



莫少宗

Mok Siu-chung, Alex

電影美術總監
香港電影美術學會副會長 (2021-2025)

個人經歷

▲ 莫少宗 (Alex Mok) ，1970 年 5 月 26 日出生於香港，祖籍廣東三水。

曾從事平面設計工作。1991 年經朋友介紹，於高志森、宋豪輝執導之《富貴黃金屋》擔任助理美術指導，由此邁入電影美術行業。1994 年首次作為美術指導，參與製作了吳岱融導演電影《死亡監獄》。

曾於 1998 至 2003 年離開電影行業，轉職廣告界及開設工作室。2004 年，他為馬偉豪導演作品《煎釀三寶》擔任美術指導並重回電影圈。至今參與製作的電影超過五十部。

莫少宗現為香港電影美術學會副會長、香港電影工作者總會執委。除電影美術總監的工作之外，近年他亦積極參與及推動香港電影美術學會的各項活動和教育工作。

參與電影

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
1994 年	《死亡監獄》(導演：吳岱融)	美術指導	華仕電影製作有限公司	香港	
1995 年	《蜘蛛女》(導演：盧堅)	美術、服裝指導	新標準國際有限公司	香港	
2004 年	《煎釀三寶》(導演：馬偉豪)	美術指導	中國星集團有限公司 一百年電影有限公司 中國電影合作製片公司	香港	
2004 年	《戀情告急》 (導演：陳慶嘉、林超賢)	美術指導	銀都機構有限公司 一百年電影有限公司	香港	
2004 年	《鬼馬狂想曲》(導演：韋家輝)	美術指導	銀都機構有限公司 中國星集團有限公司 一百年電影有限公司	香港	
2005 年	《喜馬拉亞星》(導演：韋家輝)	美術指導	銀都機構有限公司 一百年電影有限公司	香港	
2005 年	《早熟》(導演：爾冬陞)	美術指導	銀都機構有限公司 無限映畫電影製作有限公司	香港	
2006 年	《最愛女人購物狂》(導演：韋家輝)	美術指導	銀都機構有限公司 一百年電影有限公司	香港	

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2006年	《黑夜之鬼鄰》(導演:梁柏堅)	美術指導	星皓娛樂有限公司	香港	
2006年	《新紮師妹3》(導演:馬偉豪)	美術指導	美亞電影製作有限公司 天下影畫有限公司	香港	
2007年	《戰·鼓》(導演:畢國智)	美術指導	英皇電影有限公司 吉光電影有限公司	台灣	
2007年	《色·戒》(導演:李安)	美術指導	海上影業有限公司 安樂影片有限公司	香港 中國大陸 馬來西亞	
2007年	《葬禮揸fit人》 (導演:鍾繼昌)	美術、服裝 指導	世紀創作室有限公司	香港	
2008年	《花花型警》(導演:馬楚成)	美術指導	中國電影合作製片公司 天下影畫有限公司 北京時代影音國際娛樂有限公司	香港	
2008年	《惡男事件》(導演:李光耀)	美術指導	英皇電影(香港)有限公司	香港	
2008年	《內衣少女》 (導演:陳慶嘉、秦小珍)	美術指導	一百年電影有限公司 尚品電影有限公司	香港	
2008年	《絕代雙嬌》(導演:葉念琛)	美術指導	金牌娛樂事業有限公司 新時代影業製作有限公司	香港	
2009年	《再生號》(導演:韋家輝)	美術指導	一百年電影有限公司 創意式有限公司	香港	
2009年	《金錢帝國》(導演:王晶)	美術指導	銀都機構有限公司 影王朝有限公司 保利博納電影發行有限公司	香港	
2010年	《未來警察》(導演:王晶)	美術指導	中國電影集團公司 影王朝有限公司 IDG中國媒体基金 北京華錄百納影視有限公司	中國大陸	
2010年	《滅門》(導演:羅守耀)	美術指導	影視點制作有限公司	香港	
2010年	《惡胎》(導演:羅守耀)	美術指導	影視點制作有限公司	香港	
2010年	《美麗密令》(導演:王晶)	美術、服裝 指導	天下電影製作有限公司	香港	
2010年	《婚前試愛》(導演:葉念琛)	美術指導	影王朝有限公司	香港	
2010年	《抱抱俏佳人》(導演:黃真真)	美術指導	邵氏兄弟有限公司 銀都機構有限公司 電視廣播有限公司	香港	
2010年	《殭屍新戰士》(導演:羅守耀)	美術指導	影視點制作有限公司	香港	
2011年	《極速天使》(導演:馬楚成)	美術指導	北京光線影業有限責任公司 高先電影有限公司	中國大陸	
2012年	《寒戰》 (導演:梁樂民、陸劍青)	美術總監	銀都機構有限公司 安樂影片有限公司 萬誘引力有限公司 無限動力實業有限公司	香港	

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2012年	《逆戰》(導演:林超賢)	美術指導	英皇電影有限公司 華誼兄弟傳媒股份有限公司 北京乾坤星光文化傳媒有限公司	馬來西亞 約旦	
2013年	《控制》(導演:畢國智)	美術指導	銀都機構有限公司 星藝映畫有限公司	香港	
2013年	《衝鋒戰警》(導演:羅守耀)	美術指導	影視點制作有限公司 星光聯盟影業北京有限公司	香港	
2013年	《不二神探》(導演:王子鳴)	美術指導	名威影業有限公司 北京光線影業有限責任公司 天策娛樂及製作有限公司 香港影業國際有限公司	香港	
2013年	《3D急凍奇俠》 (導演:羅永昌)	美術指導	新寶娛樂有限公司(香港)	香港 中國大陸	
2014年	《青春鬥》(導演:邱禮濤)	美術指導	天馬電影出品(香港)有限公司 夢想沙龍娛樂文化有限公司	香港	
2014年	《土豪520》(導演:林愛華)	美術指導	中國電影股份有限公司 江蘇幸福藍海院線有限公司 浙江道和影業有限公司 江蘇大泰影視文化有限公司	中國大陸 意大利	
2015年	《赤道》 (導演:梁樂民、陸劍青)	美術總監	銀都機構有限公司 萬達影視傳媒有限公司 太陽娛樂文化有限公司 寰亞電影製作有限公司	香港 澳門 日本 韓國 中國大陸	
2015年	《衝鋒車》(導演:劉浩良)	美術指導	銀都機構有限公司 華策影業(天津)有限公司 英皇影業有限公司 愛奇藝影業(北京)有限公司	香港	
2016年	《寒戰II》 (導演:梁樂民、陸劍青)	美術總監	安樂影片有限公司 萬誘引力乙有限公司	香港	
2019年	《臥虎潛龍》 (導演:呂冠南、譚廣源)	美術總監	銀都機構有限公司 星淘影業有限公司 大地時代文化傳播(北京)有限公司 菠蘿電影有限公司	香港	
2020年	《人妖阿發痴人三步曲》 (導演:羅守耀)	美術總監	影視點制作有限公司	香港 泰國	
2022年	《明日戰記》 (導演:吳炫輝)	美術總監	寰亞電影製作有限公司 天下一電影製作有限公司 愛奇藝影業(北京)有限公司 深圳電影製片廠有限公司 天津貓眼微影文化傳媒有限公司 北京萬合天宜影視文化有限公司 宏寰文化傳播有限公司 上海華人影業有限公司	中國大陸 香港	第41屆香港電影金像獎 最佳美術指導 (提名)
2022年	《燈火闌珊》(導演:曾憲寧)	美術總監	燈火闌珊有限公司	香港	

訪問文稿

張 蚊：認識你這麼久好像也沒有問過你一些有關歷史的問題，首先你在九十年代初入行，那時候電影業的狀況算是黃金時期，也不用擔心沒有工開。第一，你甚麼時候入行的？那段時間對你的工作有甚麼訓練？有甚麼影響？

莫少宗：那我先自我介紹一下，我叫 Alex 莫少宗，入行也是很意外的，我記得今年剛好是我入行第三十年，我是 1991 年入行的。入行的時候，（大家都）說那段時間是電影的黃金年代，但我自己不覺得，因為資訊真的很少，你入行就入行了，有工開就去做，很簡單的，那時找人不曾用手提電話，以前每一個工作你差不多做完時，你有傳呼機的可能它就會響，或者是朋友介紹，詢問你下一部做甚麼，通常都是這個模式，一部接一部。那時是挺有趣的，但是我不覺得自己喜歡那個階段，太辛苦了，以前的工作……

張 蚊：不覺得喜歡是甚麼原因呢？

莫少宗：這麼說吧，其實這個有點長的……以往的工作，在九十年代初，其實你們未必可以感受得到，當你在沒有任何資訊，即是資訊不發達的情況下，你所有的東西真的需要（靠人力）去找，其實是很痛苦的。即使你要做一個很簡單的資料搜集，你要用腳走著去找，簡單一點的去圖書館，去某幾間書局，或者想要一些雜誌，如果剛巧你想要的那期雜誌沒有舊的，你就只能看那批雜誌已經出版的其中一部分，以及你能在影像上得到的資料，更加稀少和稀疏。但是（找）資料困難，參考不足的時候，有一個好處，你會有許多想像的空間，亦因為很少的資訊，你才會把它放大來做。

再者，你也很難得到資源（物資），首先你沒可能在網上購物，你購物的方法只是用腳、用車，用貨車去搬運。以前的電影（和現在）一樣有那麼多的場景，（美術部）一樣有那麼多的事情要做，你要運輸所有東西，其實每一次都要碰運氣。即使以前有幾間道具房，但道具房的東西也不充足，導致你去找東西的時候也是很辛苦、很痛苦。

以前很有趣，以前做助美、助服（助理美術、助理服裝），人手方面你們知道的「很充足」，基本上九十年代的電影只有一個助手，（不論）多大型的戲也只有一個助手。你聽文生（文念中）也說過，即使是多大的戲，也只有他一個助手，以前我們也是。而且我們自己不知道同行或者同業在做甚麼（戲），也不會有人八卦告訴你其他戲在做甚麼，你也不會有空打電話去諮詢，只是知道坊間也有其他人在做（相同的事情）。我覺得那個辛苦是來自不斷要拆解很多問題，而那些問題自己也不知道要如何處理，但你要不斷去完成。這種狀況對於我自己來說是挺辛苦的，但也是有趣的，過了很多年以後，你發現原來那種辛苦也是一種樂趣。

那我說說是怎樣入行的，我入行也是緣分和意外來的。我自己只是中學畢業，又是在八九十年代，沒有一技之長，通常那些人很好玩的，會說「你甚麼也不懂嗎？那做設計吧！」設計基本上是食物鏈的最低層。我先開始是做平面設計，在夜校讀過一些平面設計的課程，讀了兩年多，徘徊在手作的平面設計當中。以前做平面設計，其實有種（職位）名稱叫「Artist」，（中文）叫正稿員，你開工做設計全部是用筆、用針筆、用美工刀、用圭

筆，全部都是手畫出來的，做一個很簡單的 dummy（模型）也是手作的。在這種情況下，我做了一兩年左右，在一間很小的公司，只有三個人而已。有一天，一個舊同事回來吃飯，聊天時他說：「你好像做得不錯！」我說：「我想走啦，在這間公司好悶。」兩個星期之後，他打電話找我說：「我有個朋友想找一個助手，你有沒有興趣？」我說：「我不做助手的，我現在做平面設計，你找的助手需要做甚麼？」他說：「我也不是很清楚，不過好像很有趣，做電影，你有沒有興趣去面試？」之後有一天，大家就約在茶餐廳，晚上十點多，一坐下來，（和我面試的）人就拿出一大疊很厚的資料說：「你把這些看了。」我就問：「做甚麼的？」他說：「做電影的助理美術。」我繼續問：「那我要做甚麼呢？」他說：「你看完所有資料，你將道具相關的資料先 highlight（挑選）出來，這個就是你的工作了。」就是這樣，然後大家閒話家常聊了很久也沒有說到工作內容，結果是四天後我就開始入行做電影了。當時做的第一部電影是《富貴黃金屋》（1992），即是《富貴逼人》系列最後那一輯¹，我就這樣意外的入行了。

張 蚊：你剛才說了很多關於那時候拍戲有多困難，和現在有很大分別，你覺得與現在年輕一輩，即是年輕一代的人，和他們合作的做事方式有沒有代溝，以及怎樣和他們溝通呢？

莫少宗：現在年輕一輩的人，他們的特色是很靈活，很懂得利用身邊的技術（工作），這樣會比我們快很多。但是分別在於……我就不說好或者不好了，因為大家有不同的優點，他們少了很多動手造東西的機會。其實也沒辦法，不是因為早期入行的人比較厲害，只是因為當時沒有一些技術可以運用，才要靠手作，而且所有事情真的要靠動腦想出來。現在很多時候，我覺得大家過於依賴電腦，取得資訊也相對容易，所以需要手作的情況比較少，導致了對他們的 training（訓練）差一點。溝通上，我覺得沒甚麼問題，我覺得自己也像一個「大細路」（大小孩），和他們溝通挺通暢的。

張 蚊：你剛開始是如何學習或掌握電影美術製作的技術和方法呢？例如你以前做過廣告，中間有很長時間做廣告，這和做電影的分別是甚麼？以及到了甚麼階段你會覺得自己開始得心應手了？

莫少宗：關於這個我也常常會說，做廣告和做電影是兩組不同的三角形。做廣告，是你有很多時間，做很少的事；做電影是只有一點點的時間，卻做大量的事情。他們的分別是甚麼呢？這兩邊我都做過一段時間，其實我覺得，做廣告花了很多時間在溝通和演繹上。客戶交給你的，是他們想要得到或者需要的東西，如果這些東西是純技術的，處理起來就比較簡單，但因為當中其實有很多（廣告）行業的（特殊）要求，我就不是很喜歡把時間花在那上面。

但是，電影有趣的是，它只有很少的時間，但也只需要你有一個 idea（設想），去做很多不同的東西。它不需要有太多其他的人消化你要做的東西，即是你差不多有一個想法，你就直接去做。我覺得這種方法會比較開心一點，因為你想到甚麼，就幾乎可以做到甚麼。

兩者的分別是……我做了七年電影之後，我就先停下來不做電影，因為很討厭我剛才說的（辛苦和痛苦），就轉去做廣告，又做了七年，結果我就很討厭廣告了。等我再回來做電影的時候，我覺得是手到拿來的，因為七年的廣告工作和我早期做 Graphics（平面設計）有點不一樣，我在和客戶的溝通、思考模式中學會了很多技巧，再加上電腦和一些不同的技術發明，我在（做廣告的）訓練中，對著客戶、對著一些項目，我會從另一個角度看事情。我很記得再次回來做那部電影是 2003 年，只籌備了五天就要開工了。開完會，大家一頭霧水討

¹《富貴逼人》系列是指一系列由董驪及沈殿霞飾演基層家庭夫妻的香港電影賀歲片，分為三輯：《富貴逼人》（1987）、《富貴再逼人》（1988）、《富貴再三逼人》（1989）。莫少宗作為助理美術參與製作的第一部電影《富貴黃金屋》（1992），實則為該系列的「姊妹作」，即沿用了《富貴逼人》系列大部分演員，但劇情和設定與該系列並無關聯。「姊妹作」還包括《富貴開心鬼》（1989）、《富貴冤家》（1990）。

論，「我們其實是甚麼時候開機？」「五天後！」「甚麼？五天後就開機？」大家就開始見招拆招，用很多不同的方法去面對這件事。再加上我的心態不一樣了，我覺得自己是從那段時間開始得心應手的。

張 蚊：如果你一定要定義自己為一種類型的美指，你覺得你是偏向技術型還是創意型呢？

莫少宗：大部分人是創作為先的，我會再加上技術層面的考量。例如我做很多動作片，動作的處理我會先和動作指導溝通，我也會給一些東西讓他們設計動作，會同時間一起考慮。我會想，如果要做這個碰撞（動作），這個翻車，我大概可以用甚麼樣的技術去處理，然後我就把這個想法放大，再和動作指導或是導演談，應該怎樣實施。我可能偏向技術多一點，如果分佈是百分之一百，我覺得百分之五十五至五十八是技術，百分之四十多是創作，這不代表我創作不了，只不過我會這樣分前後順序。但這未必是好事，因為創作上我覺得應該是要放任的、很瘋狂的。

張 蚊：從概念方案到施工過程裡，最困難的是哪一部分？以及你最喜歡或者最不喜歡電影美術工作的哪一部分？

莫少宗：最困難的是溝通，最不喜歡計數。我相信九成人都不喜歡計數，不是計算那些空間的尺寸或者演員（身型）size（尺寸），而是不喜歡算錢的數字（計預算）。因為太複雜了，複雜到要花很多時間，與創作、製作相比，我覺得浪費了時間，自己覺得很不舒服。雖然溝通是很困難，但是能解決的，你想想每部戲最難的不是設計，我即使想到一個創意，我怎樣解釋給導演聽，怎樣傳達給助手，以及怎樣告訴那班師傅，我怎樣去執行，做完之後效果是怎樣……這些全部需要溝通方法，所以我覺得這個（溝通）是每一部戲最難的一點。

張 蚊：這個就關乎下一條問題了，美術指導除了美學視野，還要具備甚麼特質和技能呢？

莫少宗：特質和技能？要有好奇心，要有的技能就是要有執行力。好奇心是可以令創作放大的源頭，你沒有好奇心，你創作的資料來自甚麼呢？不是說看書就可以，是你看到這張椅子會想為甚麼是這樣，為甚麼會圓圓的，它的曲線是甚麼，為甚麼這邊是鐵、那邊是木……當你好奇的時候，你就會想為甚麼會這樣做。其實大家經常說，做電影美術像一個偵探，要不斷地推敲。當你好奇那件事時，它的整個結構就會出來，所以好奇心是一個源頭，我覺得很重要。執行力就是，光想有甚麼用呢，你的技能……執行力就是包括很多的電腦技術，以及如何利用所有人員或者科技達成你想要的。執行力包含了很多，我覺得最重要的就是這兩組物資。

張 蚊：另外有一方面也都很困難的，亦都要有技術才能做到，就是我們經常要 present（做簡述介紹），present 給導演，present 給客戶，那在 presentation（簡述介紹）方面，說說你的心得。還有，由創作一個 concept（概念）到真正實施這件事時的差距，如果有差距你會怎樣應對？

莫少宗：第一個問題就是怎樣 present。在這麼多過程中，我覺得 present 和恐懼是一樣的，（對於）每個人都有難度，如果你 present 得不好，通常來自一樣事情，就是你對那件事不熟悉。我要 sell（推銷）這個場景為甚麼好，別人問你為甚麼好，你第二句回答不上，就只說到很基本的好；但是如果你很熟悉這件事，你知道這個場景為甚麼好，或者這件東西有甚麼好，你就可以講出很多原因。比如（這個場景好是）因為這張椅子，（椅子）好的原因是因為它的流線、它的物料，會令你坐得很舒服。其實你想想，present 一樣東西，是要別人明白你自己在想甚麼，（別人）一定會有提問，如果你能解答所有提問，在 presentation 的時候就不會有太大的問題，這個是第一。

張 蚊：由一個 concept 到真正實施這件事時的差距，如果有落差你會怎樣應對？

莫少宗：經常會有（落差），每一次都有，我相信每個人都會有的。每一次不合適，那就再去調整，你搭建完那個場景一定不會是你最喜歡的那一個，你看到（不好的地方），其實要去想應該如何調整會再好一點，你會不停調整和處理。每次都會有類似的情況，每一部戲、每一個場景都會發生，所以這個是我日常的處理方法。

製作組：但會不會 present 的時候有一百二十分，（但執行）出來的效果是「死喇，可能只有八十分」……像這些情況？

莫少宗：這樣又不會有，反而會出現方向轉變的情況。例如你心裡設計了一樣東西，但是你留意一下，大多數時候，你做 presentation、你演繹的時候，心目中通常有百分之百的（設計），但到了說給人聽的時候，你再厲害也好，可能只剩下百分之八十或七十，之後等到對方再接收，可能只剩下七成。所以通常以我所認知，你腦袋裡的想法最後大概有五成左右被接納，已經很厲害了。通常發現有問題的只有自己——哎呀，我明明想這件東西是這樣的，但對方未必知道，如果出來的結果是另外一個樣子的話，我會把它再變得更好。例如某個場景，我原本想好是要乾淨俐落的，結果發覺出來的效果真的很空，不好看，我會再多放一些東西令到它齊齊整整，一樣可以有乾淨俐落的感覺，而視覺上又更好了，通常去到拍攝的時候，我覺得應該就沒有甚麼問題了。很多時候都會有這種情況，即是事與願違，就是要不斷的修改。

張 蚊：如果有些情況是，可能在大家 pre-production（籌備）時，和導演溝通的階段發現大家的審美觀很不同，或者他可能會不斷否定你，這種情況你會怎樣處理？

莫少宗：事出必有因的，他覺得不對是因為真的沒有達到他心目中想的那樣。雖然有些人叫導演，有些人叫攝影師，有些人叫美術（指導），但不是每個人都能表達好自己心目中的想法，這是很普遍的。基本上前期（籌備）時經常會有分歧，但是你要令到分歧減少，如果你不明白的話，要不斷的聽他說，例如他說，那個位置他需要一個很亮麗的感覺，但是他心目中的亮麗和我心中的不一樣，我給他看一個亮麗的東西，如果他說不是，不是這樣那應該怎麼做呢？接下來，其實你不應該再去不斷重覆的給他 option（選擇），而是應該和這個人去談，去問他心目中的亮麗是甚麼樣，多了解他。原來他心目中的亮麗是那樣的，但是我心目中的是這樣的，大家嘗試找一個契合點，談好之後，基本上這些分歧就會減少很多了。我大部分是用這種方法去解決（分歧），亦是剛才所說的（如果）溝通清楚，這些事情就比較少發生。

張 蚊：你作為一個美術團隊的負責人，如何與製片、攝影等不同部門溝通配合，又會怎樣和服裝指導協調，達成視覺統一呢？

莫少宗：方法是切身處地，將心比己。因為每一個人在溝通的時候，其實是在說出自己的要求，最佳的方法是，如何令到大家達致共識，你就要去想想這個人他想要些甚麼，他為甚麼要這些。其實有時你問到他，他才會回答，如果你一早已知道他的要求……例如（跟）製片（溝通），你一定知道（製片）要「平、靚、正」，基本上他未說你也知道，你就去想想在這個情況下，在這個預算、這個時間的限制裡，有甚麼能夠解決到他的問題？要先想好，在他還沒有這個疑問時就告訴他：「其實我們想了一個方法處理這個景，因為這樣操作的話，會比較經濟一點，省時省力，那你就可以達到那個目的了。」一開始就已經解答了他很多問題，之後就很難會有阻礙了。

攝影師也是，如果你想要的任何一個景都沒有（地方擺）機位，那你也會想到下一個問題會怎樣，是根本溝通不了的。導演亦是，導演需要的是演繹空間，需要一個「演區」，你無論做空間或者演員的造型，如果不能給導演發揮想像的話，其實他一定會有問題，所以要切身處地、將心比己，才會令大家在溝通上容易很多。

張 蚊：你怎樣和服裝指導協調溝通呢？

莫少宗：其實這個一開始已經要溝通了，所以通常沒有甚麼問題。雖然大家做的工作有一點不同，但大家在最開始已經知道這部戲的 tone（調子）是怎樣，會怎樣處理，而且（服裝部）不是一個後期才介入的團隊，所以（溝通上）通常都沒有甚麼問題。

張 蚊：面對現在現代戲反覆拍攝的場景，你會怎樣尋求突破？例如經常拍警察局……

製作組：這個想 Alex（莫少宗）舉些例子，例如《寒戰》（2012），大家都知香港拍戲總是拍警署、醫院等等，之前已經有很多警匪片了，現在輪到你做，那你創作時怎樣可以再創新，沒有那麼悶？

莫少宗：香港其實很多電影都是……一般來說很多都有警署、醫院、豪宅這三大地點，不斷重覆。有一段時間我也很困惑，又是警署？但是後來我轉了心態，我當之前沒做過就好了，每一次的劇本基本上是不一樣的，其實在這個情況下，你就不要理性思考了，感性一點去想，即是不要記著自己之前做過甚麼、有多少經驗。你看完一個新的劇本後，你會知道故事是怎樣發生的，發生在甚麼地方，先不要想是警署、豪宅或是甚麼，「故事發生的時候，應該用這些東西會好一點。」思考過這些，再去想是否是重覆的景。（經過這些考量）做出來的東西每一次都會不一樣，因為你是跟著故事（來）變化而不是跟著場景（來）變化。我一般會用這個方法，會當新的東西來做的。

製作組：可以再說的仔細一點，例如《寒戰》裡面那個警署好像很大，有一張圓桌，我覺得好多地方和我們觀念裡的警署很不同。

莫少宗：《寒戰》這個警署很有趣，香港作為東方荷里活，比較出色的電影算是警匪和動作（類型），警察的電影比較多，警署做了無數個。接拍這部電影時，我和兩位導演也是朋友，大家也說「死了，整部戲的戰場在警署裡」，大家回看相近的題材大概數到十年前的《無間道》（2003），但《無間道》已經是很好的設計了，要怎麼做呢？後來我們聊，其實這一部戲大部分算是文戲，文戲的部分在於戰場發生了甚麼，我們是不是應該告訴觀眾，這個戰場是一個甚麼類型的戰場，戰場是不是一定要（用來）打的？

我自己的想法就是，當一個地方產生衝突，其實會有一個很大的空間，大家有各自的地盤，不同的領域，如果是說一個內部鬥爭，場地更加要通透，更加要似是而非。其實處理那個場景的時候，我就想不如這樣吧，我們去找一個很大的地方。處理方法是怎樣呢？雖然地方大，但是要盡量見通，我們利用很多折射、反射的方法令到那些檯面（反光），包括間隔牆的方法，看似可以見通，其實是因為有很多玻璃的折射，在折射中透出來兩層不同的影像，再加上足夠的景深……我們和攝影師溝通時，也跟他說過這部戲有很多鏡子，（問他）怕不怕，他說怕甚麼？攝影師人很好，他運用了很多我們的設想，所以在構思這部戲的時候，警署是另外一番景象的，我們把它作一個全新的戰場來創作，用很工整的骨骼，但是卻有一種很抽離的感覺。

舉個例子，有一個會議室，後來我看到也蠻開心的，因為很多人抄襲（笑）。（會議室）中間我做了一組六米多的長檯，我用六張桌子燒了個鐵架，（檯面）全部是玻璃。我想要的感覺是，所有的人都被故事夾住了，（如何體現）壓力有多大呢？我就做了一個五米長的不鏽鋼架，做了一組大燈（在上面），它倒影在那張玻璃桌面上，兩組燈夾住這一幫人，成為一個大的「十」字。我想說的就是同樣作為警署，我的設計來源出自劇本上寫明要有壓迫感，這就會出來一個新的感覺，我不理會是不是在做警署，我是在做一個場地可以令到這些事在這個地點發生。做完挺開心的，等到了《寒戰 2》（2016）我就用了另外一種手法，有很多不同的變化，蠻有趣的。

張 蚊：《寒戰》這部電影的口碑很好，但是有時你投入很多心血的製作，上映之後口碑未必出色，你會不會失望？以及你接戲的標準是甚麼？

莫少宗：其實沒甚麼好失望的，因為做的過程中你達到了目的，已經「過足癮」。我接戲的標準不是為了拿獎，有時候一些很好的電影找我，我也基本上知道會拿獎的，但是同時間可能有一部不是那麼大（型的製作），而且可能只會拿到「金話梅獎」²的那一種電影，我也會想做，這是一種心態。因為我覺得原來這一班人找我，我會做得開心一點，他們的限制很少，我會做得很有樂趣。我情願選一部自己做得開心的戲，而不是選一個可能需要你長年累月去做，出來的效果一定很出色（的戲）。我覺得有時那種出色來自觀眾的評價、市場的評價以及自己的評價，那我自己最看重哪一樣呢？生活是自己的，我開始發覺起碼要先滿足自己。或許滿足了自己和工作人員的關係，滿足了自己，對比很辛苦、很不開心地完成（一部戲）然後你可以舉著一個獎杯，我會選擇前者。

接戲標準也一樣，我會看（主創團隊）是甚麼人，以及故事好不好。當然我亦都會為了生計，有些戲甚麼也不看，有工開我就接了。現在我盡量選一些很少預算的戲，例如首部劇情片，如果我覺得故事頗有趣，他們也需要幫忙才能做成，我會選這種方向的。

製作組：有沒有哪類片你很想拍，但是現在還沒嘗試到的？

莫少宗：Harry Potter（《哈利波特》系列電影）、《魔戒》（The Lord of the Ring 系列電影）這類有發揮空間的創作。但我也知道在香港是很難的，外國有，但是我們進不了那個體制，所以很難接觸到。你問我想嘗試哪些，我就會說想做這一類型的戲，因為這種戲的發揮空間真的很大。

製作組：那之後會不會想接科幻片？

莫少宗：四年前（我做了）《明日戰記》（2022），它是科幻片。其實我們也算過，雖然是一個講未來的戲，但又不是一个完全不真實的世界。我不會刻意選一種題材，只不過很容易就會想到 Harry Potter 這種創作性強、整個世界觀需要重新構想一次的電影。不是在討論這個景怎樣，那件衣服甚麼樣，是在想究竟這部戲的世界是怎樣運作的，光是想這些已經開心到不得了。（例如）為甚麼這個人要吃這個「吹波膠」，為甚麼他到大堂用餐時是用這些餐具……其實想想整件事已經很開心了。我亦都明白，這一種題材你在商業上是很難探討有甚麼回報的，而且很難遇到，是可遇不可求的。我覺得如果人生做過這些戲，應該會很開心。

製作組：有沒有甚麼戲是一定不會接的，是不想做這個類型的？

莫少宗：不能被你拍下來的（笑），是人物來的。

製作組：其實這個可以討論一下的，剛剛是問接戲的標準，有些人會說他是看中這個故事，有些人會說要看導演，不想和新導演合作，因為可能很難達到一個共識。那你呢？

² 金話梅獎（電影評選）：是2006年至2017年由香港《蘋果日報》娛樂版舉辦的電影評選活動，讓讀者通過網上投票選出年度最爛的華語電影，其宗旨為希望電影製作人認真對待電影製作，不要重蹈覆轍，並引以為鑑。選舉結果在四月公佈，即香港電影金像獎頒獎典禮舉行前一天，跟美國的金草莓獎一樣具有諷刺意味。

莫少宗：其實我不介意和新導演合作的，我做很多新導演的戲，只不過是一些「老油條」新導演，即是入行工作了二十年的編劇，（或是）做了三十年的副導演，像這種類型的新導演我經常合作。近年我會做一些更加新的導演（的戲），（但）有一些新導演我會選擇不接，就是你自己也不知道自己在做甚麼的人，我就不會接了。

「舊」的導演也會有（這樣的），應該說是團隊吧，因為不單是看導演的，我們會看製片、攝影師、導演來決定合作。如果我知道團隊裡有一堆人是，一，自以為是；二，不知道自己做甚麼的人——或許他會成功，但是真的懶惰又不做功課，自己張開口等你餵他，那些（人參與的）戲我都不會做。因為我覺得太浪費時間了，我愈來愈覺得自己的時間很寶貴，我不想浪費時間在這方面。但是有些可能規模小一點的戲，你明知他拍得可能差一點，但是這個人想法很有趣，或者有機會和我合作的人，他想事情很有趣，我們溝通了很多很好玩的點子，我覺得用幾個月的時間對著一幫開心的人，這多好。為甚麼我要花幾個月時間去不斷重複做、重複做……（場景）拆完再弄，弄完再拆，也許這樣是好事，（但是）一部戲經年累月，也很難不好的。我為人比較急，又不喜歡拖太久，（要拍）很長（時間）的戲我亦都未必會接，即是一來就說要拍一年半的時間，籌備都要一年，可是人生，我的命（就這麼長）……（笑）那幾年去了哪裡呢？我未必會這麼選擇。

張 蚊：你最欣賞哪部香港電影的美術設計，有沒有一部電影能立刻想到？

莫少宗：我看完題目也想不到，因為實在有太多戲我都很喜歡，不一定是出名的戲，基本上每一部戲都有些地方，是我看到會覺得「嘩，正嘍！」。譬如《空手道》³（2017）有某一個點我覺得「好正」，但又有些是不喜歡的；有些很知名的戲，其中一些位置我覺得「好正」，一些地方又覺得不知所謂。所以我沒有特別喜歡某一部戲，從大部分電影中我都能找到美的部分，即是很好的地方，但我說不出來……我很欣賞同行做的東西，無論是新人還是資深前輩，你有時看戲會看到他們的心力，「嘩！這個怎樣找來的？」自己接的戲也是，「啊？這可怎麼做……」，但（最後）完成了，我就覺得很厲害。所以很多戲我都很欣賞，我說不出來哪一部。

張 蚊：劍走偏鋒的戲如何設計，比如《鬼馬狂想曲》（2004）？

莫少宗：劍走偏鋒即是甚麼？題材奇怪？

製作組：剛剛你有提到很想做那些天馬行空的電影，其實你之前也做過一些，但是現在香港就比較少這種題材，你可否舉一個例子？

莫少宗：我覺得很可惜，香港確實有很多非常商業的電影，人家拍你也拍，拍完了也有一定的收視基礎。如果你說《鬼馬狂想曲》，我覺得是有趣的，但那種有趣伴隨著辛苦，在很短的時間裡。我記得中間自己那麼多年沒做電影，（這部戲）開完會之後五天就開機，從開會到拍攝完畢只用了五個星期，真的很辛苦。

在（我參與的）那麼多部戲之中，反而有一部很少被人提起，但我很喜歡的，就是韋家輝先生的作品《再生號》（2009）。我知道當時《再生號》沒有做宣傳，上映了也沒有甚麼人知道，但是它的劇本和題材我覺得很有趣，而且給予我的發揮空間也很大。當時雖然資源所限，但我做的時候是真的頗開心的，包括整個創作過程。韋生一開始想這個劇本的時候，（再生號）最開始並不是一架往返的纜車，是某一樣東西，我們談了很久，最終變成一個纜車（往返陰陽兩界），我覺得整件事的溝通過程非常好。以及我們去了當時的粉嶺裁判處，（將那個地方）整個包起來，拆掉所有東西變成一間屋，整部戲有七至八成（的故事）在裡面發生，我覺得很有趣，特別能發揮香港人的精神，在很短的時間內，不足資源的情況下，做到一些大家都覺得有意思

³ 《空手道》（2017）由張蚊擔任美術及服裝指導。

的東西。坊間怎樣評論我又覺得是沒所謂的，例如這種戲的題材，我覺得應該多一點，要百花齊放就應該甚麼都有，雖然說《明日戰記》這些是很大（的製作），但是它這種我覺得就不是百花齊放，似乎是（順應）市場的大型產物，我覺得應該甚麼類型都要有。

製作組：《再生號》可以說多一點的，我有看過，那架車你是怎樣設計的？

莫少宗：那個車頭還在的，在上面（倉庫），纜車車頭的駕駛艙我有留著。其實看到你的問題（提綱）中也有寫，做過甚麼電影是比較有趣的？在我的電影人生裡很有趣的一樣是，我做過很多車類的東西，電車、纜車、拆彈車、衝鋒車——即是由紅 Van 改裝的那架，裝甲車、直昇機，基本上很多大型的車輛我都重新改建，拆骨再造過。每一次我都覺得很有趣，而且是完成之後我才發覺很好玩的。因為香港拍戲不像外國一些真人秀的節目，整台車由零開始，從打鐵片開始直至全部做出來，很好看的。香港要做這些其實很困難，因為在技術上，的確未達到可以解決那麼多問題。

近年，說一部未上映的戲，《明日戰記》需要造兩架裝甲車，那個做法也很有趣，總之是由一個甚麼都沒有的狀態，買了輛貨車的拖頭，拆掉外殼——我只要那副摩打（引擎），用搭景的方法，在上面造了架裝甲車出來。整輛車可以動，可以開，而且還可以衝。那個過程很有趣，因為你去造這些科技……我不是熱衷於科技的人，但是當你面對這件事，你會覺得好像很新、很好玩但又很困難，辛苦那些不說了，事後一定會覺得很過癮，我覺得很好玩。

剛才說《再生號》，其實《再生號》就是其中一個例子。為甚麼最後造出一個類似纜車的東西，就是我在和導演談的時候，大家一起去溝通，他說怎樣可以做到往返——他經常說怎樣可以往返人間，上下的走。當初我們的想法是甚麼呢？熱氣球，即是氣旋上下，但是怎樣可以做到呢？以前也有些電視劇，比如《飛越十八層》（1982）裡是坐電梯上下，但其實這個載體是很難想出來的。當時我就想，整個（電影的）世界觀是在香港，有香港的本地特色，你想記住一種聲音是有往返的感覺的。我就突然間想起，香港能夠往返，有上下通行感覺的就是纜車，山頂纜車就是上和落的，它那個上落之處就是你會認得那些形狀、斜走的感覺以及 mix（融合）了一種電車。香港的交通工具中，電車，你能聽到「叮！叮！」聲，以及將它變成了載體的名稱，（我就產生了）將「叮叮」和纜車組合在一起的想法。我和導演說，不如這樣，如果整個世界或者那間屋就在香港島，在纜車附近，我們將那間屋設立在纜車往返（路徑）的旁邊，那整件事就很合理。就是說，你感覺那輛車來回上落，你中間故事的走向，可以將纜車演變成這個故事裡大家心目中的那輛車，那麼就是《再生號》的東西了。（電影）本來叫做《死亡城》還是甚麼的，總之是另外一個名字。出來後那個感覺我認為（還可以），當然自己覺得可以再好一些，現在技術也不同了，不過這也算是一個頗有趣的經驗。

張 蚊：那麼不如又說說怎樣利用香港城市空間以及氛圍去做不同類型的電影視覺語言呢？

莫少宗：我先想想這個問題……

製作組：剛剛就是一個例子，纜車……

張 蚊：對，算是舉例說的。

莫少宗：其實我覺得要將一些……其實不一定是香港的，你想將一個地方的元素放進去，也是那句……其實之前的問題也回答過，你要先了解那個地方有甚麼，你的了解也包括體驗。我們日常生活經過一個地方，你會常見到甚麼，你會想那件事就發生在你身邊，其實這個就是基本元素。譬如你在香港街上，建築物很多都搭建了棚架，

以前晚上有很多霓虹燈，這個就是香港元素，這個影像是你外出在街上都能看到的。去到一些地方，例如旺角，橫街窄巷的地方，女人街、廟街這些，那些氣氛是來自（這個環境）充斥著的人，充斥著很熱的天氣，沒有冷氣，但是那些布篷、帳篷，整體都來自於質感、光影。當你在創作的時候，這些都是不錯的選擇，不一定要看書的，你把這些經驗再加上自己的不足，你再去這些地方了解多一點或者再去看書，便會有（靈感）了。我覺得要把那個城市的特質反映在電影裡，你要先了解那個城市或感受那個城市，那就可以做到了。

張 蚊：你認為美術指導是否要有自己的風格呢？你如何建立自己的美學或者風格？

莫少宗：風格是自然產生的，如果你很有策略地一定要做到很出眾，我覺得不是這樣的。通常第一、二部（電影）是沒有風格的，應該也不會有風格出來，因為你也在（不停地）面對著工作。但是我覺得，慢慢做的時候，你會偏向……你會發覺找資料時會偏向找某一些東西，會留下的資料是某一種類型，你留著留著就會發覺自己原來有些東西很相似。當演繹一個場景或者演繹一個造型的時候，你會發覺（某些元素）用得比較多，其實那個就組成了風格。所有我認識的美術（指導），他們的風格都是自然產生的，包括我自己也是，你不能苛求，你沒有（風格）就不會有了，你如果有的話，自己會慢慢生長出一個東西。

那你說有沒有需要呢？每個故事都是不一樣的，即是作為一個 artist（藝術家），那個特質的需要就是要你不斷做不同的 artwork（藝術品），你的風格就會慢慢出來。有沒有需要呢？有是最好的，沒有也不代表做不到，沒有也不代表做得不好，只是你有沒有一個自己的個人特色而已。所以這不是一個是與否的答案，這是我的看法。

製作組：你平時工作有沒有用到香港比較傳統或者民間的技術呢？可以舉例說說。

莫少宗：有的，例如搭棚——很常用的，紮作即是紙公仔、燈籠那些紮作方法，霓虹燈，還有木工……其實木工不是一個民間技術，現在也在一直用，我持續也在用，只要有適合的，我就會盡量用。

我覺得這些民間的技藝很需要珍惜。（我們）知道世界運作的方法會變，一定會淘汰某一些東西，但我覺得這些民間技術是沒有辦法可以令到它繼續運行的，因為世界的走向不停地變化，有些東西注定會被淘汰，我只是覺得要珍惜它們，能夠用到都盡量用，以及要謹記有這些東西，不要忘記。和香港電影一樣，它輝煌的時候，它的能力是很大的，但是當市場走向不同了，你要謹記有這件事，不一定要懷緬，但是要記住曾經有這個過去，然後再盡量去做，我覺得一切就可以繼續進行。和民間工藝一樣，現在例如霓虹燈沒有了，全香港本來有二百多位師傅，我去年做過一部戲的資料搜集，導演做過的資料顯示現在只剩下五位而已。在資料搜集的過程中，電影籌備當中，有一個（師傅）還過身了，之後慢慢也會相繼沒有的，但是沒有了這些師傅是不是就沒有霓虹燈呢？不是的，自然還是會產生出來，你發現有些年輕的人開始學這個技藝，他們成立工作坊，把這件事在另外一個生態呈現，他們會做一些 art piece（藝術品），就是把這個傳統的技術轉化成為了現在會有的東西。不是一定要安裝招牌就一定要有霓虹燈，我覺得不一定要用這種方法去保留，是要配合現在的市場環境，需要就盡量去用。

製作組：你剛剛說有留著《再生號》那個車頭，那你平時喜不喜歡收集東西？

莫少宗：其實我不喜歡收集的，但是我不捨得丟東西。因為收集東西你要有地方，可是有時人就是這麼矛盾。我不喜歡收集是因為收集很麻煩，例如收集杯，你不會只收集兩隻，你會收集一百隻，會不斷繼續收集，這是一件很恐怖的事。但是在我工作過程之中，或者我去旅行時看到一些很有趣、覺得需要留下的（東西），或者拍完那

部戲（本來）要扔掉的，如果我不留住它，它就會在垃圾房裡出現，而我覺得我應該先保留，等有朋友要好怎樣也好，我盡量留。所以留著留著就會積存很多，佔據很多地方。

你們現在坐的這張長椅就是《再生號》那架纜車的長椅，這兩張是人手做的，我留了四張，因為整個製造過程，不論燒鐵架、每一條木條的拋光，我知道這個過程花了多少時間，以及要怎麼做才達到目前這個效果。你一下子丟了它，就沒有了，那既然可能日後有機會、有地方能用到，我就先留下。

這邊的框架，難道是我貪玩搭個景出來嗎？是因為我拍了一個廣告，需要假裝成紐約的地鐵站出入口。於是我在中環，忘了是哪一條街，我造了一個外殼，那些人假裝走進去，只造了個框架而已。拍完之後就扔掉了，本來已經安排送往堆填區了，道具手足打給我說要丟掉它，我剛巧在這裡，就說不如先拿回來，我也不知道有沒有用。拿回來之後，因為我們已駁好電路，索性就把它分開，就做了這個 partition（劃分），其實等同環保和 recycle（回收）的原理，我覺得如果有一件東西可以重新再用，給它一個生命是很有趣的，即使是 display（展列）出來也是第二個生命。

製作組：還保留了甚麼電影的東西？你剛剛好像說拆彈車……

莫少宗：拆彈車，即是《寒戰》那個拆彈車，我把它放在一個角落裡，在上面的倉庫，有很多雜物。我留著它，也是因為那部戲拍完了，它放在電影公司的倉庫裡，聽說他們要處理掉，我就問是不是沒人要。那時我也不知道拿去哪，就先拿了回來，然後一直放在倉庫頂了，所以日後展覽可能也會拿出來。我有很多例子想不起來，大約都是這樣，例如那幾個「圓餅」，很多年前有部電影，是給 dancer（舞者）的 props（道具），我用反光板做了幾個像金幣的東西，在他們跳舞時「伏」一聲，變成一個大金幣。我隔了不知道多少年，差不多九年後，在某一個道具房裡看見它們被丟在一角，我就問是不是不要的？「不要了！」那我就拿了回來放在這裡，掛了幾個「餅」在上面，其實也沒有甚麼特別的，只不過（上面的圖案）是我自己用 marker（油性筆）畫的。以前做很多東西未必找美工做，如果沒人做就自己手畫，手畫可以完成的，就用 marker 畫。現在已經褪色了，但我覺得那時好像畫得挺不錯，所以就留下來了。

訪問日期：2021.09.30