



# 張英華

Cheung Ying-wah, James

電影美術及服裝指導

## 個人經歷

▲ 張英華 (James Cheung)，出生於香港。

曾從事時裝設計。1988 年在袁和平導演作品《特警屠龍》中擔任服裝助理，並由此進入電影行業。1990 年於袁祥仁導演之《起尾注》首次擔任電影美術指導。入行至今參與製作的影片超過五十部。

近年來張英華主力於中港合拍片的美術創作工作，包括現代動作片及年代劇情片等。因電影工作有機會到海外各處拍攝，在與各地電影人的合作交流中，學習和吸收不同地域的文化藝術和技術。

2016 年，他以電影《三城記》提名第 35 屆香港電影金像獎「最佳美術指導」。2018 年，他以《追龍》提名第 37 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
1990 年	《起尾注》(導演：袁祥仁)	美術指導	影運製作有限公司	香港	
1991 年	《一世好命》(導演：梁家樹)	美術指導	寶禾影業有限公司 嘉峰電影有限公司	香港	
1992 年	《漫畫威龍》(導演：左頌昇)	美術指導	浚昇影業有限公司	香港	
1992 年	《情不自禁 II 霎時衝動》(導演：柯受良)	美術指導	藝能影業有限公司 電影人製作有限公司	香港	
1993 年	《風塵三俠》(導演：李志毅、陳可辛)	美術指導	電影人製作有限公司	香港	
1993 年	《一本漫畫闖天涯II》(導演：朱繼生)	美術指導	浚昇影業有限公司	香港	
1993 年	《玫瑰玫瑰我愛你》(導演：彭綺華)	美術指導	永高電影有限公司	香港	

# 張英華

## Cheung Ying-wah, James

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
1993 年	《千王情人》(導演:彭綺華)	美術指導	永高電影有限公司 影之威電影娛樂制作公司	香港	
1994 年	《性迷宮》(導演:黎學文)	美術指導	永盛音像企業有限公司	香港	
1994 年	《姊妹情深》(導演:鄭丹瑞)	服裝指導	萬藝製作有限公司	香港	
1994 年	《情歸何處》(導演:黎學文)	美術指導	永盛音像企業有限公司	香港	
1994 年	《晚9朝5》(導演:陳德森)	美術指導	電影人製作有限公司	香港	
1994 年	《青樓十二房》(導演:黎繼明)	美術指導	龍祥影業(香港)有限公司	香港	
1995 年	《朋友妻》(導演:高先明)	美術指導	永盛音像企業有限公司	香港	
1995 年	《流氓醫生》(導演:李志毅)	美術指導	電影人製作有限公司	香港	
1995 年	《橫紋刀劈扭紋柴》(導演:譚朗昌)	美術指導	金力製作有限公司	香港	
1995 年	《整容》(導演:黎繼明)	美術、服裝指導	南燕製作有限公司	香港	
1995 年	《街坊差人》(導演:查傳誼)	美術指導	正能有限公司	香港	
1995 年	《救世神棍》(導演:李志毅)	美術指導	電影人製作有限公司	香港	
1995 年	《叛逆情緣》(導演:譚朗昌)	美術、服裝指導	耀榮電影企業有限公司	香港	
1995 年	《我是一個賊》(導演:敖志君)	美術、服裝指導	東方電影出品有限公司 南燕製作有限公司	香港	
1996 年	《偷偷愛你》(導演:譚朗昌)	美術指導	晶藝電影事業有限公司	香港	
1996 年	《四個32A和一個香蕉少年》(導演:曾志偉)	美術、服裝指導	電影人製作有限公司	香港	
1996 年	《孽慾追擊檔案之邪殺》(導演:黎繼明)	美術指導	嘉禾娛樂事業有限公司	香港	
1996 年	《天涯海角》(導演:李志毅)	美術指導	嘉禾娛樂事業有限公司	蘇格蘭 香港	
1997 年	《抱擁朝陽》(導演:譚朗昌)	美術指導	紫東影視出品有限公司	香港	
1997 年	《赤足驚魂》(導演:黎繼明)	美術指導	嘉禾娛樂事業有限公司 泛亞娛樂製作有限公司	香港	
1997 年	《完全結婚手冊》(導演:阮世生)	美術指導	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
1997年	《奪舍》(導演:邱禮濤)	美術指導	彩業娛樂有限公司	香港	
1998年	《全職大盜》(導演:張堅庭)	美術指導	飛圖電影有限公司	香港	
2001年	《百分百感覺2》 (導演:馬偉豪)	服裝指導	美亞電影製作有限公司	香港	
2002年	《零二房間》(導演:高先明)	美術指導	美亞娛樂集團	香港	
2005年	《韓城攻略》(導演:馬楚成)	美術指導	銀都機構有限公司 寰亞電影有限公司	香港 韓國	
2009年	《流浪漢世界盃》 (導演:關信輝)	美術指導	影音使團有限公司 高先電影有限公司 挪亞方舟國際事工有限公司	香港	
2009年	《很想和你在一起》 (導演:江玉儀、鍾煒釗)	美術指導	英皇電影有限公司	香港	
2010年	《龍鳳店》(導演:鍾澍佳)	美術指導	永盛電影制作有限公司	中國大陸	
2011年	《夏日樂悠悠》(導演:馬楚成)	美術指導	DMG娛樂傳媒集團	馬來西亞	
2013年	《飛虎出征》(導演:麥詠麟)	美術指導	英爾有限公司	香港 澳門	
2014年	《盜馬記》(導演:李志毅)	美術指導	銀都機構有限公司 安樂影片有限公司 電影人製作有限公司 博納影業集團有限公司	捷克 英國	
2014年	《求愛嫁期》(導演:宋豪輝)	美術指導	博納影業集團有限公司 萬程影業製作有限公司 荷意影業發展(天津)有限公司	中國大陸	
2015年	《三城記》(導演:張婉婷)	美術指導	安樂影片有限公司 華誼兄弟傳媒股份有限公司	香港 中國大陸	第35屆香港電影金像獎 最佳美術指導(提名)
2017年	《功夫瑜伽》(導演:唐季禮)	美術指導	中國電影股份有限公司 耀萊影視文化傳媒有限公司 耀萊文娛發展有限公司 上海太合影業有限公司	中國大陸 印度 冰島	
2017年	《追龍》(導演:王晶、關智耀)	美術指導	銀都機構有限公司 星王朝有限公司 博納影業集團有限公司 太陽娛樂文化有限公司	香港	第37屆香港電影金像獎 最佳美術指導(提名)
2018年	《黃金兄弟》(導演:錢嘉樂)	美術指導	北京耀萊影視文化傳媒有限公司 影藝人娛樂製作有限公司	日本 匈牙利 黑山共和國	
2019年	《沉默的證人》 (導演:Renny Harlin)	美術指導	萬達影視傳媒有限公司 寰亞電影製作有限公司	香港	

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2019 年	《九龍不敗》(導演：陳果)	美術總監	天馬電影出品(香港)有限公司 大名娛樂 天馬影聯影視文化(北京)有限公司	香港	
2020 年	《急先鋒》(導演：唐季禮)	美術總監	中國電影股份有限公司 騰訊影業文化傳播有限公司 上海禮想境界影視傳媒有限公司 鼎盛創新資本有限公司	印度 迪拜 中國大陸 英國 台灣	
2023 年	《暴風》(導演：陳嘉上)	美術指導	廣東珠影集團 壹點影業	中國大陸	

# 訪問文稿

文念中：原來你入行前是做服裝設計的，是哪一種服裝設計？為甚麼會由服裝設計轉做美術呢？

張英華：其實是 Local fashion（本地時裝），是男裝，由於我工作時的老闆也是演藝人，我上班的那幢大廈就是當年新藝城（影業公司）的那座大廈，有新藝城（影業）、萬能（影業），所以每天上班我都會遇到明星或者導演。我真正接觸到演藝界，是有一天阿 Bill（雷楚雄）帶張曼玉來找我度身（量尺寸），由那時候開始接觸到造戲服這件事。

文念中：即是雷楚雄來造服裝？

張英華：是的。

文念中：你本來是造服裝的，大廈裡又有電影公司，然後 Bill 雷楚雄就帶明星去造戲服？

張英華：是的，好像是阿 Bill 的第一部（電影）。其實新藝城（影業）的人和我老闆很熟，都是演藝界的。後來我老闆接了某一部戲做執行服指，應該還有一個總美術，然後他就找了我去幫忙，去幫忙時我覺得很好玩，雖然當日看到很多人做電影，他們拿著飯盒坐在街邊，看著好像很卑微，但其實我當天是第一次造服裝，還要熨衣服，在灣仔碼頭那個巴士站的空地上，拿著熨斗在熨衣服。那裡有很多大廈，如果望下來會看到有一個人在那裡熨衣服，雖然我當時會感覺有一點卑微，但可以學到東西，也覺得好像比較好玩，所以就轉行去做電影了。

文念中：剛才你說到雷楚雄帶張曼玉來造衣服，造了甚麼樣的戲服？

張英華：是一件晚裝，其實我不知道有沒有用到，因為一個演員造型有好幾件衣服要試的，他只造了一套很基本的晚裝。

文念中：是哪一部戲？

張英華：我忘了，要問 Bill 叔叔第一部戲是哪一部，他有提過是第一部戲<sup>1</sup>。

文念中：剛才你說學到東西，除了你在街邊熨衣服之外，真正學到了甚麼？

張英華：其實在電影裡面，演員穿的衣服也很緊貼潮流，也是跟著時尚潮流去做，除了老人家之類的。然後（在）靈活性上我覺得很有趣，突然之間我們「爆鑊」（發生突發狀況），要多加幾件服裝，要去買衣服，那要怎麼辦

---

<sup>1</sup> 雷楚雄參與製作的第一部電影為林德祿執導的《應召女郎 1988》，擔任美術指導。

呢？突然之間要一件替身的衣服，或者打手的黑西裝破了、沒有了（怎麼辦）？那時候因為我是讀 Fashion Design（時裝設計）的，我懂得造衣服，可能一塊黑布……我有想過，雖然我沒遇過這種情況，但我可能剪場務的黑布來造，在現場給我半個小時，我可以造到一件衣服給演員穿，所以有很多（這樣的）靈活性，我覺得很有趣。

文念中：你還記得是哪一部戲嗎，你說你在街邊熨衣服的那一套？

張英華：是「八爺」（袁和平）（執導）的《特警屠龍》（1988）。

文念中：我回去查看一下《特警屠龍》，有甚麼演員？

張英華：有甄子丹、鄭裕玲、任達華、張學友、吳孟達等等。

文念中：那你做了多少部（電影的）服裝指導之後就嘗試做美術了？

張英華：其實當年我很快的，我只是做了幾部就做美術了。但當時做美術是兩種工作（美術及服裝造型）都要做，我第一部戲是幫美指嚴沾林，其實他是兩種都做的，所以我初入行時，在我的意識上也是兩種都要做。當時的預算也不是太多，即使當我自己擔正時也是，我也只有一兩位助手，一個跟場（美術），一個跟服裝，所以我兩種全都做。後來規模開始變大，我感覺自己對景那方面興趣大一些，所以我會對景那方面掌控多一點。因為我的助手不是太多，也未必有精力搞這麼多，如果突然間可能「爆」（加）一套服裝出來，或者導演多加一場戲，他加一場戲，我多加一個景已經夠「死」（勉強）了，還要多加件衣服，我想我是無法處理的。

文念中：我以為嚴沾林是內地的美指。

張英華：不，他是香港的。

文念中：他好像做了幾部戲之後就沒有做了？

張英華：其實他原本是一個藝術家，我幫他時他在 Hong Kong Hotel 裡有一間畫廊<sup>2</sup>。梁芷珊當年幫他做過一個展覽，他本來是一個建築師，做的電影不多，他可能幫楊凡（比較多），之後拿了個獎，不過他在藝術圈打滾會多點。

文念中：那你作為美指的助手是不是只幫過他呢？

張英華：不是，其實沾林我只幫了一部，因為他接戲不多，但是有時我們會去飲茶。接下來的第二部是（幫）Ben Luk（陸文華），我和 Ben 合作了幾部，漸漸進了 UFO（電影人製作有限公司），然後另外在外面有幫李景文做了幾部。其實我好像加起來只（幫過）這三位，還有做外語片的，有一位叫 Eric Lam 林友生，我做了一年，有一部外語片在香港拍，那時候我就幫 Eric Lam。

---

<sup>2</sup> 嚴沾林與友人羅偉顯、李梓良於 1989 年創辦了香港三行畫廊。除畫廊主理人及藝術策展人身份外，原為畫家的嚴沾林於 1984 年首次擔任電影美術指導，參與製作了楊凡首部導演作品《少女日記》，此後二人又相繼合作了《意亂情迷》（1987）、《流金歲月》（1988）及《遊園驚夢》（2001）。2002 年嚴沾林以《遊園驚夢》榮獲第二十一屆香港電影金像獎「最佳美術指導」。

文念中：你幫過這幾位做助手的時候，他們有教你甚麼嗎，還是你自己在現場摸索？如果有教，誰教了你甚麼，例如往後誰對你做美術指導影響最深？

張英華：可能最深的是 Ben 陸文華。我每次造景的時候，第一次怎樣陳設那個景，是我先陳設，完成後 Ben 會過來看，看後他通常都會刪走一大半，那麼我就要探索為甚麼他要刪走我的東西呢，我會從中學習。原來一間屋不是一個 Interior Design（室內設計），或者正常一間房，有張床一定要這樣擺放，可能牽涉一個 character（角色）在劇情裡面的情節需要怎樣擺放那些東西，我是從那時候開始摸索的。

（幫）李景文先生的時候，他很忙，他是（一天）開九組戲的人，他會放下一張圖……那時候施工圖也未必有，因為他的戲會比較大一點，那我就要和置景多搭一點，我需要和置景去探索這個景要怎麼搭。因為我是讀時裝設計出身，不是室內設計出身，那時候我就要自己學設計，變成要自己從中去摸索（每個）景是怎樣。至於後面再多一點，我自己擔正的時候，知道甚麼是「衰左」（不行的），導演或者攝影師會告訴我究竟有甚麼出了問題，那我便自己去摸索這件事。

文念中：能否舉例說明，例如哪裡不行，正所謂剛才你說的有時會拿掉一些東西，你修改之後真的覺得好一點。

張英華：就是一個字，就是「平」這個字了。我跟別人說我的第一部戲是《風塵三俠》（1993），是 UFO 公司的，其實之前有兩部是我自己做的。那兩部很辛苦，我要造服裝、要造景，那兩部好像我只有位助手。其中一部去勘景的時候，要造一個賭場，一個地下賭場，他們找了赤柱一間別墅，裡面空蕩蕩的要造一個賭場，那麼我心想好吧，（劇組）給我預算不多，那我可以做甚麼，其實單是擺上檯基本上都沒有甚麼預算了，那我便主力擺檯。導演曾經說過不要太「平」，但我不明白何謂不要太「平」，直到真實放攝影機的時候，演員演戲的時候，我才明白甚麼是不要太「平」。我去看 mon（監視器）的時候，那個機器位置不夠，我的遮擋位置不夠，即是一個景裡空蕩蕩的，是四方形或者長方形，沒有柱子沒有屏風，一場這麼長的戲（真的不好看）。那次給我的教訓是怎樣去整塊「片」（佈景板），其實未必很貴，我寧願弄少一張桌子或者搬一張桌子去遷就，（景片）在視覺效果上看可能會好一點，從中我學習到景深的重要性。

文念中：即是令到景有空間感和層次感。

張英華：對的，層次感等等。

文念中：所以你自從做美術指導以後就沒打算再去造服裝了？

張英華：我做美術的頭十年是在 UFO 公司，當然他們有 Dora（吳里璐）這些很出色的服指去造服裝，所以變成我會比較專注美術。當然外面有些小製作的戲我也有接，也有造服裝，但當規模大了之後，容許我有多點助手的時候，可能大片有十幾二十個助手，或者八、九個助手，如果我再造服裝的話，我希望接古裝，可能在創作性上大一點。

文念中：當你考慮接一部電影時，會否考慮是否有發揮空間呢？因為我看你的戲有很多都是有很大的場景，你有沒有甚麼標準去選擇接甚麼電影？

張英華：我最想接的是最好能出國（拍攝）的電影，因為接戲去外地，和自己去旅行是兩件事。因為可以看到很多東西以及能學到很多東西，有些事情是（旅行）看不到的，這是第一個我想接的標準。第二，我希望不要接些太商業性導演的戲，低預算不是很重要，可能創作層面大點，但當然如果我剛巧這陣子有空，你有部電影，想找

我的話，如果我覺得有一些東西可以玩，我也會接。我會憑自己的感覺看劇本，看我的感覺是這是一部很想玩（的戲），還是只是有演員有空檔隨便來拍一部戲。當然可以選擇的話，我是想可以「玩」的戲或者去外地拍戲，雖然去外地拍戲也未必能讓你「玩」到，但是有很多東西能大開眼界，或者能學到很多東西，記在腦海裡。

文念中：如果有創作空間當然好，例如有些時候創作空間是很天馬行空的，有時也很在於你和導演之間的溝通，你闡述你的想法給導演，看他接不接受，你覺得應該怎樣將一些很有幻想空間的想法和導演展示？

張英華：其實通常導演和我第一次討論劇本時，我就會立刻給一些概念出來，先看看他會不會接受，如果摸索到第一步，知道他是可以這樣的，我就會再給他少許參考，告訴他我想這樣「玩」，或者 unreal（虛幻）一點可以嗎，或者 surreal（超現實）一點他可以接受嗎，然後再滲入。我不會在第一步就說「這樣子好不好？」，因為我怕後來的效果反差會很大。

文念中：你的參考都是怎麼找的？

張英華：有些參考是我自己組合的，在第一步我未必會花那麼多時間，我可能會有些戲或者外國戲的截圖，又或者從一些攝影師的作品裡截一些照片出來。然後下一步可能是創作了，我很喜歡把兩個 layer（圖層）疊在一起做一張照片出來和導演談，作為第二步我就會試我的 concept（概念）行不行，再賣給導演看看行不行。

文念中：即是用照片組合一些效果出來？

張英華：對的。

文念中：那你會不會自己畫一些場景的效果圖？

張英華：其實我用 3D（三維畫圖）二十年了，因為我（對自己）畫人很有信心的，我以前畫《風雲》那些公仔都畫得很好，但是畫直線有一些問題，畫 perspective（透視）的斜線，不知道為甚麼，我畫直線的時候會彎了進去，然後畫格子我又很沒有耐性。等 3D（畫圖）出現後，我想我是很早期就用 3D（畫圖）的人，做廣告的時候我已經用 3D 畫圖去 present（簡報介紹），所以很多時我會做 3D 圖交給導演。加上我自己也是喜歡出氣氛圖的人，當然（我的）氣氛圖可能沒有內地一級的那麼好，因為他們可能三天出一張，但是我的要求是一天出三張，所以很多時候如果不是大量的圖，我就會自己先畫再交給導演。

文念中：你說的 3D 畫圖可否舉例是用甚麼軟件呢？最初開始到現在是不是已經轉了不同的軟件？

張英華：有的，我最初是用 3ds Max<sup>3</sup>，我曾經也有用過 Maya<sup>4</sup>，我覺得我未必掌控得那麼好，這兩年我轉用了 Blender<sup>5</sup>，因為 Blender 是 open source（開源）<sup>6</sup>。而 Blender 伸展出來的東西讓我玩的，除了電影之外，

<sup>3</sup> 3ds Max（原名：3D Studio Max）：是 Autodesk 公司開發的全功能三維計算機圖形軟件，應用領域包括電影視覺效果、遊戲角色與場景製作、建築工程與室內設計、工業產品設計等。3D Studio Max + Windows NT 組合的出現降低了 CG 製作的門檻，首選開始運用在電腦遊戲中的動畫製作，後更進一步開始參與影視特技製作。

<sup>4</sup> Maya：高階且複雜的三維計算機圖形軟件，被廣泛用於電影、電視、廣告、電腦遊戲和電視遊戲等的數碼特技創作，曾獲奧斯卡科學技術貢獻獎等殊榮。Maya 的推出一舉降低了三維動畫製作的成本，降低了設備要求，促進了三維動畫的普及。

<sup>5</sup> Blender：免費開源三維圖形圖像軟件，提供從建模、動畫、材質、渲染、到音頻處理、視頻剪輯等一系列功能。Blender 可以運行於不同的平台，而且安裝後佔很少空間（相較於其它同類型軟件），此外還擁有龐大的愛好者和開發人員社區，有大量擴充外掛程式可以在設置中輕鬆使用。

<sup>6</sup> Open source 開源軟件：指的是開放其設計的原始碼讓所有使用者自由修改的軟體。

也可以自己讀取 2D animation（二維動畫），做獨立的 2D animation，還可以造雕塑，以及 Applier Cetra（應用程式）我覺得也很方便，這兩年我一直在用 Blender。

文念中：你印象中有沒有一張概念圖自己很滿意的，大概用 Blender 畫多久才可以去展示？

張英華：如果是認真來講很大的景，即使用 3ds Max 或者 Blender……我這部電腦是四核的處理器，不過是五、六年前的了，但是 apply texture（渲染質感）之後，這些始終是 notebook（筆記本電腦），電腦軟件裡面轉鏡頭轉不了，所以即使我在《追龍》（2017）裡畫九龍城寨時，（那些圖）也是黑白的。導演會體諒，除了天台是彩色以外，整個九龍城寨裡都是黑白的。至於其他的可能就是剛剛（做完的）那部戲《暴風》<sup>7</sup>，但是當時沒有這麼多時間自己做 3D，因為好多時間要造好多大的景，我的助手做了給我，然後我再轉了做 Blender。我助手他們通常用 SketchUp<sup>8</sup>，所以我自己轉了做 Blender，然後再修改，這樣會快一點。

文念中：說到《追龍》，可否說一下《追龍》的美術設計？因為整部電影其實是說呂樂探長（又稱雷洛）那個年代（六十年代），電影同時在香港和內地拍，資源可能也很有限，你們在搭景時有沒有著重哪些部分，可否重點說明？其實很重要的場景是九龍城寨嘛，你怎樣選取九龍城寨裡的位置來做？

張英華：其實我在《追龍》裡面這個九龍城寨，在現實裡是由幾個角度組合而成的。我小時候爸爸帶我去過九龍城寨，如果真實的九龍城寨是沒可能拍到一部戲，即使是一條巷……那時候我還是小孩子，有人推一架手推車搬汽水，我和爸爸要貼在牆上，別人才能通過的，那個空間是不可能拍戲的，（所以）就變成了這個空間是我來創作的。我會視乎劇本需要甚麼場景，其實你們現在看到的九龍城寨景，是我之前設計的一半，因為不夠預算去搭另外那一半。香港最大的廠只有邵氏，也只要一萬一、二呎，我最初搭的景有二萬多呎，所以由於預算的關係，香港搭景始終是貴，所以我只可以搭一半，而這一半是要把所有東西濃縮在裡面。之前我也有設計一條巷（給演員）在裡面打鬥，有些人在巷裡走出來打，好像地獄一樣的，因為預算的問題最後也刪掉了。我現在搭這個景的空間比真實的寬一點點，我們借上面（的空間）做出一個壓迫感，人們行走的地方是寬裕的，我們擺放一個機器（攝影機），而機器可以勉強四十五度（拍攝），不是四十五度角的內角也可以拍到一個人。

文念中：為甚麼在戲裡我看到好像包圍住一個空間，好像有些戲是在中間一個空間裡做的，圍繞一圈機器也是可以在上面或者走廊，你是一開始就打算這樣設計？

張英華：是的，因為其實有很多場景，所以我要在這一萬多呎的地方裡，融合劇本裡那麼多場所，是一個空間要（完成）全部（場景）。以及我很強調是想要讓導演（可以）一次過走完，好像一個迷宮一樣，即使在這裡繞一個圈，但你走上面一層，再繞一圈的視覺效果又不同了，我在設計的時候基本上是從角度去發揮的。有一個角度戲裡面沒有用到，在建立這個城寨時，我和香港的助手還沒有很熟，因為我是用王晶先生公司那個班底，所以第一步的城寨是我自己建的，我從第一個角度創作時，我是幻想我小時候，如果自己在九龍城寨看到最恐怖的場面是甚麼呢？就是九龍城寨有很多屋很低很低，透過窗戶能看到有人走過，我幻想有些人在斬人的時候（好像）我在家裡看到窗外，有人望著我求救，而那個窗是我舉頭望到的情景，第一個（屋子）由地庫畫上去二樓、三樓，一層一層去畫的。

文念中：你剛才說善用空間，有沒有一些場景是要今天拍完就立刻拆掉，再陳設變做另一個景？

<sup>7</sup>《暴風》：由陳嘉上執導，陳偉霆、王千源主演的主旋律動作電影，於 2021 年 5 月在廣東汕頭開機，2023 年 4 月在內地上映。張英華為美術指導，張世傑擔任造型指導。

<sup>8</sup> SketchUp：電腦製圖軟件，用於 3D 建模。

張英華：有的，太多了，例如賭檔，還有之前跳艷舞的地方接下來就變成了「跛豪」救姜皓文（飾演的角色）的那間酒樓，（拍完）跳艷舞那一場戲，變了一星期，我不知道有沒有一个星期還是只有五天，就又要「變」一間酒樓出來，還要讓他們能打鬥。那時候有些巷子是要改的，可能借一個圍或者多造一個圍，或者封了一個巷子，諸如此類去改。

文念中：像你說的怎樣考慮去改景或者怎樣用這些空間，是基於一個預算，你覺得作為美術總監，怎樣去平衡預算以及創作的要求呢？

張英華：其實在 Day 1「埋位」（進組第一天）看完劇本時，我會做一份表，一份景表。譬如有五十個景，我會在這些景上計算大概要用多少預算……其實之前我忘了說，《《追龍》》原來的劇本很大的，還有荔園，但沒有拍出來，已經搭出來了，大家看了一眼，然後劇本上（那場戲）就已經沒了。所以譬如之前我計算好了起碼要用三千（萬），然後監製跟我說要先去討論一下，再跟我說只有一千五（百萬），那時候本來說九龍城寨要二萬多呎，（現在改小了）所以就要減，要和導演討論，有一些戲要濃縮在這裡，濃縮在別處。當然可能我的想像空間會比導演大一點，但導演可能看了之後，覺得空間已經足夠，把預算放在其他地方，譬如城寨、警署這些只要（拍攝）一天半天戲，這些場景的預算是否可以減少，實景不需要搭，我們會去討論能不能像這樣去平衡。

當然其實有幾個減法的，有空間的減法，空間的減法就要和導演討論，第二個減法是要看看這是否是一部動作片了。如果這是一部動作片，我有另一種減法，我會減低自己的要求，減低對質感的要求。例如最近在我做的《暴風》，我算好預算，現在差不多是減半，但是空間很大的景還是要造的，演員也要「做戲」（演戲），這麼多場戲，我唯有在質感上減去。我要和導演討論，或者和 CG（電腦特技）討論，有甚麼可以幫我，然後去減去一些東西。理論上來講，（如果是我做）起碼是木造的，當然文藝片我就沒可能減了，例如文藝片裡，演員站在牆壁附近要說兩分鐘戲還是怎樣，這些我就（沒辦法降低要求），那我寧願不做了，不要令觀眾辛苦。

文念中：你在減空間的時候會和導演討論。那你也會和攝影師溝通嗎？

張英華：會的，其實在造大場景的時候，我通常會造模型，不是只有 3D 模型，在內地可能會造得漂亮一點，我們香港會砌 foamboard（泡沫板），（工藝）會粗點，但那個大概起碼能看到操作空間，以及是我自己砌景、彈線或是建造的。一般就是在砌景之前，我會用木方間隔好所有位置，之後叫攝影師來看一次，因為現在用的攝影機，有時候會用一些搖臂，伸縮搖臂，空間上要（預留）足夠的位置，不要造成一個笑話就是我砌了一個景，然後搖臂搬不進來，那就真的不能拍了。所以在這些事情上我要計算得很清楚，或者（景）造好一半時，我也會叫攝影師來看看，我放燈的位置對他來說有沒有問題，像這樣去討論。

文念中：有沒有試過有一些情況是，已經談好了，在你搭好所有景後，導演和攝影師覺得不夠大或者不夠寬，明明已經確認足夠了，但到現場又說不夠，你會立刻再變大點或是變多點？

張英華：其實這幾年很少會這樣，但試過有一次，我搭了一個景，剛巧攝影師打算「一 shot 過」（一鏡到底），用「炮」（搖臂）一鏡到底，全場（戲）可能大約兩、三分鐘，一鏡到底就是用搖臂走來走去拍的。他說到可能有一個位置不夠，但那時候我已經找了板、條子等劃分好位置給他，他自己亦都走過一次，當然大家已經討論過了，我就不會再理，除非你真的好有要求，我要去拆一些東西去變，當時他也很合理地說不需要（改了），再看看怎樣遷就，他去改變這件事。其實有些會拆東西的情況是武術指導提出來的多一點，但是如果要拆，但真的沒辦法拆的時候，我就希望把文戲拍完才拆，因為（拆完之後）未必能還原。

文念中：剛才你提到喜歡整公仔又喜歡砌模型，所以會造一個模型去和導演和攝影師溝通，這是很有效的方法嗎？

張英華：是的，絕對有效，尤其是空間大的戲，需要走位的。特別是這幾年我拍很多動作（戲），讓武術指導看走位夠不夠，有甚麼要玩（呈現），再加點甚麼進去，尤其是打戲，如果即使是藏寶洞，裡面要打 ending（大結局），我有甚麼（東西）讓他打，如果說全部都是石雕那就沒得打了。所以我要加點甚麼給他，大家要討論好，因為在砌好景後，這些大景是需要大家不斷去確認需要一些甚麼，然後我再加。

文念中：那有沒有試過有些戲，例如你有自己的審美標準，但導演也有一套他看世界的角度，有沒有試過有些情況是，你們意見不合，你覺得這樣好看，但他又要求另一種，例如顏色或者美術風格？

張英華：那就不要說戲名了，當然有試過了。（有一部戲），我覺得是主角的家嘛，雖然他演的職位不是一個高層，但也是高職位，起碼五、六萬月薪那種，雖然那陣子是頹廢的，但也不用爛成這樣，角色（經歷的階段）有之前、之後，沒有理由爛成這樣的。我亦有自我檢討，可能真的是溝通不足，因為那個景是最後才確定的，可能我趕不到出圖，或者我很有信心，（對）這些景我十拿九穩，但一去到現場，我有傳照片給他（導演）的，他說太靚，但我覺得靚是正常的，但他說太靚了不行，然後很緊張說不行，那我便要去想怎樣調整，但是當導演告訴我哪些東西要拿走，我是有點不開心的。我自己也檢討，故事是他的，我也要檢討是不是跟他溝通不足還是怎樣，稍後再（給）自己一個教訓，（創作）要平衡，可能因為不夠時間出圖吧，其實不管怎樣，還是要出張圖和導演討論會好點。

文念中：那麼最後是不是聽他的要求？

張英華：只能是了，因為他很主觀。

文念中：入行這麼久，拍攝很辛苦，像人間地獄一樣，最辛酸的一次經歷是甚麼？

張英華：最辛酸的一次可能是剛才提到的，受委屈的辛酸，有一次在新加坡，拍一部德國和新加坡合作的電視電影。

文念中：德國導演？

張英華：德國導演、德國監製、德國演員，新加坡聯合投少量資金的（一個）製作。由於演員突然間有些事要走，一定要在那天拍，最後一剎那才找景，還需要在新加坡借道具，給了我一個空蕩蕩的別墅叫我去陳設。我說了美術需要多少天陳設，導演來求我，說我給甚麼他拍甚麼，然後監製也來求，那我就試試，用一晚時間陳設一個景，即是明早就要拍，當晚就要所有傢俬送到，但是傢俬（等其他東西）又很難找，傢俬到齊後，才勉強覺得每個都 angle（角度）都飽滿。等到攝影師來了，他覺得他的攝影機不夠位置走，或者他覺得運作（空間）不夠，要我清走一半東西，德國攝影師和德國導演，他們同聲同氣，那我也沒辦法，導演說清走，我跟他爭論了很久，因為我（已經）陳設了一整晚，已經沒有精力再在這裡跟你每個鏡頭調整，我沒（體力）支撐下去了，所以就好吧，你要清走一些，就清吧。我不是太滿意，因為跟場的那一位（美術助理）也未必能幫忙擺放東西豐富鏡頭，那一次是覺得蠻不開心的。

文念中：事情不是自己能夠控制。

張英華：對呀，是不太開心的事，當然這些又是寫在日記裡，是些教訓，以後要怎樣 handle（處理）這種情況。

文念中：這是一個你在新加坡的拍攝經驗，剛才一開始你說，你接戲的標準是最好可以去外地，每次出去拍你怎樣和當地的人合作以及怎樣將那個地方的特色呈現給觀眾呢？

張英華：其實特色上在找景方面很簡單，我只要想著怎樣去配合當地的特色就好了，當然我自己已經有一本「教科書」了，即是那些教訓。發達國家最好是自己談團隊，不要經製片部去找團隊，例如去布拉格或者英國或者迪拜，外國來的 crew（攝製團隊）也是國際團隊，也是荷里活的薪酬標準，即使是中國高預算的戲，也未必真的可以接受荷里活的薪酬標準，他們可能會找一些（做）電視劇的道具、電視劇的領班，（曾經）這些事情給過我一個教訓。

在（那些）還未發展完善的國家，（譬如）印度、泰國，這些地方反而我會比較得心應手，即使他們做事情很土，會拿一把龍頭鋸——印度的鋸，有龍頭的，很有趣，但他們真的造了很多東西出來，空手也可以造很多東西。反而去到一些很有系統的國家，預算又沒到位，或者他們的工時又未必能加得到的時候，我就沒那麼得心應手了。在這些情況上，取決於你的預算和時間，所以最好在之前就要談好，如果覺得那邊人手比較貴，真的寧願自己在內地或者香港帶人手過去，可能會好一點。

文念中：所以其實是取決於你遇到一隊怎樣的拍攝團隊？

張英華：對的，他們不是不好，但是可能香港或者內地的製片部和那邊的製片部（已經）談好了 deal（協議），但那邊所理解的協議可能不同，常常會出現一些問題。我有一次不開心的經驗是在台灣，其實也不能怪人，台灣的電影也趨向愛情片比較多，大製作和專業人才可能少一點，例如造一些專業道具，要造一棵千年古樹，或者造一個瀑布裡面的浮島之類，即使我在內地雕好了一個枯樹的形態，他們也是望一眼就放下，（到時）就給你一根大一點的杉木，你會很震驚，但問題是他們的意識，可能習慣造商場裡的一棵（假）樹，那商場那些樹就是這麼簡單，乾乾淨淨，所以你也發現原來他對質感沒有要求、對 layer（層次）沒有要求、即使對形態也沒有要求，所以溝通上會有問題。所以，如果是遇到這種情況，我寧願自己在香港或在內地找工作人員去。

文念中：我近年反而覺得台灣很驚喜，他們也做得不錯，可能是你遇到的人不對。

張英華：可能是，因為都是製片去談的，我也有談過，談過很多人。

文念中：不過他們（台灣）有個傳統，不知道是好還是不好，可能因為預算低，很多時候美術部連道具一起做，美術（人員）還要開道具車。

張英華：對呀，其實我在擔心香港，港產片會趨向台灣化。因為有個製片跟我說正在拍一部戲，「接下來台灣老闆來開戲，你來玩吧！台灣很有人情味的，你一定要溝通得很好。」「好呀。」「但（你知道）為甚麼（要溝通得好嗎）？因為溝通得不好會沒有傢俱的，你（要）去跟工作人員借傢俱，問這位借點，問那位借點來陳設佈景！」吓？原來……原來（要溝通好是這個意思），我是真的擔心香港也會變成這樣。

文念中：在台灣做美術要自己開道具車，不過會不會很多時候外地拍戲，會主要拍一些風景或者 wide shot（寬廣鏡頭），然後一回到室內就回香港搭景拍？

張英華：那要視乎兩件事，我的經驗是要視乎演員（檔期），看當時有沒有演員，再有視乎那個地方是否很貴。如果去到迪拜，沒辦法，因為迪拜有些景一定是在迪拜造，可能靠導演關係可以借很多名貴的跑車，但在香港是根本沒有可能的，所以一定要在迪拜拍。但我試過搭一個景用來撞（車），譬如搭建一個車庫去撞，好貴的，在

迪拜造真的很貴。例如有一次我要造一個動作的（場面），因為演員（檔期）的關係，要造一個土狼的私人動物園，需要在內地再搭（景），但是如果在印度（拍）可能比中國還便宜，那能夠在印度造的其實都在印度造（會更好），甚至乎有時候（如果）在印度拍，可能需要在迪拜拍的，也可以一起補拍完。

製作組：《功夫瑜伽》（2017）有部分是在冰島拍攝，一定很貴吧？聽說你在北京搭了個冰洞的，但是北京的溫度和冰島有差距，那些雪花全部也要美術部自己造嗎？

張英華：雪那方面是，這部電影有個好處，剛巧中影（中國電影集團）和英國的一間荷里活級別的、造雪效果的公司合作，當然他們的雪很貴，在外面飄的也都是環保雪，動物吃了不會死的那種，不像中國會倒一些化肥。

但在冰島拍真的很貴，有一場戲是一場帳幕的場景，我們在北京也找了個冰湖來拍，因為這件事我又學習到一些（知識）。因為導演很堅持，要演員用鐳射槍在冰湖上鑽一個洞，是可以升降的那種，其實這個特效造得到，所以我跟導演說，可否造一個六角圈，或者我搭好景然後在裡面造一個綠圈<sup>9</sup>，但導演說不行，他很堅持一定要在真冰湖裡有一個洞，讓演員可以滑進去，一鏡滑下去起碼要三米。但這個工程浩大，這是道具人員沒法做到的事，即使我不在冰島做，在北京的冰湖造，找一個工程（隊），人家開價一百多萬來造這個，那監製當然不同意了。

反而是當地人，有冰島的漁民夠膽量去接這個工程。雖然你（想）鑽一個洞，但不可能真的鑽一個洞，下面是湖水，所以在（冰湖面的）下面一定要造一個有三米深的鐵桶，坐在下面，用冰封住這個鐵桶，但是這個鐵桶是浮著的，怎樣挖一個四米的洞放這個鐵桶下去，鐵桶又不會沉下去呢？怎樣固定這個鐵桶呢？這個工程就是最初計算要花一百萬，但原來當地漁民告訴我們其實很簡單的，怎麼固定呢？他們有一個方法，我們根本想不到，原來他們捉魚會用一個方法是用一枝竹，用一條繩，然後鑽一個洞，把竹放進去，你在冰湖面可以看到竹的方向，他們就把用那根竹拉動那條繩，竹就跑去了一個方向，去了十幾米，接著在那裡再開一個洞，把那條繩拉出來，再將那條繩在這邊的岸邊，即是冰洞這邊降下去，即是要壓東西沉下去，那這邊的繩子就固定了，「喇！」一下，竹子就飛了過去，這樣就可以將冰洞封死了，我真是大開眼界，我從來沒想過一個工程原來可以用一枝竹和一根繩子，而且是由一個漁民做到這件事，所以在這個世界裡拍戲是可以學到很多事情的。

文念中：除了冰洞在北京拍外，《功夫瑜伽》還拍了甚麼景？

張英華：還有一個迪拜的拍賣會，迪拜有些場景真的很貴，所以有些景要在北京搭。還有印度一個古墓，其實我們在印度拍時……不對，是古廟，古廟內的地下洞，我們在北京搭了一個機關入口，大約一萬呎的景，另外是ending（結局）的時候，我們搭了一個地下古洞，在更深一點的古洞裡有一個黃金廟，是五萬呎的景，以及在冰島，所謂一個地下冰洞，也是在北京搭的，搭了一個四萬呎的景。

文念中：可否大概說說《功夫瑜伽》的美術預算是多少？

張英華：反而好像沒有《追龍》多。

文念中：《追龍》是多少？

---

<sup>9</sup> 此處綠圈是指用綠色的圈標識出來冰凍的洞口，後期CG特效會將這個綠色的圈抹掉，用特技做成洞口。

張英華：因為《追龍》臨近拍完又加了戲，加了澳門的戲，都算上的話好像要二千（萬）。

文念中：即是美術費連搭景？

張英華：是，有二千（萬），我想《功夫瑜伽》是一千多（萬）。因為很難計算這個，《追龍》是連香港道具的（費用）也算上的，而在外面拍，道具方面，冰島那些我不知道要多少錢，或者迪拜那些我也不知道要多少錢，內地的據我所知是一千多（萬），始終是在中影（中國懷柔影視基地）那裡拍嘛。還有金廟，雖然那些金的效果我很不滿意，但他們也做了，用了很貴的那種（仿）金的物料造的，我也沒辦法，還有……我想雪那方面也花了不少預算。

因為導演要求有好多用冰封住的人，其實那裡是弄到很「大鑊」（麻煩）的，因為冰封的（效果），導演（要求）要用一塊真的冰。我們做了很多測試，我放了個假人去冰封，但沒可能冰封得到，即使結冰了三吋（但）裡面仍然是液態的，除非要零下幾十度，才能整個變冰。但是沒有這些地方，所以我們找了幾位冰雕師傅來，去鑿那些冰，去包住這些假的屍體，穿崩就由電腦特技修補，至少近看依然能看到是冰封住了屍體。這場戲我們起碼拍了一星期，每天拍到一定時間，一半的冰（就）開始融化，可能是燈的關係、氣溫關係，那些冰會融化，而且那麼大的冰洞，為了省錢，我們真的用化肥去造，怎知化肥遇到水後，不是變白而是變了黃色，每天都有很多場務，好多置景師傅去清理，每天都在等他們去處理。導演也有些脾氣，在處理的時候大家都也有點暴躁，但也要堅持，每天單是冰雕師傅就有五個人還是六個人，每天都在鑿（冰），化了就加冰，我每天就是看著哪邊融化了就得讓他們再加冰。

文念中：這個包著屍體的是冰雕師傅造的，除了冰雕師傅，有沒有特別道具（師）造這些，是香港的特別道具（師）還是內地的特別道具（師）？

張英華：是內地的特別道具（師），但我們做那個測試，是用整塊水晶膠，但是造不到那麼大一塊去包住屍體，所以後來還是用冰來造，最後需要電腦特技修補一下才好一點。

文念中：你有沒有印象在剛做美術時，有幾十萬已經很好用了，但到現在的《功夫瑜伽》，甚至乎《追龍》有一千多二十萬也覺得不夠用，到底是要求變仔細了還是薪水貴了，原因是甚麼呢？

張英華：第一要求變多了，（第二）戲的規模亦大了，我記得當天有幾十萬時真的很開心，過百萬真的拍手掌了。我試過一次預算少到我覺得很難受，有一個景在跑馬地，給了我一間破房子，要變做中產兩母子住的一間房，我要求（美術費）起碼要五萬，只是要求五萬（而已）他們也沒有，說只有兩萬，而且兩萬還要小心用，因為還有道具要買，只有一萬多我怎麼做呢？好吧，如果一萬多我買不到傢俬就去借，可是清片（清水灣製片廠）那些是「垃圾」來的，很辛苦的。（戲裡）兒子的房間，我搬了很多自己家裡的東西給他，我自己開車，自己搬過去，但是到媽咪那邊我造不到，客廳那些我造不到，於是我就有些去租，有些去借，即使那裡是爛樓沒有電，（製作組）叫了一個道具師來開工，但他們給的（預算只夠）請一天，而道具師當天竟然沒有電鑽，沒有發電機，我叫道具師裝幾幅畫，或者調整一盞燈都不行，他說牆壁太厚，鑽不到，然後他就下班走了，連畫也沒有掛。我就跟製片說真是不行，至少要加多一點，然後製片和我說：「大家對電影那麼有誠意，不如這樣，你一半人工和我一半人工拿出來，你去造景。」吓？我是很難受的，那時候我有想過不做的。

文念中：是甚麼年份？

張英華：九十年代初或八十年代末，其實我也不是做了很久，那是在我剛開始真正做美指的時候。

文念中：剛才說到作為美術指導很大程度上是去解決一些問題，多過在創作上的發揮，你覺得在香港做美術到底是創作比較多還是執行解決問題比較多？以及你提到像剛才那個人不肯做，也視乎你怎樣跟團隊溝通，在管理團隊上，究竟哪一件事比較重要呢？

張英華：現在比較系統化，好了很多，因為當年在九十年代的公司是沒有這麼系統化的，他們可能為了賺錢才成立公司，可能根本也不是電影人，他們對演員比較著重一點。後來我在 UFO 公司會比較好一點，因為較「中產化」，那時我才開始覺得相對得心應手，拿出來的 idea（想法）有人認同，你可以實行了。當然在執行中，我會再學習，可是當年有些公司可能覺得演員才是整件事的主因，他們未必著重在其他方面，或者他們比較著重自己的崗位，能省錢已經（算）是搞定這件事。所以有些道具人手（的問題），根本上是他們公司的長工，當年我們是比較難控制的。我到了 UFO 公司，或者沒戲拍的時候我轉行做廣告，那時感受也會好一點。等我再回來電影圈，就覺得在製作（方面），香港以及內地都是很成熟了，當然我也聽說過有些還不太成熟，但在製作的要求高了很多，環顧來看可能在製作水準上內地有些會比香港還高。

製作組：我之前去國外拍戲時，覺得外國人好像有時沒香港人那麼變通，特別是美術部。你有沒有去過其他國家拍攝時遇到一些問題難解決？或者覺得幸虧帶了香港的道具師傅過去幫了你？

張英華：會有的，第一，可能是預算的問題，即使我用自己的道具人員，我也試過在韓國，即使叫了自己的道具（團隊）過去，我不要韓國道具人員，他們（也）會問為甚麼要買這堆釘子，還要解釋給他知道，可能這些和聊預算的時候產生了問題。或者因為在韓國（拍），他們都不讓我（預先）看那件陳設的東西，他是在最後那一剎那才拿去我要的道具，我非常不安心。在拍的時候才出現就不是太好，這個也可能是之前溝通的問題，但現在愈來愈少這種事情出現，因為如果之前已經談得好，溝通好，後者未必變化的那麼大，就會好一點。

當然如果你自己有香港或者內地的道具（團隊）在身邊，工作時會好一點，但我也強調反而有些還沒發展得很良好的地方，（除了）印度 Bollywood（寶萊塢）那些拍很多戲的地方，有一些（道具人員）真的是拿著一把龍頭鋸就跟著你通山跑，而又真的造到東西給你，是很可以的。即使我去泰國，（拍攝）《追龍》（時）搭了個泰國毒梟的寨子，其實只是拍一天戲而已，我沒有帶（香港的）跟場道具（人員）過去，我和那邊的美術人員溝通，（讓）他們帶些道具人員過去，香港人、內地人未必可以接受的，因為我在山旮旯的地方租了一塊蔗田，剷平後再造了一個毒梟的寨，是要上山，（去駕）車去不到的地方。他們（當地的道具人員）就住在山上十幾天，嘩，住在山上十幾天去搭這個景，我覺得很為藝術犧牲。像這些如果換做我，我當然是想每天回酒店洗澡，但他們不在意，我真的很滿意。

文念中：還有沒有例子是剛才說到，台灣的道具人員說他們造不到，或者和別的地方也說造不到，但香港的道具人員一去到很快就造好了？

張英華：未必在陳設方面，可能在武術方面突然間需要一些東西，而那邊的道具人員看完導演單後說沒有，會說沒可能給我們。現實來講香港帶過去的道具人員就會去變通，怎樣都造給你。

文念中：例如突然間要造一些假槍之類？

張英華：對的，造一些假槍之類。

文念中：造那些假武器真的是一絕，用那些鞋底膠。

張英華：對，起碼是較安全的，或者是沒有他們（我都不知道怎麼辦）。我試過在迪拜那幾天要拍車在商場裡撞爛很多個燈箱（的場面），撞完車子再開進去商場。當然不會真的在商場裡撞，在商場拍了（一些鏡頭）然後再回廠棚裡拍，我們在迪拜又找一個 studio（廠棚），造了一些牌給車撞。我說的很明白了是要（用來給）車撞爛的，結果那個道具師造完我看不到裡面是甚麼，他造到黑黑的有些硬，說是裡面掏空了。但是當拍的時候，副導演就不准拍這場戲，我就問為甚麼副導演不讓拍這場戲，他說因為危險。外國的副導演有權不准拍攝的，因為牽涉到人命關係。那我便和菲律賓籍的道具師說，他哭著說他可以擔保（沒問題），我就去試試很重拳打下去，（結果）是真的打不爛。「哎呀，你不要玩啦！」，雖然用來撞它的是鐵鎚，但這個沒有爛是真的有問題。所以我唯有變通，我將本來設計在（燈箱）外面的支架拿掉，之後把裡面那個殼也拿掉，只剩下一個空燈箱，再把支架套進去，再將支架割斷，再用溶膠貼上，這樣就安全很多了，最後真的是一鏡過撞爛。會有這種事情發生，我就對那個菲律賓籍的道具師說：「不行的，有人死你真的會賠命嗎？」可能在香港未必會這樣做事。

文念中：香港人就敢搏，會變通。

張英華：對的。

文念中：比較靈活變通去解決一件事。

張英華：是的，但我試過一次很大的笑話就是，當天拍《咖喱辣椒》（1990），道具師帶漏了個假人讓車撞，小黑（柯受良，《咖喱辣椒》的導演）問：「那個假人呢？」道具師自己走上車（坐下）說：「可以了，可以拍了！」我就覺得香港道具師真的很拼（笑）。

文念中：為藝術而犧牲。

訪問日期：2021.09.14