果遇到你完全不懂的題材，你會怎樣呢？你也說可能時間適合你，你就會接，你會不會遇到這些困難，要怎樣克服？

林子僑：其實無論接甚麼戲，也不會所有事情都懂，過程都是一樣的。無論是古裝、年代、時裝還是科幻片，每接一個戲，都需要經過一個資料搜集的階段，令自己投入或者學習那件事，這是不變的。無論甚麼戲都是要做這件事的，所以沒有特定甚麼類型的戲會特別苦難。任何一部戲，即使好像沒有難度，只是說好像而已，譬如相對來說沒甚麼難度的時裝戲，裡面也可能有某些元素要去做資料搜集，也是透過一個資料搜集的過程去多認識劇本，或者得到所需要的資訊。

其實所有的戲都是難（處理）的，但如果一定要分類，分成古裝、年代和現代戲，我覺得最難處理應該算是年代戲。因為年代戲的意思是，那個背景比較接近部分觀眾可能有的特定印象，或者經歷過，所以有很多東西的創意不能走得太遠，而是要符合真實世界。雖然我們會作出美化或者處理，但是某一些事情，既然是年代片，就不能走得太遠。另外就是如果是時裝戲，很多時候的做法是看看怎樣去買那些東西；如果是古裝戲，因為沒有嘛，你就要看看怎樣去造那些東西，有很多東西都是掌握在自己手裡的。反而年代戲，我的術語是「要怎樣找到那些東西」，這個相比創造那件東西更難，因為不一定能造出那件東西來，而觀眾對於那個年代的一些產物已經有了特定的一個認知，有些東西未必能模仿得了，所以你就要去找到它們。找那件東西在某程度上比創造那件東西出來更難。

再有，是因為在年代戲裡，過去那幾十年或者一百年，在設計上是最複雜、最好玩的，也有最多的物料能應用到。古裝可能只局限於用木、布或少量鐵，但是去到近代，是工業革命後一個很豐盛的年代，所有產物、所有設計都混雜了很多設計的元素，以及很多材料的應用。這對設計人來說是比較開心的，能多點創意或者會很好玩，而且又未到現代那麼簡約，或者去計算成本效益的時候「甚麼都別說，最重要是便宜」。那個年代是最難模仿的，如果真的要評價幾種不同年代背景的戲，那年代戲或者近代戲會是最難處理的。

雷楚雄：因為人還有記憶，還有種印象在。我自己就最怕五、六十年代，因為那是塑膠年代，以前有很多戲的那些木還可以找到，那些傢俱也還可以找到，但是塑膠很快就沒有了，所以再去找這一堆塑膠的東西是很難的。

林子僑：我自己最怕的是八十年代，八十年代如果照搬出來，其實會很容易出事的。因為八十年代更近大家一點，大家年輕一點的時候可能都已經有印象或者經歷過，這個八十年代要怎樣控制得好，而且能符合今時今日的審美眼光，是要去平衡的。我剛剛完成那部戲是八十年代的，挺難掌握那個定位在哪裡。

² 此處是指由邱禮濤執導，劉德華監製並主演的警匪戰爭動作片《拆彈專家》（2017）及《拆彈專家 2》（2020）。林子僑分別擔任美術指導及美術總監。

雷楚雄：難在那個取捨。你看完劇本之後，到你的第一個意念出現時，過程會是怎樣的，而你怎樣抓住這個意念，然後如何把它具體地呈現？

林子僑：因為戲拍得多了，看完劇本時腦袋裡自然會很快浮現出一些意念，無論對或錯，或者合不合導演心意，看完劇本後會有一個印象出來。那怎樣去抓住那個印象？就像剛才所說，我自己的做法是不斷去找資料，找相關的資料去強化自己或者影像化自己腦裡的那個意念，看看到底是不是那麼回事。會開始搜尋很多不同類型的資料，譬如資訊、相片、影片，慢慢再做整合，去看看自己想的那個意念到底是怎麼一回事。然後在這個時候可能再多看幾次劇本，再分析一下自己的意念到底適不適合，或者符不符合這個劇本。到差不多成型的時候，可能會再和導演溝通，或者成型之前就與導演聊聊，看看他有甚麼想法，或者拋出一些自己的想法，彼此加以磨合，就像剛才所說的，看看可不可以找到那個共通的渠道。我沒有甚麼其他方法，也是資料搜集。

雷楚雄：如果遇到導演不喜歡一些意念或者怎樣，你會怎樣處理呢？

林子僑：這個經常發生，因為大家始終屬於兩個獨立的腦袋，屬於兩個獨立的創意。如果導演不喜歡的時候，會再多一點溝通，會問他不喜歡的地方，也會解釋自己的想法給他聽，看看可不可以取得共通點，或者可不可以調節到適合他的想法。有時可能是自己沒有顧及到他的很多想法，有時他對那個意念未必這麼接受的時候，可能是沒有足夠的溝通，或者沒有諮詢他從中得到很多資訊，又或者他自己沒有說到。因為很多時候導演有十萬種東西在腦袋裡，他未必每一樣事情都記得，全都和你說，可能有些既有的印象、意念或他很強烈的主觀，他沒有告訴你，所以大家需要磨合。但是我自己覺得，無論如何，我不是說要完全遷就導演，但我們始終要服務劇本，始終是幫導演說這個故事，而最後那個決策人是他，所以怎樣也會盡量配合導演的想法。我自己就是盡量去 sell（推銷）自己的 idea（想法），看看可不可以儘量調節自己的想法來配合他的想法，最後若仍不行，我覺得還是要信導演。我也看過有些情況，如果導演不喜歡，造得有多漂亮或者自我感覺造得有多漂亮，他要不拍就不拍，會浪費了所有東西，不是浪費了自己的心思，而是浪費了那部戲的資源。到最後怎麼都說不通或者遊說不了他，我覺得要想個方法，順從導演的想法去做。

雷楚雄：和攝影組的合作，你有些甚麼看法和經歷呢？

林子僑：和攝影組的合作，我想在早期吧，自己剛做助手或者不太有經驗的美術指導時，我覺得我會忽略了和他們的溝通。慢慢做久了，或者碰了幾次釘子之後，我會覺得原來大家是可以溝通的，或者應該要去溝通的，像打燈也不是全由燈光師掌權的，是大家去配合。我們的意念其實要溝通清楚，和攝影師或者燈光師一起溝通清楚整件事，譬如主調是怎樣的，或者再進一步，我覺得甚麼顏色更好，或者他覺得應該是甚麼光暗程度，這些其實是大家互相影響的，始終電影設計並不是一種個人的創作。其實很有趣的一件事是，電影是經歷這麼多不同的專才，大家融合了之後，最後產生出來的一個藝術品，所以一個人不可以獨大，怎樣也要和他們溝通。攝影和美術的關係是緊密到要互相匹配的，是我們帶著觀眾的雙眼去看劇本裡的故事或者資訊。大家融合得好，和導演一樣，大家能夠找到同一個頻道的時候，是非常之相得益彰的。

雷楚雄：所以有句話說，攝影和美術任何一邊得獎，要分一半給對方，因為是一個相互幫助的關係。有沒有試過和別人因為意見不合而發生過爭執呢？

林子僑：爭執是一定有的，要視乎規模有多大。例如我試過有一部戲，在早年做助手的時候，這部戲對我來說挺重要的，不說是哪一部戲了。我幫忙搭建了一個景，是要接外景的一個景，有兩扇窗，其中一扇窗外是實景，我看照片是一條後巷。可能始終自己經驗不足，或者我上面的 senior（上司）沒有和他們溝通，或者我自己也忽略了這一樣事情，那要怎麼應用那個窗戶呢？到拍攝現場的時候，他們打了個樹影進屋內，我很不能接受，怎

麼會有樹呢，那條後巷之後會拍到的嘛，但是他們不理。經過了這部戲後，正如剛才所說，我更加認定自己要做一個怎樣的美術指導，我是要做好那份工作，而非只是要一個職銜。這給了我一個衝擊，但是我事後再回想，他們要打一個樹影可能是因為那麼大的窗戶在那兒，他們想有一點層次吧，但如果我們溝通得好，可能我們會說，會不會在玻璃窗上有某些處理，又或者窗簾的處理，令外面的外來光源經過美術的處理再照射進來，可以達到同樣的效果呢？這是缺乏溝通的問題，你做你的，他做他的，然後他看到你沒有做到的東西，就用他現場有的方法去做，但大家早一點溝通，這件事其實是可以避免的，而且出來的效果可能更加好或者更加圓滿，觀眾未必會覺得那個是樹影，只是覺得有一些層次。這是其中一個例子，所以整個行業都是，大家要好好溝通。

雷楚雄：和導演的合作關係呢，有沒有和導演發生過爭執呢？

林子僑：爭執是沒有的，我覺得怎樣都好，像剛才所說，最重要的是最後都要順從導演，但我也一定試過和導演怎樣也無法同步的情況。當時的情緒也會影響了自己的判斷和溝通，事後回看的時候，那個情緒的影響其實也頗大，你要和他溝通的時候，要用盡所有方法去做。有幾次也蠻深刻的，和導演的那個溝通，也有試過我無法拍完那部戲的情況，事後自己會看看問題出在哪裡，也都是出在溝通上。

雷楚雄：我剛想問的第二個問題你已經回答了，有沒有試過「劈砲」（辭職）？

林子僑：「劈砲」我試過，我也試過被人覺得與我合作不來而被辭退，當然兩者都不好受。因為始終你也會覺得，你會堅持自己的想法，但也要這麼說，這也是你經歷的一部分。你事後會分析到底問題出在哪兒，會不會是當時的情緒影響了判斷，會不會遷就他多一點或者溝通多一點，不要這麼倔強，不要太過堅持己見呢？這都是會有的，但辭職這件事我是盡量不做的。剛才有提過的「後巷打樹影」那部戲，我是沒有做下去的，我完成了一部分就沒有再去……

雷楚雄：就是因為那個燈光？

林子僑：是因為我覺得導演和燈光師不注重美術。當然這個所謂不注重美術是我當時覺得的，或許他們有他們的考慮。

雷楚雄：你們爭執時導演在場嗎？

林子僑：導演接受他（燈光師）那個做法。

雷楚雄：容許他那樣做？

林子僑：是的。

雷楚雄：我和你一樣，我有一部戲辭職也是這樣，也是和燈光師爭吵，我是當晚就辭職。無論如何……

林子僑：我那部戲其實不可以這麼大聲辭職，因為我不是美術指導，我是 junior（初級）的助手，所以辭職前我要完成手頭上所有的責任。其實還要去第二個城市拍，那我不去那個城市了。

製作組：我們想了解，如果遇到這種情況，要怎樣處理呢，是不是要叫美術指導出來和他們溝通？你在現場發生了這種事之後，你會不會回去先和美術指導談一下這個狀況，然後再辭職呢？他會不會出面幫你解決？

林子僑：所有戲產生了辭職這個行為，背後都應該還有很多原因的。我也不去批評當時的美術指導，或者作為我直屬上司的高級美術助手，到底他們做了甚麼，但仍是那件事，剛才一直出現最多的那個字叫做「溝通」。對內其實也需要溝通，因為大家有大家的忙，如果我經他嘴巴和導演說，可能那件事就不會發生，但正是因為某些原因，我也沒有和他溝通，所以就發生了最後那件事。

製作組：所以我覺得（做）美術指導是真的很難，因為你還要創作，還要管理你的團隊，還要控制預算，還要執行你的想法。你覺得作為美術指導，怎樣分配這幾個不同的職能呢？

林子僑：沒得分配的，全部都重要，概念、執行能力和領導能力，對我來說，其實都真的是同樣重要的，不會分成三成、三成、四成這樣。等如一部機器裡每一顆螺絲都很重要，沒有了那顆螺絲，不動就是不動了。所以我不覺得這幾個能力到底哪一個比較重要一點、哪一個沒有那麼重要，所有事情構成了你的職權，是你要做好的事，就必須做好，沒有辦法的，沒有其他方法。

當然，你執行能力略欠的時候，找一些執行能力很高的助手，在某程度上是可以解決的，但是你的管理能力，就沒有人能幫你。因為最難的那一件事不是概念的形成，或者怎樣和導演溝通，這些在某程度上都是一個人可以控制的範疇，但是到執行時會牽涉到很多事情。你下面有一批助手，來自五湖四海的助手，助手和助手之間可能有些磨擦，可能會分幫派；道具那邊的各位老師傅，可能也要考慮到底是他遷就你，還是要符合他老一輩的那套做事模式。所有事情都是一種溝通，內部的溝通、管理也都蠻重要的。如果你無法做出來，就算你構思得有多好，做不到就是做不到。或者構思得天花龍鳳，最後就敗在團隊管理上，執行不出來，也是何其浪費的一件事。

製作組：你覺得美術指導要不要有自己的風格？

林子僑：我的看法是不應該有自己的風格，因為其實每一部戲所需要的風格都會不一樣，所需要的美術方向也會不一樣。以我自己的角度，我不去批評或者評論這個是對或錯，我自己的一套邏輯是不應該有很強烈的個人風格，因為你的風格等同於你影響了觀眾接收的訊息。我覺得電影美術應該要做到的功能就是說故事，在說故事的過程裡，如果多了一些自己的風格而牽走（分散）了觀眾的注意力，未必是一件好事。我覺得最好的美術指導不應該有自己的風格。

雷楚雄：你遇到最困難的戲或最難做的戲，有沒有這種經驗，或者場景？

林子僑：這個問題很難答，因為每一部戲都是難的，真的要回答的話，可能是拍某些戲遇到的天氣。人生經歷最冷的一次是有部戲去日本，要上雪山拍。那個年代要上雪山是真的上雪山，要拍一個冰洞，即是自己快要著涼於是要挖個洞把自己埋進去那種。其實明明可以在一些不用那麼冷的地方拍，但偏偏要去最冷最冷的地方，夜景就真的要到很深夜很冷的時候才拍，那個天氣的影響是印象很深刻的，是我自己遇過最冷的天氣。又或者在雪山上面，已經很冷了，還半條腿插進雪中，然後因為是在日本嘛，那些飯當然也是冷的，打開飯盒吃飯時上面還在下雪，雪還繼續落在飯裡，已經很冷了，襪子也濕了，下午更厲害，看著風雪來時淹沒了器材，大家要找地方躲起來。這個是天氣的例子，有些事情是沒辦法克服或者征服的，就是這種天氣的難處，我自己經歷過的就是這個很深刻的、很冷的情況。

另外要數最辛苦的，就是一部講單車的戲³。（製作組：哈哈。）有回音（笑）。一部關於單車運動的戲，辛苦在於要環島，一邊走一邊拍，所以大家在物流上的安排、時間以及所有事情都會很緊張。最辛苦的一件事是甚麼呢？拍單車戲，說的是一個專業的單車比賽，有些東西是我們美術必須做的，就是比賽場地的佈置。雖然最後剪出來感覺不到，但是一定要做，你不可以不做，做了也不會刻意有一個鏡頭去看那些東西，而那些東西所消耗的人力、物力是很恐怖的。我記得試過有一次，連續五天拍比賽，比賽是甚麼意思呢？前一天晚上的十一點、十二點開始封場，我們要陳設一些終點站，可能是一個圓拱型的終點站或者一些廣告板，通常凌晨五點就要交場，因為臨近天亮，導演也到了，要綵排，然後我們就去造其他景。連續五天比賽的意思是甚麼呢？當那個比賽到入黑後六點時，拍完了，我們就要收景，收完景（結束）通常最快也要到九點多，當那些東西返倉（被運回道具倉庫）時，第二架車其實已經從倉庫出發了，要去佈置第二個比賽，也是凌晨十二點造。所以是永不停頓地連續五天，消耗了所有人力、物力去運作（達成）這件事，這是整個拍戲經驗裡最辛苦的一部戲。

如果說一個最困難的景，我記得要造一個漁村的景，當時需要有水在裡面，當然造一個漁村，已經是解決了水的問題。大家都知道水位會有升降，無論在一個水庫還是真正的岸邊，或者怎樣去做，為了確保水位能夠保持一致，不受天氣和季節性的影響，我們在地上挖了個洞，造了一個湖出來，再加上少許（電腦）特技。那些樓就因為戲的動作而達到十米、十一米高，等於四、五層樓那麼高，又有吊橋，又有大水車。這個最難處理的景就是，搭建好了景開始注水，大家就很興奮，甚至還去放了小船，和導演一起去放小船，好像剪綵一樣，然後開始拍，怎知拍著拍著，很快就漏水，漏水速度最快的時候可以一晚以內……我們注入了四呎水，讓演員們可以輕微地浮沉，雙腳也可以碰到水底，而它可以一晚之內漏了一呎水，由胸口的水位退至腰間的水位，但是拍攝周期又不能錯過。演員們開始拍的時候，最初真的是在游泳的，拍著拍著，變成蹲下在裝作游泳。這是一個挺……意外的事情當然是無法估計的，但是設置得不好，整個美術部或者置景團隊都是有責任的。於是我們在試過一次後，安排了兩、三天，排走所有水再去「縫補補」，整個底做一次防漏再注水，（結果）還是漏的，而且漏水的速度……我們選的場景位置已經是在旁邊有個水庫，但水庫的水已經被我們抽乾了，我們需要用水車調水進來，而且拍到後期，是一邊拍，一邊有四條水喉在後面不斷加水。所以後來再來一次，再去補漏，還是克服不了這個問題，雖然有些改善，但還是克服不了問題，所以這個在自己的經歷中也算是一個最挫敗的景，居然敗在水上。

製作組：最後是甚麼問題？

林子僑：最後和置景師研究了很久，我們開始了解到問題出在哪裡。我們整個水池的造法是怎樣的呢？我們挖了個洞再種樁，因為上面有些好像大澳的那些排屋，所以有很多木樁插在水中，然後再伸長到四層樓高，再封底。問題就出在木樁和水泥，其實應該先封了水泥才插樁，因為就是那個木樁，那裡有幾百支木樁，真的有幾百支，上面有人行走，造成木樁不斷動，那些縫隙就漏走了水。找到這個原因，下一次有機會再做這種，要先封好底才放木樁下去，這也是從錯誤的經驗裡學懂一件事。有時是大自然的因素，或者是很多你猜不到的事情，你以為能控制那些水時，怎知道會漏水。

製作組：說回創意上面，我們聽人說的，說在拍《悟空傳》（2017）時，覺得這個題材好像拍了這麼多年了，孫悟空一定是要拿著那支金剛棒（如意金箍棒）的，像這些經典的東西，已經拍過一千次了，那你從美術指導的角度想，怎樣還能有得發揮，或者你那時候是怎樣處理的？

林子僑：我反而想知道為甚麼你會知道，而特別拿了這個例子出來？你應該聽過一些故事吧（笑）。

³ 指林超賢執導的電影《破風》（2015），林子僑擔任美術指導。

製作組：（笑）我們聽說的就是都不知道還能玩些甚麼。

林子僑：是的，這個例子，我不知道我算不算香港電影美術指導裡接觸《西遊記》最多的其中一人。我應該是做了四次《西遊記》（的故事），第一次是幫 Bill 叔叔做的，就是《情癡大聖》（2005），那支金剛棒是 Bill 設計的，我幫忙幫忙執行。在整件事的過程裡，我是接收了 Bill 賦予那支金剛棒的概念，因為雖然不是我設計，但是我有份去跟場，或者用那支金剛棒。我當時接收到的訊息應該是，因為那支金剛棒本身（像）是有生命一樣的，它懂得和主人做反應，懂得變成其他東西，所以 Bill 設計時用了一個東海龍頭的形狀，還有一顆珍珠，那顆珍珠也是可以做反應的，會發出「唧唧」的聲音，讓那支金剛棒可以演戲。這是一個 concept（概念），我也把這個概念輸入腦中。

我第二次接觸《西遊記》時，就是一部外語片，叫《功夫之王》（The Forbidden Kingdom, 2008）。當時有位美國的 Production Designer（美術總監），來中國拍，我就是做美術指導，幫他執行所有事情，這次是我第二次做《西遊記》，方法完全不同。作為一個外國人，他認識的中國文化，大家想也想得到，一定是不對的，從我們的角度來看一定是不對的。但是以他們的角度來說，他們很想看到某一些東西，他們覺得是中國就是中國的文化。那支金剛棒他引用了一個元素，我們是舉腳反對的，但最後也沒有辦法說服他，他一定要用猴子的樣子在金剛棒上面，孫悟空雖然是隻猴子，但不關事的嘛，可他一定要用，所以這是另一種處理方法。另外他一定很喜歡雕花，外國人嘛，我就遷就他，造了另一支所謂雕龍雕鳳、有個猴子樣在上面的金剛棒，他又很喜歡中文字，所以又要寫一些中文字在上面。這支純粹是一個外國設計師眼中的金剛棒，這是第二次。

第三次就是幫郭子健、周星馳處理的《西遊·降魔篇》（2013），這次是第三次處理金剛棒。這次因為那個故事和正常的《西遊記》有一點點不同，說穿了就是一個愛情故事，唐三藏的一個愛情故事，有一點像是前傳一樣，而且整件事很「噏噏」（不整潔）的……可不可以用這個字眼呢，包括造型，包括所有事情，不修邊幅，所以這支金剛棒這次完全摒棄了金光閃閃，反而是挺黑漆漆的。那時和導演溝通，既然是插在東海裡這麼多年的一支神兵，應該也不會這麼乾淨吧，拿出來沒有人幫它擦乾淨，不如玩得特別一點。既然整部戲都比較邋遢，感覺上邋遢，或者比較不是走那種金光閃閃類型的風格時，那就設計了另外一支以黑色為主的金剛棒。因為夜晚拍黑色的金剛棒是自找麻煩和給攝影師添麻煩，怎樣也好，在兩端加一點點金色，但也是嚴重做舊了的一個金屬，銅或者是金的顏色，有些許生鏽，貫徹這支棒是插在海裡很多年，這次是第三次處理。另外，尤其當知道了飾演孫悟空這個角色的人是黃渤，並且知道了黃渤的造型之後，就更加覺得那支金剛棒不應該是一支金光閃閃的金剛棒，這個純粹是從劇情出發。

第四次，仍是郭子健（做導演）的《悟空傳》，之前甚麼風格都做過了，這次就和導演好好地研究。有甚麼難呢？因為之前甚麼都想過了，那這次到底可以做些甚麼呢？今次最後出來的那件事是，因為（劇情）也是有點像（《西遊記》的）前傳，其實也有一點點脫離了《西遊記》（原本的故事），它想說的是怎樣成為齊天大聖孫悟空這個人的過程，包括「齊天大聖」這個名字的由來。所以我們就還原基本步，把最傳統的、漫畫裡出現的那支紅色、兩頭金色的金剛棒，用觀眾認知的一個最經典的形象出現，但是我們（再）賦予它一個歷史。這次的這支金剛棒其實是分了三個階段的，隨著角色的轉變而有分別。首先依然在海底，是插在海底的一支神針，海底就很容易（讓人）聯想到熔岩，即是在深層的海床裡，（又）因為孫悟空的造型也是比較「噏噏」（不整潔）的，（所以金剛棒）還是繼續用黑色，不過這次配合電腦特技，它在變形或者攻擊時，會透現出裡面有一些熔岩，一些裂紋爆開後能看到裡面有一點點紅色，這個是配合動作上的一個處理，是第一個版本。第二版就是在這個過程裡，人形的孫悟空產生了一個變化，死了，在他所謂重生的時候，有一個和服裝聯動的概念，就是他在重生的時候全身著起火，包括他身上穿的一套普通民用、自製的盔甲，燒到變成了一套黑甲。而那些火是從哪裡來的呢，就是那支金剛棒在他重生的時候脫了皮，那個黑色的外皮脫落，看到裡面所謂熔岩

的紅色，這是第二個版本，這個版本就是一支全紅色的金剛棒，裡面有一些紋路。第三個版本是怎樣變回兩頭金色的版本呢？在他戲裡的愛人阿紫犧牲了的時候，某程度算得上是他們之間定情的一個法器，一件金色的東西，慢慢化身成為這支金剛棒的兩頭，所以這支最後版、終極版本的金剛棒就是和他的愛情有關，有永遠陪伴他的感覺。這次有趣在於這件兵器是融入劇情和被注入感情的。

連同前述的三個版本，我其實接觸過六個版本的金剛棒。是的，很多時候我們會不斷重覆做同一樣事情，或者同一個類型的東西，那要怎樣創新，或者超越自己之前做過的東西？說穿了其實都是看你怎樣演繹那件事，或者怎樣說那個故事。你只要找到一個位置，一個想重新去說的故事，你自然會找到一套不同的處理方法。

製作組：我還有一個問題，現在科技很發達，我們剛剛說完畫圖那些科技，而對現在的美術部和服裝部來說，有個很關鍵的 App（應用程式），就是淘寶（購物網站）。其實之前大家都沒有習慣去「淘寶」（購物），我們自己討論的時候，有時覺得（用）「淘寶」是很好的事，有時覺得（用）「淘寶」是一件很壞的事。第二天就要開拍了，以前大家可能都是立刻外出找材料，其實已經習慣了今天去準備明天要拍的東西，但現在很多時候都會聽到「淘寶未到，那些貨未到」，大家都用了這個網購的方法，就好像放棄了之前的方法。說它好也是有好的地方，說它壞也是有壞的地方，我想聽聽你對「淘寶」（泛指網購）有沒有甚麼想法？

林子僑：是的，「淘寶」是一把雙面刃，因為它的確有個最大的好處，可以在那裡找到一些平時想也想不到的東西。我找到過最離譜的是甚麼呢？包括高壓電纜上面那支用來絕緣的、有一個個圈的玻璃磁餅，或者一架二戰戰機裡面座位安全帶的儀錶，我居然可以在「淘寶」找到，老鼠的標本我也在「淘寶」找到過。這開拓了一個新的領域，第一要找對那個搜尋的用詞，就很容易找到一些一般沒那麼容易找到的東西，等於選擇多了。

另外一件無可抗拒的是價錢，始終一定是便宜的。我們早年還會去租傢俬、找傢俬，香港那五大可以租傢俬的地方大家都熟悉，但是因為「淘寶」太便宜，大家開始買，這個引發了另一個環保災難——買完後怎樣？丟掉。因為品質問題，沒有辦法保留，電影公司或者所有相關單位也未必想保留，於是造成了很多浪費。

另外就是對助手來說，最不好是過份依賴「淘寶」。我其實很慶幸自己出身在還會出去找東西的年代，這個過程對一個美術（人員）來說是很重要的，因為要感受這個世界，不是只有透過電腦。電腦是一個媒體，是一個很強而有力的途徑，但並不是唯一的一個媒體，依賴電腦會失去一些親手觸摸那些東西的機會，親自去看那個尺寸作出判斷的能力。現在沒有了，大家過份依賴「淘寶」，覺得沒有「淘寶」這樣東西，這個世界就沒有了。我們以前的年代還會去逛街，去找東西，或者在街邊一間店舖看到某一樣很想要的東西，是會聊天和店家買的，賣家不肯賣的時候會哄他。我試過在一個盒仔檔裡面看到一個……因為我們要造一間唱片舖，不正常的、不一樣的 CD 舖，設計概念是裡面有很多不同類型的傢俬，沒可能買到的，因為混雜了不同的傢俬，那個概念才能表達出來。我某一天在嘩囉街走過，有間盒仔檔，我看到有一排放了兩個書櫃，很適合擺放 CD，質感、款色是從來沒看過的，我做也做不出來，但是店主要用，怎樣也不肯賣，最後我帶了一支「軍隊」去跟他換，我買個新的給他。書架上那些千年沒動過的東西，要用四個大漢撥開，幫他清空了整個書架，把新的書架放進去，再將清出來的所有東西放回去。那個年代我們有一個這樣的衝勁，有一種這樣的堅持，今時今日大家過度依賴「淘寶」，變成了一件不太健康的事，未必每個人都能做到適當使用，它是個很便利的工具，但是大家很多時候會被這個工具支配。

文念中：《大上海》（2012）和《無雙》（2018）這兩部得獎電影，有甚麼難忘的經驗，哪些（難忘的）場景，或遇到了哪些困難，有甚麼特別之處？

林子僑：《大上海》最難忘之處是導演已經物色拍攝場景一段時間才叫我進組，於是我去勘景了，其實所謂勘景，就是去看一個導演心目中已經選好了的景。他選了個甚麼景呢？從外面能看到兩、三間很大的倉，走進去，是一個很大的倉，電視台製作模式，有十個景連在一起，十個不同類型的景，由一間書房開門，後面是一間睡房，睡房再開門，去到轉彎處就是一個舞廳，他想選這個景。有點應接不暇，怎樣用這個景呢，始終人家的裝修都在這裡，沒有可能大興土木地完全改掉。而導演為甚麼要選擇這個景呢，是因為周潤發先生的檔期比較緊張，所以導演很想用電視台式的拍攝方法，不是說品質，是用這種快速拍攝的方法，譬如今天拍發哥（周潤發），不要說由 A 廠棚轉 A 廠棚，而是由 A 房拍完要立刻去 B 房，要在九個小時內——千錘百煉、或可能八個小時之內完成某一些戲，所以以這種方法拍攝。

他的選擇是對的，這一套製作模式深深影響了我，往後很多時候我也會這樣操作整件事。我看到一件事是，這樣的確節省了時間，節省時間是甚麼意思呢？就是導演能夠有更充裕的時間去拍好這部戲，對於《大上海》來說我覺得這樣是未嘗不可的。把所有東西集中在一起，起初我很抗拒，當然最後我也忍不住在人家的牆上鑿了洞，然後做出有兩層樓高的附設空間，因為他們的空間太小了。我也略略……也挺狠地改動了人家的場景，這是《大上海》其中一件難忘的事情。

另一樣事情是，劉偉強導演有一樣東西很深刻地影響了我。因為發哥的檔期，現場要很快拍攝，所以他對美術、攝影和燈光提出了一個難題——他不要現場打燈，於是變成了（光源）完全用道具燈，這是一個全新的體驗。另外他說了一句話，當時是和燈光師說的，但我聽著也完全可當作座右銘，他和燈光師說：「你不是幫場景打光，而是做燈光設計。」其實這是很對的。經過了這部戲，我對陳設光源的想法得到了進化，我更加知道怎樣通過光源控制氣氛及引導做戲，譬如那個做戲位的背景應該有個怎樣的光線，因為不可以現場打燈嘛，我所有的燈都要和攝影師溝通，這也是第一次令我如此頻繁地和攝影師溝通。大家要配合得很好，雖然那時的攝影機感光度剛開始提升得比較高，但也未至於一支蠟燭或一個燈泡就有足夠的亮度，我們很多時候要把燈光的燈藏在道具燈裡，所以事前大家要做好溝通，了解那盞燈有多大，吊盞燈下來要多高或多低，現場是真的沒有時間調整的。

而且劉偉強導演的（攝影機）主機，是一台（加裝了）Steadicam⁴（斯坦尼康）（的攝影機），整個景都會被拍到，Steadicam 的「地位」最高。無論 A 機穿幫還是 B 機穿幫都沒有事，或者 A 機和 B 機要遷就 Steadicam，因為（加裝了）Steadicam（的那台）才是他的主機。真的沒有辦法依從一個正常的打燈途徑，C Stands（C 型燈架）、Poly（反光板）那些完全不能動，大家要預先溝通好，包括最後出來的色溫、光度和強弱，以及那些光放在哪裡，還有怎樣 highlight（突顯出）自己造的景。這些全部都能用在美術的設計上，是一個頗深刻的經驗，也挺影響往後我用道具燈。

在《大上海》獲得的這個技能，我試過應用在之後的《救火英雄》裡，攝影師同樣也是 Jason Kwan（關智耀）。有一個廠景我進去後，Jason 和我說不用打燈了。他真的不用打燈，只補了一點點光，因為 highlight（突顯）那個景的所有光我都做好了。我不可以說我完全操控了攝影和燈光，但道具燈對於我來說是多了一件兵器去做好那件事，我想要立體呈現哪一部分，我就放一支道具燈在那邊，這是我的第一步，當然這個過程之前也要和攝影師溝通。所以《大上海》有這兩個比較深刻的印象。

⁴ Steadicam（斯坦尼康）：即攝影機穩定器，是一種輕便的電影攝影機機座，可以手提，即使操作員在不平整的表面上移動，它也可以將攝影機與操作員的動作機械地隔離開來，以減少振動和搖晃，從而實現平穩的拍攝。斯坦尼康是高度人機結合的設備，需要對走路姿勢、腰肩角度、手臂的隨和程度、手指的分配、機器三軸向的配平等若干環節進行專門的訓練和調校，在專業領域裡是一個專門的工種。

至於《無雙》，可能坊間都會覺得《無雙》是一部大戲，其實就一點都不大，蠻窮的，我說個數字出來，大家會嚇一跳。到底花了多少錢呢？其實我本身要去三個地方，香港、泰國和（加拿大）溫哥華，泰國那場大型動作戲還「吃掉了」我四分之一的預算，就為了搭建那條村，而剩下的錢我是要做……香港要搭建甚麼景呢？香港有個偽鈔工場，有一間酒店房間，因為要開槍，所以要全搭建，然後還有一個警察局，而警察局是貫穿整部戲的一個景，有太多戲份在當中，所以還是要搭景，怎樣可以在這麼窮的情況下做到這麼多事情呢？而且導演寫著寫著，警察局總共有十個「做戲位」，但觀眾看片也未必會發現一件事——那十個「做戲位」我在六千呎之內全部造了出來，我把所有東西集中在一起。剛才所說的《大上海》的經歷，讓我認識到把所有東西集中在一起原來有一個好處，第一就是能省錢，因為所有東西都集中了。盤問室的一面牆，有個給拍攝用的「活片位」（活動佈景板位），牆的另一邊其實是另一場戲的一條走廊，兩場戲分享同一個空間、同一面牆，我將那個空間縮到最小。例如做玻璃房，我做一點轉景，用同一個結構，第一次向橫拍，第二次直拍，第三次又用另一種拍法，我用最低的成本做到最多的事情，這是……我覺得是我們這一代美術人都需要具備的「特異功能」。

我們這一代正好遇上 1997 那時候的第一次低潮，沒錯，變相也多了很多機會，因為通常兩、三個人（美術人員）就能拍一部戲，多了很多實幹的經驗，令自己甚麼都懂。但是衍生出另一樣事情，就是預算的控制，大家已經期待你可以好好地做預算，我們怎樣搶佔一個市場的地位呢，就是總要做到「用一百元做出二百元的東西」。這個是 bonus（額外的好處），而《無雙》也印證了怎樣以超便宜預算做到很多事情。另外，《無雙》也好玩在劇本，劇本有很大的空間可將設計元素放進去，怎樣可以幫劇本「欺騙」觀眾，是挺好玩的一件事。通常挺難遇到一個劇本可以這樣玩，利用美術設計帶動主思想出來，這部戲的製作過程是挺好玩的。

文念中：關於《十月圍城》（2009），裡面那條「香港街」是由無到整條搭建出來的，建那條街時你們有甚麼考慮？你們拍完這個場景後，甚至保留下來給後期很多內地的電影和劇集無限延伸地使用，你有沒有為自己在內地（參與）建了一個影城而覺得好像很榮幸？

林子僑：《十月圍城》只要有份參與其中的人，怎樣也會覺得榮幸的，因為真的沒有多少機會可以在一個地方由零開始，去造一個城出來。有機會參與其中，絕對十分榮幸的，但是……我剛才忘了舉這個例子，這部戲也是一個例子，是我人生裡最痛苦的一部戲。剛才完全忘了說，我怕一說會說上三個小時。

製作過程裡的所有東西都令這件事很難忘，建造整個城，當中其實考慮了很多事情。預算的限制當然有，還包括怎樣在一個有限的空間裡拍到劇本裡需要的位置，以及搭建一條街經常用到的技術，譬如街尾要轉一轉彎，這些一定會用得著，或者轉個彎變成第二條街，那些也經常會用進去，以及兜一個圈那些基本技巧也要有。其中一個印象頗深的是，其實我們有考慮過太陽（照射的方位），我們有考慮過那兩排樓的座向，哪邊高點、哪邊低點，甚麼時候有陽光照進來，這些都有考慮過。我們造一個 3D model（立體模型）的時候，可以輸入這些資料，我們能看到太陽的走向，但到拍攝時，就從來沒有看到過太陽，因為上面有塊大 butterfly（柔光架）遮蔽了所有光，而且又要考慮連戲。話說拍了一個多月、差不多兩個月之後，某一天有個後來的導演，第一次停下原本的拍攝，看到那條石板街在下午三、四時的光線很好看。經過了兩個月的拍攝，終於有人停次要拍的東西，跑去拍我們預設好的那個光。我看到時也心想，嗯，終於拍了，經過了兩個月之後。

整件事很有趣，怎樣建造一個城，已經完全超越了搭景這件事，已經到了做城市規劃的程度，要好好地呈現那個年代的特色或者那些店舖的分佈。因為香港的地域分佈挺特別的，所有同類型的店舖都會「走」到一起，譬如賣參茸海味的就會「走」到一起，要看你怎樣做。

這部戲也要「考牌」，「考牌」的意思是，我人生中未試過轉景轉得這麼多，因為那條街道總長只有四百米而已，街頭、街尾、街中間本身已經有很多的景裡，但是慢慢拍下去，又因應劇情的突然需要，不斷加了新的場

景。那條街已經搭建好在那裡了，那要怎麼做呢，只能夠改變它的面貌。再加上這部戲實在太星光熠熠了，要集合所有演員的拍攝週期是不可能的事，所以同一場戲要分開四次來拍，今天拍完第一場，明天就要轉景拍第二場，然後五天後又要轉回第一場的景，讓演員回來補他的戲，還可能不幸地要再陳設第三次。所以整件事中我們從來沒有停止過陳設，一條短短的街道，我算過好像是六十天之內轉了五十二次景，這也是人生裡一個挺好的經歷和經驗。最慘的是由很豐盛到最後開始變得碎散，那些東西開始不整齊，開始亂；或者有些盒仔檔，那些小屋以前確實有，本來打算拿它們來轉景而已，但是慢慢被過度應用，已經擺放在了大前景中，因為沒有辦法，只能夠用這些東西。很好笑，我們試過一個場景，因為搶拍攝時間，街頭和街尾有兩個導演在拍攝，上午把十個屋仔檔放在街頭拍，下午就像一百人抬轎般把十個攤檔由街頭搬去街尾，給下午的導演在那邊拍，這個也是頗難忘的事情。

文念中：那材料呢，有沒有因為想堅固一點而用真材實料？

林子僑：本來是想用真材實料的，因為大家溝通過，而且那個拍攝基地其實他們有份投資的，他們想留下那個景，將來給別人拍戲用，永久性的，所以當時有想過用最真材實料的東西。但是在製作過程中因為施工隊的問題，中間換過施工隊，加上施工隊出了技術問題……我們美術（人員）從來都很少會拿把尺每天去現場量度，導致他們偷工減料，本來那麼大的一條樑，結果縮小了很多給我們。我也未見過有人砌磚柱可以砌到扭著歪的，不只是歪，是扭著歪；也試過……如果你有幸看過幕後花絮，你會看到當中某一些樓房的搭建過程，一直砌磚砌到三樓，然後 Time-lapse（縮時拍攝），看到慢慢拆一直拆到地上，因為那個地基承受不了三層樓，承受不了三層樓高的磚的重量，結果拆到地上後再用木建上去，當初很不想用的發泡膠（泡沫塑料）及其他東西，最後都用了。再加上之後換施工隊，分了五個施工隊在五個地方搶時間搭建，所以要和他們協調由誰做哪個，他們可能不理會彼此的感受，如果我們沒有做中間的協調，他鋪他的馬路，就會封死了導致後面的人沒有路走。我們連這些事情也要替他們協調，簡直做了工地判頭，就像我是大判，下面有五個小判，每一天都要集合他們開會，「明天你做甚麼」、「明天你做甚麼」、「你那個只需七天而已，不用十四天的」……然後逼他們，「你能用那條馬路到哪一天」……有很多的心力用在了這些協調和溝通上面。人生有幸參與一件這樣的事，是一個很好的經驗。

雷楚雄：Thank you（謝謝）！

訪問日期：2021.09.27