



趙崇邦

Choo Sung-pong, James

電影美術總監
視覺特效指導、動畫導演

個人經歷

▲ 趙崇邦 (James Choo)，1966 年 6 月 23 日出生於香港，祖籍廣東台山。

於李惠利工業學院室內設計系畢業後，曾短暫從事室內設計及任職於廣告公司。1988 年通過招考進入香港電視廣播有限公司 (TVB) 擔任佈景設計師，師從資深佈景師梁志興先生，及後又轉入亞洲電視 (ATV) 就職。在此期間，趙崇邦參與了《俠客行》(1989)、《蜀山奇俠》(1990) 等古裝電視劇集的佈景設計及製作，亦曾跟隨梁志興為電影項目繪製施工圖。

1995 年，趙崇邦為電影工作室製作的古裝單元劇《黃飛鴻新傳》電視電影擔任佈景設計，此後全力投入電影美術行業。入行至今，他為超過五十部電影擔任美術指導、視覺特技指導等職務。2006 年，他分別為美國哥倫比亞影業投資的科幻電影《紫光任務》(Ultraviolet)，及改編自索尼遊戲的動作電影《生死格鬥》(DOA: Dead or Alive) 擔任美術總監，是第一個獲邀在好萊塢主流電影公司投資製作的大片中擔任同類關鍵角色的亞洲電影人。

2008 年，趙崇邦將內地熱播五百餘集的電視動畫劇集《喜羊羊與灰太狼》，改編為動畫電影《喜羊羊與灰太狼之牛氣沖天》，成為中國首部賀歲動畫大片。2010 年，他執導的續作《喜羊羊與灰太狼之虎虎生威》，獲得了第 16 屆上海電視節白玉蘭獎「最佳國產動畫金獎」及第 7 屆金龍獎「最佳動畫長片」等多個獎項。

趙崇邦曾三次提名金馬獎「最佳美術設計」。2011 年，他以《狄仁傑之通天帝國》榮獲第 30 屆香港電影金像獎「最佳美術指導」榮譽。

參與電影

| 上映時間 | 作品 | 職位 | 出品公司 | 拍攝地 | 獎項 |
|--------|-----------------|------|------------|-----|----|
| 1994 年 | 《花月危情》(導演:高翊浚) | 美術指導 | 華仕電影製作有限公司 | 香港 | |
| 1994 年 | 《撞板風流》(導演:蔡繼光) | 美術指導 | 東方電影出品有限公司 | 香港 | |
| 1994 年 | 《不文女學堂》(導演:陳學人) | 美術指導 | 鴻海電影製作有限公司 | 香港 | |
| 1994 年 | 《馬神》(導演:陳學人) | 美術指導 | 娛樂電影企業有限公司 | 香港 | |

| 上映時間 | 作品 | 職位 | 出品公司 | 拍攝地 | 獎項 |
|--------|-----------------------|------|-------------------------------------|-------------|---------------------|
| 1995 年 | 《震撼性醜聞》(導演:李惠民) | 美術指導 | 天平電影投資有限公司 Kingfisher Films | 香港 | |
| 1996 年 | 《金榜題名》(導演:李惠民) | 美術指導 | 南燕製作有限公司 彩業娛樂有限公司 香港泰吉影業公司 | 香港 | |
| 1997 年 | 《高度戒備》(導演:林嶺東) | 美術指導 | 天下電影製作有限公司 | 香港 | |
| 1998 年 | 《陰陽路之升棺發財》(導演:邱禮濤) | 美術指導 | 永盛娛樂製作有限公司 | 香港 | |
| 1998 年 | 《行運一條龍》(導演:李力持) | 美術指導 | 天下電影製作有限公司 | 香港 | |
| 1998 年 | 《龍在江湖》(導演:王晶) | 美術指導 | 永盛娛樂製作有限公司 最佳拍檔有限公司 中國星集團有限公司 | 香港 | |
| 1998 年 | 《每天愛您 8 小時》(導演:阮世生) | 美術指導 | 最佳拍檔有限公司 | 香港 | |
| 1998 年 | 《賭俠大戰拉斯維加斯》(導演:王晶) | 美術指導 | 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) | 美術指導 | 最佳拍檔有限公司 | 香港 澳門 | |
| 1999 年 | 《烈火戰車 2 極速傳說》(導演:劉偉強) | 美術指導 | 永盛娛樂製作有限公司 最佳拍檔有限公司 | 香港 澳門 | |
| 2000 年 | 《Bad Boy 特攻》(導演:葉偉民) | 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 | |
| 2000 年 | 《決戰紫禁之巔》(導演:劉偉強) | 美術指導 | 永盛娛樂製作有限公司 | 中國大陸 | |
| 2001 年 | 《拳神》(導演:劉偉強、元奎) | 美術指導 | 銀都機構有限公司 東方魅力控股有限公司 | 香港 | |
| 2001 年 | 《暗戰 2》(導演:杜琪峯、羅永昌) | 美術指導 | 一百年電影有限公司 | 香港 | |
| 2002 年 | 《衛斯理之藍血人》(導演:劉偉強) | 美術指導 | 銀都機構有限公司 中國星集團有限公司 | 香港 | |
| 2002 年 | 《賤精先生》(導演:關信輝) | 美術指導 | 寰宇娛樂有限公司 | 香港 | |
| 2002 年 | 《赤裸特工》(導演:程小東) | 美術指導 | 晶藝電影事業有限公司 | 香港 | |
| 2002 年 | 《無間道》(導演:劉偉強、麥兆輝) | 美術指導 | 寰亞電影有限公司 | 香港 | 第 40 屆金馬獎最佳美術設計(提名) |
| 2003 年 | 《雙雄》(導演:陳木勝) | 美術指導 | 銀都機構有限公司 寰宇娛樂製作有限公司 | 香港 | |

| 上映時間 | 作品 | 職位 | 出品公司 | 拍攝地 | 獎項 |
|-------|---------------------------------------|--------|--|---------------|-----------------------------|
| 2003年 | 《安娜與武林》(導演:葉偉民) | 視覺特效指導 | 寰宇影片發行有限公司 | 中國大陸 香港 日本 | |
| 2003年 | 《咒樂園》(導演:劉偉強) | 美術指導 | 製作基地有限公司 | 香港 泰國 | |
| 2004年 | 《新警察故事》(導演:陳木勝) | 美術指導 | 英皇電影有限公司 中國電影集團公司 成龍英皇影業有限公司 | 香港 | 第41屆金馬獎最佳美術設計 (提名) |
| 2006年 | 《寶貝計劃》(導演:陳木勝) | 美術指導 | 中國電影合作製片公司 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 | |
| 2006年 | Ultraviolet《紫光任務》 (導演:Kurt Wimmer) | 美術總監 | Screen Gems | 美國 香港 中國大陸 | |
| 2006年 | DOA: Dead or Alive 《生死格鬥》(導演:元奎) | 美術總監 | Constantin Film AG | 泰國 香港 中國大陸 | |
| 2009年 | 《喜羊羊與灰太郎之牛氣沖天》 (導演:趙崇邦) | 導演 | 上海文廣新聞傳媒集團 廣東原創動力文化傳播有限公司 北京優揚文化傳媒有限公司 | - | |
| 2010年 | 《嘻遊記》(導演:鍾少雄) | 美術指導 | 北京紫禁城影業有限責任公司 泰吉世紀(北京)文化傳播有限公司 | 中國大陸 | |
| 2010年 | 《狄仁傑之通天帝國》 (導演:徐克) | 美術總監 | 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 | 第30屆香港電影金像獎最佳美術指導 |
| | | | | | 第47屆金馬獎最佳美術設計 (提名) |
| | | | | | 第13屆亞洲影評人協會獎 最佳藝術指導 (提名) |
| | | | | | 第5屆亞洲電影大獎最佳美術指導 (提名) |
| 2010年 | 《喜羊羊與灰太郎之虎虎生威》 (導演:趙崇邦) | 導演 | 廣東原創動力文化傳播有限公司 上海東方傳媒集團有限公司 北京優揚文化傳媒有限公司 上海炫動傳播股份有限公司 | - | |
| 2015年 | 《午夜蝙蝠》(導演:馬玉成) | 美術指導 | 香港泰吉影業公司 北京南海影業 北京百富華影視文化傳播 | 意大利 中國大陸 | |
| 2017年 | 《大鬧天竺》(導演:王寶強) | 美術總監 | 樂開花影視傳媒無錫有限公司 | 印度 中國大陸 | |

| 上映時間 | 作品 | 職位 | 出品公司 | 拍攝地 | 獎項 |
|--------|----------------|------|--|------|----|
| 2019 | 《上海堡壘》(導演：滕華濤) | 後期美術 | 華視娛樂投資集團股份有限公司 中國電影股份有限公司 天津北方電影集團有限公司 北京聚合影聯文化傳媒有限公司 | 中國大陸 | |
| 2019 年 | 《欲念遊戲》(導演：郭濤) | 藝術總監 | 東陽綻放星生影視文化有限公司 北京海潤影業股份有限公司 浙江諸暨升維傳媒有限公司 博納影視娛樂有限公司 | 中國大陸 | |
| 2022 年 | 《邊緣行者》(導演：黃明昇) | 美術總監 | 愛奇藝影業(北京)有限公司 大足國際文化傳播有限公司 | 香港 | |

訪問文稿

製作組：說說你是怎樣入行的，為甚麼會選擇做美術指導？

趙崇邦：好的，那就從小時候開始說起。我的外公是個演員，他叫何少雄¹。如果大家看過粵語長片《如來神掌》（1964）的話，當中的「天魔」一角就是我外公。

我小時候外公常說片場的故事給我們聽，但是每次來我們家，他永遠會做一件讓我不喜歡的事，就是和我搶電視看。我很喜歡看卡通片，但他一定要看粵語長片，每次我都很不喜歡看見他來，印象是不好的。但是終於有一天，他突然讓我一定要看一部粵語長片。當時我正在看別的卡通片，他說你一定要看這一部。這部是甚麼？原來就是《十兄弟》²（1959）。我看完之後，見到裡面的世界覺得很開心，為甚麼這部戲可以那麼精彩？《十兄弟》這個故事裡，他們上山下海，打開了我的幻想空間。就是這部戲開始，我發現原來電影還挺好看的，我還以為每部戲都那麼精彩。當然後面那些並不是如此，有些戲也很普通。

到我再長大一點時，爸爸會帶我去看電影。通常都是這樣開始（喜歡上電影）的，因為當你進入電影院時，寬銀幕的吸引力是威力無窮的，讓你相信你看到的世界，讓你開始對電影有一個渴望，很想透過電影認識人生和了解這個世界。

我小時候很喜歡畫畫，但是有個很壞的習慣，就是我喜歡畫在家裡的牆壁上。每次畫完我媽媽一定會罵我，罵得很兇；但爸爸就相反，他會鼓勵我。曾經我媽說過一句話，當時我覺得很受傷，她說：「你再畫畫長大後沒有用的，長大後你只能做巴黎乞丐。」巴黎乞丐是甚麼？巴黎好像很好，但為甚麼是乞丐呢？那時候父母的觀念就是這樣，覺得畫畫是沒出息的，這讓我的自信心受到了很大傷害。但爸爸很好，他送我一本書簿，告訴我不要畫在牆壁上，「你畫在畫簿上，這樣可以跟別人分享。」就是這樣一個概念，成為了我對美術追求的一個起點。

製作組：剛剛說到你喜歡畫畫，之後呢，大學是學電影還是美術設計？

趙崇邦：我那個年代香港的大學沒有電影專業可以讀，那時我先去了李惠利工業學院學平面和產品設計，但不是很喜歡，最後我修讀了室內設計。畢業後出來做了應該不到半年的室內設計，幫人畫施工圖，超級無聊，「悶到飛起」。

剛好當時有個同學，他在廣告公司工作，是一間叫 KPS 的廣告公司，拍林林總總的廣告，他叫我不如來試一試玩一下。去了這間公司後我甚麼都要做，我不知道當時的職位叫甚麼，叫 PA（製作助理）或是別的，總之要畫 storyboard（故事板），你能做到的事全都要做。後來又是工作不到半年，公司裡有一個導演建議我去

¹ 何少雄：伶影雙棲演員，其電影生涯長達三十年，期間參演超過二百三十齣電影。銀幕首作為《賣油郎獨佔花魁》（1937），息影作為《七劍十三俠》（1967）。

² 《十兄弟》：由吳回執導的香港粵語長片，上映於 1959 年。背景是民國初年十個擁有異能的兄弟的遭遇，故事有著「團結就是力量」的寓意。其後這個故事也被改編成其他電影及電視劇。

Hong Kong Film（香港電影公司）³，應該是胡樹儒那間廣告公司。那時候看的東西多了些，但是又做不長，不知為何分配我去了另一個文化機構裡畫圖。

總之早期的時候很不穩定，自己也不知道自己想怎樣。直到1988年，終於有一次機會。當時TVB（無綫電視）在招考美術部下面一個叫做Setting Designer（佈景設計師）的職位。記得當時進去面試時應該有六、七個人，印象很深的是有一個問題很有趣，他們篩選出我們幾個人後就問我們：「將來你們進公司工作，即是做佈景設計，喜歡造古裝的舉手？」基本上沒人舉手，只有我一個人舉，他們就問我為甚麼喜歡古裝。我說不是（喜歡），（是因為）時裝讀書可以學到，但古裝是沒得讀沒地方學。所以我就選擇了這條路，進入TVB後又很幸運地跟了我真正的師父，他就是梁志興⁴，興叔。

興叔原本在粵語長片時代是專門造佈景、畫佈景的，所以那時我就幫他畫施工圖。其實不知道他在做甚麼，當然在電視台（的工作）是知道的，我們每個星期都要置很多景，不停地畫。在TVB大概做了兩年就離職了，去了ATV（亞洲電視）一年，那時候已認識了陳木勝、李惠民等幾位導演。那時其實興叔有帶我出去做（電視台之外的）電影工作，但是沒有合約，我只是畫施工圖。例如有條古裝街，分一部分交給我畫，早期就是這樣。到最後終於正式入（電影）行是在離開電視台後，李惠民帶我們入行的⁵。第一部就是做……

應該這麼說，入行前應該是做了電影工作室的「黃飛鴻電視電影系列」⁶，有五輯和五個導演⁷，我記得好像有麥當傑、李仁港等等，是從這裡開始正式入行。這部戲之後電影工作室找我去工作，又是甚麼都要做，總之甚麼都嘗試一下，那時也是用一種學習和認識人的心態。始終機會是別人給予的，我是沒辦法去主動（找機會）的，那時是這樣。

文念中：你在電視台畫施工圖，印象最深的是哪一齣電視劇？

趙崇邦：在TVB年代印象最深的是《俠客行》（1989）、《蜀山奇俠》⁸（1990）、《仙鶴神針》⁹（1992）。為甚麼特別對這三齣電視劇印象這麼深呢？當時監製是蕭笙叔，隸屬他的導演們，其中有幾人是現今的電影導演。其實還有一部（印象深刻的）是杜Sir（杜琪峯）導演的電視電影叫《特警90》（1989）。

當時在電視台的佈景設計師中，我是站得比較前的那種。我很喜歡跟導演和監製溝通，很想了解他們怎樣拍戲。因為自己甚麼都不懂，每天都只是對著那些圖，只是畫景和研究空間的比例，不懂導演在做甚麼，所以我喜歡跟這班導演交流。

最深印象的電視劇是《蜀山奇俠》，因為開始想跳出電視台的那種模式化設計。電視台做佈景設計是有種特性的，像砌樂高（積木）一樣，去施工房找現有的東西再重新組合，這就是在電視台做佈景設計的工作。直到去到《蜀山奇俠》蕭笙叔那邊，才開始可以讓你完全用新的施工，去重新組合一個空間，有點像做電影。那時開始就覺得做電視以外，做電影應該會更好玩，我很想做，於是就拜託興叔帶我出去工作。

³ Hong Kong Film Services（香港電影公司）：胡樹儒於1961年創辦，以攝製電視廣告片為主要業務，亦出品過動畫電影《老夫子》（1981）及《山T老夫子》（1983）。

⁴ 梁志興：資深佈景師及美術設計，四十年代已開始參與電影置景及美術工作，參與電影超過兩百部。

⁵ 此處為受訪者口誤，後文糾正為拍完電影工作室出品的「黃飛鴻電視電影系列」後入行，與李惠民導演無關。

⁶ 黃飛鴻電視電影系列：即《黃飛鴻新傳》電視電影，是1995年至1996年由電影工作室製作、徐克監製的古裝單元劇。全劇採用電影膠片拍攝。除首部《黃飛鴻之八大天王》於1995年播出外，其餘均於1996年播出。趙崇邦任佈景設計。

⁷ 此處受訪者記錯，將「五輯五個導演」說成「八輯八個導演」。五輯分別為：《黃飛鴻之八大天王》導演李仁港；《黃飛鴻之少林故事》導演蔡晶盛；《黃飛鴻之無頭將軍》導演麥當傑；《黃飛鴻之辛亥革命》導演鄭基成；《黃飛鴻之理想年代》導演胡明凱。

⁸ 此處受訪者口誤，將《蜀山奇俠》說成《蜀山傳》，後文統一修正。《蜀山奇俠》是香港無綫電視（TVB）出品製作的二十集古裝武俠電視連續劇，1989年3月開始拍攝，於1990年播出，監製為蕭笙。

⁹ 此處受訪者記錯，《仙鶴神針》電視劇集由香港亞洲電視（ATV）出品製作，而非TVB。該劇1992年在亞洲電視本港台首播，共三十集，是1992年蕭笙從TVB重返ATV後擔任監製的首部電視劇集。

文念中：那時興叔已經做了很多電影嗎？

趙崇邦：那時候興叔已經做了很多部電影，例如《刀馬旦》（1986）、《上海之夜》（1984）等等，他那時幫電影工作室做很多古裝街道的施工或一些設計。興叔最擅長把整條古裝街做出來。那時候我們跟著他甚麼都做，畫完施工圖又要跟進（施工過程），跟完又被木工罵，總之每天都不知道在幹甚麼，而且還沒簽合約，是興叔請我們工作的。

有一個有趣的故事。在電視台工作，收入是很固定，但是很不幸在我進電視台前爸爸過身了，家裡突然間經濟變得很緊張。我媽媽很喜歡我在電視台工作，因為收入穩定。自從離開，不好了，收入不穩定，我就先瞞著我媽。瞞著也沒關係，因為我還有點存款，但也挺不了太久。最後好像半年都沒收入，我實在撐不下去了就去跟興叔說：「興叔，我們做電影其實會不會有收入的？」然後興叔才想起要出糧（發工資）給我。當時很辛苦的階段很想要放棄，覺得完了，不行，要去找一份長工。

製作組：那時候建一條街道，是找一條街為基礎再慢慢改造，還是每條街都不同都會重新建？

趙崇邦：是這樣的，很多時候一條街是以一個朝代為基礎，根據不同故事和劇本，不斷在原有的結構上改造。例如在興叔那個年代，他們有一個名詞叫「小龍接大龍」，意思是將原有的結構擴充或者縮小。當時我就是學畫這些平面圖、立面圖和施工圖。確實能學到很多東西，因為我們對朝代的認識，說實話你看書是看不完的。你做電影被人罵，罵到你學會為止，哪裡不對，為甚麼不對，他們會講解給你聽。而且當時的年代有很多工匠，例如木工、雕花師傅，有特別多很厲害的美工，在邵氏和清水灣片場的那些人。那時候我們的位置就是要纏著這班師傅，真的學到很多東西。

製作組：如果要從電視轉做電影，那時是怎樣的，是跟著一個師父嗎？

趙崇邦：我記得在那個年代，八十年代末九十年代初，有個潮流就是電視台導演出去做電影。基本上他們會喜歡帶著過去合作過的人一起。我以前和 Benny 陳木勝合作過，還有李惠民。杜 Sir 也合作過，但他後來沒找我，他有自己的工作範圍。

我很幸運能跟到興叔工作，所以我才有很多機會接觸電影工作室的項目。但其實工作也不多，都是做比較底層助美的工作，甚至有時在拍攝期間連片場也不允許我們去，我們畫完圖跟完景就要撤走了。但那時我很好奇很想去現場看他們拍戲，所以要求興叔給我機會，讓我去接觸。接觸後就完全不同了，直接愛上了這份工作，原來拍攝現場氣氛這麼棒，「你別把我擺在後面整天畫圖才對嘛，興叔！」

製作組：你剛剛提到和木工師傅及其他師傅溝通，看到你後來也做了很多古裝電影，有沒有一些特別的技術是從那時候就已經有的，直到現在也在沿用？

趙崇邦：我說個人技術吧，為何我說他們似一班工匠呢？我記得有幾個美工師很厲害，他們可以一走來就直接問你：「你想畫甚麼年代的花紋？」不用看書，不用看參考，厲害到一拿到紙就已經可以畫出來給你看了。例如唐朝的花紋是甚麼顏色？他（們）就拿幾支筆來畫給你，他（們）本身就已經是一本很厲害的百科全書了。我覺得在那個年代，美工也好，或是一些工匠級的師傅也好，他們是有很多東西在手上的。反過來現在我們是沒有，是很被動的，要先看看是甚麼朝代再去找，找完再過濾後可能又不是我們想要的東西。所以那時我學到了一件事，原來很多東西要吸收成為自己的知識，就是通過畫圖。我從那時就養成了一個習慣，自己要不不停地畫圖，

因為畫的過程才讓你真正學會這些東西，你不是只有觀察，而是要掌握它們。我在當年那班美工師身上學到了這件事。

文念中：在整個美術過程中，你覺得哪個過程最難，或者最享受？到底是設計更難，還是跟師傅溝通把東西造出來更難？是想一個意念出來難一點，還是執行出來比較難？

趙崇邦：其實這個過程只是一個階段，到我在工作中稍為成熟一點時，才發現原來最難的階段是開會。因為那時我只是整天在後面畫圖，終於有一兩次興叔帶我出去開會，我才見到真正跟導演，或是一些提要求的人，甚至武術指導之間的溝通過程。你很難理解他們的述語，你抓不到他們的意念你就沒法設計，後面的路基本就斷了。

我覺得這部分當時是要很有勇氣地靠自己努力去過這一關。早期是很困難的，根本完全不懂溝通。以前很簡單，興叔讓你畫甚麼你就畫甚麼，像有一個依靠，基本上我連拍戲是甚麼都不懂，所以一開會我就要面對這些問題。

製作組：那現在呢？做了美術指導後，你覺得哪一部分最困難？

趙崇邦：其實我有一個很特別的地方，我想很多導演都知道，就是我做美術指導，我一定會「送」一樣東西——畫 storyboard。

為甚麼我要這麼做呢？因為我很想學習導演是怎樣思考的，每個導演都不一樣。所以我就叫製片別找人畫 storyboard 了，但又貴，不如我來畫，反正我比較投入。我知道導演的處理方法或者他說故事的角度在哪裡，然後我就可以跳出來，造我的景也好，造我的世界也好，都會精準很多。所以我差不多幫每一個合作過的導演畫過 storyboard，甚至很多部電影我沒有做美指，也會幫導演畫，尤其 Benny（陳木勝）是最多的，差不多每部戲都幫他畫，這是一個我很享受的過程。忘了是泰哥（黃岳泰）還是誰，說我是做 DOP（Director of Photography，攝影指導）的。但我不是做 DOP，我不是做攝影的，他說是「Director on Paper」（紙上導演）。也不錯啊！其實真的可以學到很多東西，因為畫 storyboard 不怕犯錯，所有的構圖你都可以大膽一點。但這也是沒人教的，我就多看些電影，多記，記下那些鏡頭。

製作組：你的習慣是拿（自己畫的）storyboard 出來跟導演和攝影師溝通，其實很少見到美術指導這樣做。我覺得有一個好處就是，例如經常是美術（人員）做了陳設，攝影師又不拍，或者攝影師拍的地方美術（人員）又沒陳設到。

趙崇邦：沒錯，我個人覺得這是親近導演最好的方法。你的腦袋裡在想些甚麼，只透過開會溝通是不行的——也不能說不行，當然有的人可以，但我不行。你會很難完全抓到導演的動機，或對於一場戲的設計。特別是不同導演，他們對於同一類型的事物，處理方法都不一樣，其實你自己也學到了很多東西，甚至將來你可能有機會自己想要做導演，這也是一個好處。但我是從好奇心，和想多親近導演一點的動機出發，也覺得是好玩的。當然還有個好處，就是畫 storyboard 畫錯了沒人會罵你，但你搭了景出來，造了道具出來，出錯就會有人罵你。所以冒險相對是很少的。

文念中：你有沒有一些經驗，是你想到一些構思覺得很棒，例如場景或道具，然後你和搭景的人說要怎樣，但搭景的人說這樣不行，「你這樣做是不好的，我這樣才是對的」，會不會常常遇到這種情況？如果遇到你會怎樣解決？

趙崇邦：如果遇到這種情況，我會先找出問題在哪裡。首先在概念上我和導演是否一致？因為有可能是 inconsistent 的，我舉個例子，我不如再講的直白一點。「老爺」徐克，他的御用道具阿龍（李坤龍），他們兩人基本上是互通的。阿龍最喜歡「對付」我們這些美術（人員），（他會問）到底你這個東西是不是「老爺」說的那個東西。

你問的問題，其實我也試過。出現一張圖，和導演討論完，可能導演表達給你聽「都 OK 啦」，但落到道具阿龍手上他說不行。那麼這一刻的「不行」，一定要找出不行到底是指甚麼，是概念不行，還是結構不行，到底是甚麼不行？其實我可能相對比較尋真，我會以柔制剛，我會說：「沒關係，最重要的是把問題找出來。」很多時候我喜歡把問題（的根源）找出來。當然我後來才知道原來是承重問題、結構不對、你要做鋼結構或諸如此類。

這些所謂的「不行」，如果是概念不行，應該就不會出施工圖，不會出後面的平面圖。整個過程應該要先把前面的問題解決，再輪到這一班人（道具、置景等）來處理。所以我覺得要先搞清楚，這件事如果是含糊的，那就很危險了。特別是畫武器，很多東西很抽象，例如有些武指說：「不如造一把這樣的刀，要可以這樣又可以那樣……」這些情況是最危險的，我就在拿給道具（師）之前，自己用卡紙也好，甚麼材料都好，自己先造一個模型，拿到武指面前（先讓他看看）是不是要這款。語言太抽象了，分分鐘都可能不是這樣東西，那還不如先在這裡碰釘子，先等這件東西對了。我們自己會畫施工圖，起碼那些比例要準確，到你交給道具（師）時，他們最不喜歡的一件事就是你要改來改去，因為預算問題，你一改就涉及預算的問題。我會盡量希望減低後面施工時要修改的流程，雖然這是無可避免，但起碼修改次數少一點。特別是佈景，景的比例如果錯了，一改就是災難級，這個是最恐怖的部分。不過幸好以前做佈景設計的訓練，空間感和比例等會相對準一些。

文念中：你有沒有一些例子是預算不足，但是又想多做一點的呢？

趙崇邦：有，我很想說這個例子，《狄仁傑之通天帝國》（2010）。這部電影讓人感覺預算很足，其實是很窮的。因為是華誼兄弟（電影公司）和「老爺」（徐克）合作的第一部戲，當時「老爺」的電影票房在低潮期，大家都有壓力，就是一定要做這部戲。其中有一個場景，我記得是拍到中後段，「武則天登基大典」的場景，但製片竟然告訴我預算只有九萬多。難以想像，用九萬多塊怎樣能造出武則天的登基大典？那時我去找導演商量，就很幽默地說：「老爺，兩個禮拜後的盛唐，武則天的登基大典，我們手上的盤纏只有九萬多，我不太明白要如何造。」

當時「老爺」也知道這些問題。當然為何資金只剩下這麼少有很多原因，牽扯到監製等等他們之間的問題，但我要去解決（場景的）問題。還好導演體諒我們只有那麼點錢，不如就選擇走另外一條路。

這部電影在開拍前，我們做了很多資料搜集，其中一項資料非常有趣，啟發了我們將它的元素放入場景設計中，用很低的預算完成了製作。搜集資料的時候，我們去了西安法門寺的博物館。導演認識當地的博物館館長，他帶我們去了一個地下密室，那裡有道封條，封了很多年，館長拆開封條帶我們進去看，裡面有真正唐朝的、未公開的壁畫。當然是不允許拍照的，我們幾個人也很緊張，三人分開各自看，因為太大了，結果大家同時都喜歡上了其中一幅，出來後大家講的都是同一幅。那是一幅很高的壁畫，差不多有兩米多，整幅畫給我的印象是很簡約的圖案、格子和線條，紅白色相間，一眼看去會以為是一張波斯的 graphics（圖形），其實是唐朝的一些建築組合，以及一些宮女堆砌繪成。我和「老爺」說這個方向很好，盛唐不一定是金或銀，不一定要講有錢，也可以講文化，加上唐朝又是中西融合最高峰的一個交匯點。

說回我們不夠預算，我就建議不如整個畫面「玩」graphics。其實紅白是一個波斯的 pattern（圖案），以前人們融合出來的其中一種，不如就用這麼簡單的 pattern 拼起來試試。加上我們再擺放一些人，以及我們叫「環保地撿垃圾」——以前我們搭過的很多景都還有（一些剩餘的物資）。最可惜是整部電影在橫店拍攝，橫店沒有唐朝建築，這部戲我們做得很辛苦，就變成我們在那邊又「撿垃圾」，又用一些很 graphic（圖形化的）的背景等等去堆砌出來。

這個景有一個笑話。未搭景之前，有一些「行家」經過看到我們的景，剛好在「長樂宮」外面，「這裡有間 KFC，是不是以後可以叫外賣？」你知道 KFC（肯德基）是甚麼樣的，紅白間條。我們搭了一個廳，那麼大一塊地方他們還以為有間 KFC。當然我們的腦海裡會有對於全貌的想像，我們不會擔心，最後的呈現也是有衝擊力的。

這個經驗告訴我，其實不一定靠錢才能做到你最理想的設計，有時「中 point」（抓到重點）反而比較重要。「中 point」可能很便宜，當然也有可能很貴。那次的經歷就是這樣，沒預算但是最後也能解決問題，又能「中了 point」，是一次很特別的經驗。

製作組：不如說說你覺得美術與 CG（電腦特技）部門的關係是怎樣的？現在有很多電影有時會感覺好像沒有了美術，CG 高於美術，會不會有兩方面衝突的時候？

趙崇邦：我覺得要這樣來看。我剛剛在內地有一部戲，去了韓國六間最大的特效公司和他們合作。其實如果真的夠專業，在職位上會分得很清楚。如果你是一個 Production Designer（美術總監），其實你應該去帶領特效總監，他應該服務於你的想法，而不是他去給你出主意。當然有些電影可能很依賴特效總監，所以我覺得如果說回之前，很早期我跟劉偉強（合作），幾乎每部電影都有特技，那時候花很多時間去學習，到底整個技術和過程中我們要注意些甚麼。當我們有了這個技能，或者當你這個技術的流程是怎樣的之後，我們自然就懂得怎麼分工了。但我想強調一點，始終我們是主創，你沒有理由讓他（特效總監）帶領你，當然如果他（們）有一些很好的想法，你可以去考慮，但也要先看看他（們）是否遵循著整件事的理念。

我覺得這件事主要看你自己怎樣和他們分工，當中最難的部分通常涉及甚麼呢？就是和預算有關的部分，因為這部分交疊得很厲害。例如我的場景需要搭到甚麼程度，其他全都用綠佈景嗎，或是不負責任地說你們自己搞定吧。這些在很多時候，拍很多電影時是很含糊的。然而很多時候那些特技公司（的人）會說：「這部分我們是不會做的。你們先搭出來，我們才會怎樣怎樣。」

我們到底應該怎樣處理這個問題呢？經過這麼多電影的「鑊氣」，「損」（背）了這麼多「鑊」（鍋），我找到了很重要的一點：後期特技一定要將它拉到前期，不要讓它在後面那麼被動。因為現在有部分後期公司是等你拍完，甚至有些可能在前期參與度很低，去到後期「你給甚麼，我們後面就再做」，是這樣。我覺得一定要將後期「前期化」，拉到和我們主創差不多同步。因為當我們決定了想法之後，第二步就是分工，我們美術部實際上要做多少，你們特技那邊又能幫到多少，之後才能互讓解決，找出預算的問題。這個涉及到的錢，而不是責任問題，可以做到最好的效果是甚麼？特技公司能幫美術部節省預算，那就非常好了，因為你到現場還會有更多開支。但有些時候是相反的，「你們美術部多做一點啦」，特技方面可以少做很多工作。我覺得這個只要我們搞清楚責任，大家不要互相交疊，應該就會好很多。因為最近這幾年（參與）的電影，我全都碰到過這方面的問題。

製作組：美術部的工作是跟前期多一點，到後期就沒有美術指導去跟進，後面出來的效果會不會與一開首美術部所想的有出入呢？

趙崇邦：這是一個很好的問題，是災難級別的。自從做完《狄仁傑（之通天帝國）》後，基本上每一部電影，我一定要連後期也做了，跟完 CG 甚至是 DI（數碼中間片）¹⁰。特別是 DI，我有一個很痛苦的經歷，我去印度拍完電影回來，然後後期 DI 做的那些顏色，我們原本有六種紅色，他們的 DI（人員）調到只剩下兩種紅色，而導演（竟然）收貨。

¹⁰ DI：Digital Intermediate 的英文縮寫，即數碼中間片，形容電影數碼化及處理其色彩和影像特性的過程。

所以我覺得這又是一個很大的問題，一定要將後期「前期化」，把他們（後期人員）拉去前期，如果不這樣做就是一個災難。CG 更是如此，大部分電影到特技製作階段，通常主創也好，美術部也好，全部都已撤退，跟後期的可能只剩下副導演——甚至那個副導演根本不是這部戲的都行，而導演可能也沒時間，所以那些特效又變成災難級別。

我再舉一個例子，其實《狄仁傑（之通天帝國）》是一個災難級別的特技。可能沒甚麼人知道，就是前期跟著我們的那間（特技）公司，到拍完之後就走了，我們重新到韓國首爾找了一間公司——甚至都不是一間特技公司而是一間動畫公司，來幫我們完成所有他們沒有去跟現場、前期的特效。我們飛去韓國做了三個月，將所有事重新再做過。

那一次的經驗讓我意識到，如果我們不幫他們跟後期，後期可能會破壞前期的所有心血。無論前期你多麼辛苦，後期公司是永遠感受不到的，他們按一個按鈕，就可以毀掉你所有心血。當然這只是我個人的經驗，可能一些更專業的特技公司，前期會有人跟進，後期也有人跟進，他們會做得很好也不奇怪。可能是我遇到的不好，一定要補充一下，不能這樣說別人。

文念中：你覺得作為一個美術指導，在考慮一場戲時，有很多 CG 或沒甚麼 CG，在風格上會不會有很大不同？

趙崇邦：我會很快連結到一種感覺——但凡這部戲有很多 CG 特技，就代表有機會能讓我拓展我的想像空間，是一個很好、可以發揮的機會。如果沒有，即是比較寫實的那些戲，就只是利用 CG 去幫美術部節省預算，做 CG 是為了省預算，而不是做一些天馬行空的東西。通常我是這樣分類的，當然電影的類型一看就已經知道有沒有 CG 了，九成都已經知道一大截了，即使是很寫實的電影，CG 也是用來協助一些「在現場可能很費力，不如用 CG 來幫忙」的部分。應該會有這些考慮，如果有 CG 我一定會將我的想像空間擴展到最大。

製作組：當時在做《紫光任務》*Ultraviolet*（2006）這部科幻片時，CG 的部分多嗎？

趙崇邦：超級多，這部電影對我來說是一次很特別的體驗。2004 年，Sony Picture（索尼影業）派了製片人來香港面試不同的人，我是其中之一。我沒想過自己會成為 Production Designer，我以為只是做 Art Director（美術指導），有外國人來的時候幫他們工作。我都不知道為甚麼會這樣安排，當然可能他們有自己的想法和決定。

我記得當時我在面試時，有一個很有趣的情況。我很臨時才看完劇本，我對劇本很著迷，因為我本身是一個 Sci-fi 迷（科幻迷），我很喜歡這類東西。看完劇本後，我的腦海裡想到了很多東西，就把它們畫下來。我想著去面試應該要（表現出）對劇本的尊重，應該要交功課，就很大膽地帶著我畫的東西去了，結果我忘了帶自己的簡歷，甚麼都沒有。去到以後他們叫我把簡歷拿出來，我說沒有，我完全忘記了，心裡根本沒想過這事，我想著去面試這樣一部科幻電影，他們應該想多了解你的創造力，你的想像空間到底是怎樣的。於是我就將（我畫的）一整疊 sketch（草圖）和 Concept Drawing（概念圖）拿出來，看看合不合適，如果別人沒興趣就算了，別浪費時間。難得有一部這樣的電影，你還不用盡全力？一定要大膽想些東西出來。因為我從小就愛看動畫片、漫畫書，日本的、歐洲的……甚麼都喜歡；也喜歡看小說，（如）Carl Sagan（卡爾薩根）的科幻小說等等，甚麼都愛看。我覺得如果我能參與這部電影，最起碼自己一定會很開心，一定會很享受。

就這樣開始去做這部戲，但沒想到原來特技多成這樣，因為當時自己對 CG 的（了解）也不是很成熟。這部電影裡的世界觀是很特別的，整部電影的主創只有兩個是香港人，一個是黃岳泰，泰哥，他做攝影；另一個是我，做 Production Designer。所以你在電影裡看到的所有畫面都是由香港人造出來的。當時來說，我們造出來的感覺、風格和調性不太像香港電影，反而比較像外語片，我覺得當時對我們這一班香港人來說，是一個非常好的經驗。為甚麼呢？因為（這部電影）本身用了一個很好的制度，給你足夠的籌備時間，不像港產片「快

點！下個月，下個禮拜就要！」那時我們在學習這種（外語片的）工作流程，然後我們將那時學到的工作流程搬回內地，用在合拍片和內地一些相對規模比較大的項目裡。對這類片來說一定是有效，是不可以馬虎的，我覺得這方面對我們來說是一種學習。

文念中：在拍這部戲時，整班香港的美術團隊，有沒有令荷里活的導演或者投資方另眼相看？有沒有甚麼香港電影的特色是他們之前不知道的？

趙崇邦：整個班底要說值得稱讚，很重要的就是道具搭景部。鍾偉（即鍾劍偉）他們那班人真的太厲害了。如果沒有他們這班人，只有概念和設計是不夠的，你要執行出來，整件事才完整。當時的製片人是最緊張，因為如果出了甚麼狀況，就要立刻換人。當然他讓我全員上陣，他們派來一個墨西哥和一個意大利的美術指導，然後我在香港找了六個美術（人員），我們整個團隊，單是美術部門就有二十多人，足夠我們應付工作量。但當時對我們最大的考驗，其實是文化差異，最危險的就是這部分。到底他說的概念和我們想的是不是一樣？這部分是最危險的。至於其他東西，例如怎麼執行那個景，因為我和泰哥（黃岳泰）很熟，在現場我們怎樣也能配合到。所以我最擔心的還是前期 concept（概念設計）部分大家的相互協調。

我自己個人用的策略是甚麼呢？外語片的模式是開會後三日或一個禮拜（星期）交功課，我說別這樣做，我跟導演 Kurt Wimmer（寇特·威默）提議……因為當時我們在上海籌備，我說：「不如我們每天用八個小時即時討論所有東西，即時交流、即時畫、即時確認。」我們完全是通過畫圖來溝通。這個導演很特別，他本身是個編劇，劇本裡有很多詞彙是他自己創作的，字典裡是查不到的，需要他本人解釋給你聽。例如那個病毒「Hemophages」，（片中設定的）世界只有「hemo」沒有「phages」，如果有「phages」就不會有「hemo」，兩個合併後就會變成一個「Army」……有很多諸如此類的東西，很好玩。如果前期做得不好，後面就完蛋了，後面的軍隊再厲害也沒用。所以我當時的策略是，和他連續差不多一個半月的時間，在上海籌備時，每天用差不多六、七個小時，每談到一個 concept（概念），就畫出來鎖定方向，用這種方法建立起 initial concept（初步概念）。那時製片人就開始放心了，不然就會（像）James Bond（占士邦）（那樣對）你（說）「You are fired！」，讓你「收檔」。那時是很享受這個過程的，我覺得是一個機會，那班 Major Studio（荷里活主流片商）的人願意信任你們這班香港人。當然那時香港電影很出色，但我覺得這是他們對我們的一個冒險，所以我們要很尊重這件事。

我那時很開心，整個團隊都做的很享受。那時有威仔（李健威），阿夫（周德夫）才剛入行幫忙畫施工圖，還有很多人，像 Joel Chong（莊國榮）等等，整班人我們很齊心，整天開玩笑說去「打鬼佬」。

文念中：剛剛有說到鍾偉很厲害，可不可以詳細說明？

趙崇邦：我認識鍾偉是在拍《黃飛鴻（新傳）》（1996）電視電影的時候。那時我出了一百二十個場景（的圖），而鍾偉是做主搭景的（置景領班），我和他的默契是從那時候開始建立的，我發覺鍾偉真是萬能到甚麼都能解決。說實話，我們最缺乏的那些經驗，就是他們最具備的。那時我發現，原來我們做美術，是要跟他們「結婚」，這樣你才能解決問題。那時鍾偉教會我們很多東西，「不是這樣做的！」罵著罵著，你的設計會開始 precise（精準）。當然概念設計是分開的，但你拿著概念設計去轉化為你的施工圖，然後怎樣去執行，就很依賴鍾偉他們那班人去把事情實現。

因為我們默契很好，所以做這部外語片我一定要找鍾偉合作，而他確實幫我解決了很多很複雜的問題。我舉個例子，因為本身導演的要求就很挑剔，例如有個景，看上去是要沒有透視視角，所有東西都是順滑的，基本上你還未 pre-light（預打燈）時，導演已經來檢查了。我就跟鍾偉說，如果在這裡不收貨，大家都會（完蛋），因為打燈是補救不了多少，雖然泰哥會說「打燈當然能救到！」，但我覺得還是別了，導演要求那麼高，我們還是要盡量做到。這部分鍾偉就花了很多時間去研究，如何用木頭可以造出像工模一樣的感覺。因為

電影裡有些景是很 modularised (模塊化) 的, 就像「啤」(模切) 出來似的, 那時不像現在有電腦打磨的方法, 鍾偉是用人工的方法造的, 他把每件東西都複製到完全一模一樣, 然後做一個模塊化組合。特別是有一個景是在上海搭的, 整個地鐵站都是搭出來的, 現在看都不會穿幫, 其實是假的。拍攝時用一個長鏡頭拍女主角 Milla Jovovich (蜜拉·喬娃維琪) 從樓梯衝下來, 然後走進地鐵站, 進入地鐵車廂後再關門, 斯坦尼康 (攝影機) 的鏡頭在 (車廂) 裡面, 地鐵車卡開走。一個長鏡頭, 全部是搭出來的, 零穿幫, 而且沒用特技。我很佩服, 我覺得鍾偉不應該只停留在這裡, 當然他後來做了 *The Mummy 3*¹¹ (《盜墓迷城 3》, 2008), 做了很多大製作的外語片。嚴格來說鍾偉確實是在七十年代至八十年代初, 慢慢累積所有造道具的 (技術) 能力, 累積到我們合作時, 差不多已經很成熟, 這樣才能應付外語片。印象中當時 (拍 *Ultraviolet* 時) 他們真沒怎麼罵過我們。

製作組: 聽你說完, 感覺國外電影團隊的規矩很嚴格, 像必須幾天要交功課等等; 而香港的工作人員則比較靈活變通, 例如即刻畫圖給他們看。

趙崇邦: 你放心, 製片人會教你的。例如我們的景, 我們評估起碼要用兩星期, 然後製片人會用一種很專業的口吻告訴你一個月時間完成。他們已經有一個 format (模式) 了, 像是搭這種類型的景需要多少時間, 要預多少時間打燈……我們學到了這件事, 原來這些是不用和別人討價還價的, 原來這應該是要有一個標準的。當然這在內地是沒有的, 現在我們和內地合作一些較大的製作, 會盡量將這一套放進去。

製作組: 除了他們有這種好的體系, 有沒有一些是他們規定得很死板, 但我們能夠用我們靈活變通的方法反而會更好?

趙崇邦: 我印象中, 西方製作團隊對我們香港人的印象, 就是「轉數」(應變) 太快了。確實如此, 我有一個經驗, 例如有時開會, 我們是很沒耐性去享受中間開會過程, 一來就想要答案, 這是他們很不喜歡的, 他們喜歡有一個過程。但港式電影就是這樣, 一旦想到解決方案, 就別再回頭說之前犯錯的那種模式, 我們習慣了這樣, 做這些戲就會發現你的節奏要慢一點。就如上次 Silver (張世宏) 還是誰, 好像是阿 Man (文念中) 你講的, 「做 presentation (簡述介紹) 時, 你的概念設計要適當地拿出來, 而不是亂來的, 要有一個節奏。」我不記得是誰講的了, 也可能是阿 Bill (雷楚雄) 講的。但沒所謂, 我很認同, 有些東西你不能那麼快就亂拿出來, 一拿出來可能就沒了。我覺得這是很好, 要有一個節奏。當然拍港產片, 你見到例如劉偉強那樣的導演, 一開口就要講結論, 那你就別搞中間的東西了。內地也是, 內地也很喜歡開會的過程, 但開始時我們沒耐性。

文念中: 作為一個美術指導或美術總監, 你的特色是不是除了有一個很豐富的想像空間外, 還可以透過畫圖, 例如畫 sketch 或是 storyboard 去跟導演溝通, 令大家可以更快去到下一個階段?

趙崇邦: 這個我就不是太清楚, 但是我覺得這樣會有一個優點。我發覺最近即使是拍電影, 因為現在的網絡太發達, 每個人找參考資料都很容易, 每個人都是拿著手機給導演看, 然後導演就會告訴你「這張我看過了」, 「這些我以前見過」。我覺得這樣不是很好, 而且資訊太多你又不願過濾, 當你不過濾, 這些東西其實是沒甚麼價值的。所以我以前為甚麼要培養自己畫圖? 因為在畫圖的過程中你是在學習, 而且親手畫出來會有一種觸動, 能感動到別人, 他們會覺得你是花了時間, 而不是去完洗手間出來隨手找了張圖就拿給他, 這會讓人覺得你很尊重這件事。當然你畫出來還有一個好處, 你是找了參考資料, 但你可以再做一些自己的拼貼, 或者將你的想法畫得更突出, 讓別人關注到你的重點等等, 我覺得畫圖有這樣的優勢。當然你也可以用自己畫的圖再加一些參考資料來做一個 presentation。而且有些概念是你不畫不行的, 因為語言太抽象了, 如果只是通過語言來和別人溝通, 有時會很危險。圖像始終勝過千言萬語, 我很相信這一點, 有時也確實能減少很多誤會。

¹¹ 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。

製作組：剛剛提到好像有一些特別的技術你覺得應該要流傳下去，有沒有一些特別的例子可以分享一下？

趙崇邦：我是有一個很特別的經驗，但我不知道是不是值得留存下來。我記得以前拍《(新)仙鶴神針》(1993)，是古裝片，其中有一場戲，有一個很巨型的銅鐘，是一個武器來的，用來鎖住其中梅艷芳或梁朝偉扮演的角色。這是武術指導的一個要求，鐘在設計上要如何吊起來，要有一種看上去很重很重的質感。我們的道具師傅就很簡單，用發泡膠(泡沫塑料)造胚，然後我們再包紙上色，造出質感和效果，諸如此類。造完之後重量足夠的話不會被風吹走的，沒問題的，我就覺得很開心，因為當時也是戰戰兢兢的。結果武指來到一看，我以為他會滿意，沒想到他第一句就是罵我，為甚麼要罵我呢，我不是很理解，明明他講的東西我都做到了。「那麼重我無法演戲！」那時我們沒考慮到重量，原來演員要不知怎樣的拉著鐘來演戲。我其實不是很理解那場動作戲，那時我才意識到，如果我不理解那場戲，我做的事情是有很大風險的。

因為拍攝時間緊張，後天就要用，(我需要)立刻重造一個很輕的鐘，輕到我一隻手就能舉起來。這件道具的高度按要有十六到十八呎，即使用發泡膠也是很重的，我就很緊張，在想要用甚麼方法去處理。最後臨急生智，突然間腦海裡面「bling！」，想到一種香港民間的特別技術，就是紙紮。我就立刻去油麻地找了一間紙紮舖，當時我拿著一疊施工圖，就跟(紙紮舖的師傅)講：「我要造一件這樣的東西，可不可幫我？」師傅問我：「你要用來祭拜誰？」我說：「我不是用來祭拜的，是拿來拍戲的。」「拍戲？至少要搞一個星期，不然我無法造。」我說：「不行，後天就要用，一定要！」我就死乞白賴的求他，求到他答應跟我一起造。

其實挺好玩，紙紮工藝很有趣，用竹篾、紙和漿糊像搭棚一樣弄出來，過程很好玩。原來其實都用不到兩天，吃完飯再花四、五個小時已經造了一個出來。我們造了三份，很有意思，也很容易做，造了三份一模一樣的把它們合併起來。還真是挺特別的，我當時並沒有一個計劃，但卻發現香港有這樣一種工藝。過去經常會在孟蘭勝會見到，九龍城很多這些紙紮的東西，常會見到那些紙紮公仔。那一次就用了這種特別的傳統民間技術救了自己一命。這個是不是應該傳承下去？我覺得是不應該消失的。當然(我不確定)能不能用在電影製作上，因為我是剛好那一次碰到了這樣一個有趣的經驗。

製作組：剛才提到你很喜歡科幻片，同時又做了很多古裝片，還有甚麼類型的電影是你特別感興趣、未來想嘗試的？

趙崇邦：其實我是真的很想做一些我沒試過的(類型)。像我做過的電影裡，有一些系列電影，第二輯、第三輯我通常都不會做，我只做第一輯。很多時候導演會來質問我，「你搞甚麼鬼，你怎麼走了？」我覺得我不想再重複，只要做完第一輯，我又覺得還不錯，我就會想轉去做別的戲了。

當然如果有機會我會很想嘗試一下新的片種，但現在這個時候這個年代，你是沒得選擇的，相對比較被動，特別是現在電影的產量又不高。我覺得我還是隨遇而安，看看有甚麼真的好玩，或者我覺得應該這樣講，要看有沒有化學反應。即使是類型差不多也沒關係，如果有新的化學反應，或是跟一些新的導演合作，例如王寶強的那部《大鬧天竺》(2017)，對我來講就是一部非常好玩又辛苦的電影。

因為導演(王寶強)本身是一個很出名的演員，但他過去從沒當過導演，所以當他極度需要一個(有經驗的)人去幫他製作整部戲時，發揮性就很大。然後這部電影有百分之九十是在印度拍攝外景，對我來說挑戰性(很大)，你要解決和印度方面合作拍攝的問題，你要適應當地的溫度問題——我們去拍攝時是三十八度，到拍完時是五十四度，是一個「溫水煮蛙」的過程。那時一聽要去(印度)是戰戰兢兢的，是不是要拿命來拼？但我覺得真是值得的，很值得，幾乎是我這輩子拍過最辛苦的戲，但也是最開心的戲。類似這樣的電影就會想再嘗試，特別是和外國人合作，是很好玩的，不同文化的人走在一起(時產生的發揮)空間是很大的。尤其是我自己做了那麼多港產片、合拍片，其實就真的很想嘗試一下歐洲電影，文化之間的碰撞最大的價值就是大家沒

有重疊的部分，很有意思。例如我去到印度，我其實學習了很多關於他們的宗教（文化），像是 Hanuman¹²（哈奴曼）的起源，顏色的獨特性……讓人大開眼界，你對顏色的敏感度會變得完全不同。我上次在（美會）開班時講過，我拿來（在印度）勘景的資料，那些顏色的 colour scheme（配色方案）是超出你想像的，你從來都不會用這兩種顏色的組合。我學習到這些以後，除了將靈感放入《大鬧天竺》這部戲，將來也可以放進自己的項目，動畫、角色設計等等地方，甚麼都可以。多一點這樣的經歷能拓寬自己的路，如果有機會也希望能繼續這樣做。

文念中：可否說多一點關於你的工作習慣，例如收到一個劇本，你覺得很有趣，之後你會怎樣構思畫面的可能性？例如顏色的運用，或怎樣做資料搜集？

趙崇邦：一般我會先想想動機，為甚麼導演會找我？通常我都會這樣，因為很少我可以主動說我想做這部電影，比較難一些。為甚麼那個導演會找我？我會從動機開始出發，這確實也是最終的化學反應。例如「老爺」（徐克）找我做《狄仁傑（之通天帝國）》，為甚麼他會找我，我覺得可能他想要碰撞一點新的火花，或是希望我能想一些很特別的東西，我會以此為出發點。看完劇本後通常每個人（想像）的畫面都不一樣，我自己看過一次劇本後，最有感覺的那些我會先攫取出來。例如《狄仁傑（之通天帝國）》，看過劇本後有兩個畫面讓我印象很深，我覺得這部戲的調性是這樣：第一個畫面是一個很對稱的構圖，背景是一個景教堂¹³，是一個西式的古基督教背景，而中間站著一個當時唐朝的官員狄仁傑。這個構圖的比例，後面是古西式，前面是中式的，這是第一張；第二張前景是一個古西式建築，遠處則是唐朝的建築，中間有一個比例關係。我就拿著這兩張圖去和徐克導演開會，先把第一張圖拿出來給他看，問他：「我們這部戲的 tone（調性）是這樣，你覺得好不好？」他（打了個響指）說：「Bingo！」就這樣開始了我們的「辛苦沒錢之旅」。又辛苦又浪漫的旅程，就等於是我媽媽說的「巴黎乞丐」，巴黎很浪漫但乞丐很辛苦，又痛苦又美麗。

訪問日期：2021.09.03

¹² Hanuman：哈奴曼，印度史詩《羅摩衍那》中的神猴。

¹³ 景教堂：即景教教堂。景教又稱虔貞教，是唐代傳入中國的基督教聶斯脫留派（又譯為聶斯托里派），起源於今日敘利亞，由敘利亞教士君士坦丁堡牧首（即宗主教）聶斯脫留（Nestorius）於公元 428-431 年之間創立。他的追隨者後來轉而立足波斯，向東發展，及至公元七世紀唐代初期傳入中國（另一說法是公元六世紀初已進入北魏洛陽）。原稱「波斯教」、「大秦教」，後改名「景教」，含「大」與「光明」兩義。唐朝時景教會一度在長安興盛，直到唐武宗會昌滅佛殃及景教，景教自此漸漸絕跡。