



潘焯森

Poon Yick-sum, Albert

電影美術及服裝總監

個人經歷

▲ 潘焯森 (Albert Poon)，出生於香港，後移民加拿大。

畢業於加拿大艾蜜莉卡藝術及設計大學 (Emily Carr University of Art and Design, Canada)，主修繪畫藝術。

1996 年回到香港，在導演、攝影指導余力為先生的介紹下進入獨立電影圈，為獨立短片擔任美術指導。1998 年，潘焯森經朋友引薦結識了正在籌備《千言萬語》的許鞍華導演，隨後加入劇組任美術及服裝指導，並由此邁入主流電影界。

1999 年，潘焯森以《千言萬語》榮獲第 36 屆金馬獎「最佳美術設計」及「最佳服裝設計」。2020 年，他以電影《叔·叔》提名第 39 屆香港電影金像獎「最佳服裝造型設計」。2021 年，他以《濁水漂流》提名第 58 屆金馬獎「最佳造型設計」。

參與電影

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
1999 年	《夢之旅》(導演：吳家龍)	美術指導	影意志有限公司	香港	
1999 年	《千言萬語》(導演：許鞍華)	美術指導及 服裝設計	卡士有限公司	香港	第36屆金馬獎最佳美術設計 (共同獲獎：馮繼輝)
					第36屆金馬獎最佳造型設計
					第19屆香港電影金像獎 最佳美術指導 (提名)
1999 年	《天上人間》(導演：余力為)	美術指導	香港胡同製作 梁家輝影像工作室	香港	
2001 年	《玻璃，少女》(導演：黎妙雪)	美術指導 形象設計	美亞電影製作有限公司 自主工作室	香港	
2002 年	《一蚊雞保鏢》 (導演：黃子華、鄭文偉)	美術及服裝 指導	電影動力有限公司	香港	

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2002年	《幽靈人間II鬼味人間》 (導演: 鄭文偉)	美術指導	寰亞電影有限公司	香港	
2003年	《愛, 斷了線》(導演: 滕華弢)	美術指導	中國電影集團公司北京電影製片廠 一百年電影有限公司	中國大陸	
2004年	《愛·作戰》(導演: 鄭保瑞)	美術指導	美亞電影製作有限公司 天下電影製作有限公司 中國電影集團公司北京電影製片廠	香港	
2008年	《天水圍的日與夜》 (導演: 許鞍華)	美術指導 服裝指導	卡士有限公司 影王朝有限公司	香港	
2009年	《天水圍的夜與霧》 (導演: 許鞍華)	美術指導 服裝指導	卡士有限公司 影王朝有限公司	香港	
2010年	《得閒炒飯》(導演: 許鞍華)	美術指導	影王朝有限公司	香港	
2011年	《桃姐》(導演: 許鞍華)	美術指導	銀都機構有限公司 映藝娛樂有限公司 博納影視娛樂有限公司	香港 中國大陸	
2012年	短片《我的路》(導演: 許鞍華)	美術指導	優酷土豆股份有限公司	香港	
2016年	《點五步》(導演: 陳志發)	美術指導	香港電影發展基金 創意香港 敏光有限公司	香港	
2017年	《藍天白雲》(導演: 張經緯)	美術指導 服裝指導	香港電影發展基金 創意香港 發行工作室(香港)有限公司 秀美製作 藍天白雲有限公司	香港	
2018年	《某日某月》(導演: 劉偉恆)	美術總監	英皇影業有限公司 太陽娛樂影業有限公司	香港	
2020年	《叔·叔》(導演: 楊曜愷)	美術及服裝 總監	先響電影有限公司	香港	第39屆香港電影金像獎 最佳服裝造型設計 (提名)
2020年	《幻愛》(導演: 周冠威)	美術及服裝 總監	高先電影有限公司 英爾有限公司 光籽電影有限公司 香港電影發展基金 創意香港	香港	
2020年	《散後》(導演: 陳哲民)	美術及服裝 總監	廣場製作有限公司	香港	
2021年	《濁水漂流》(導演: 李駿碩)	美術及服裝 總監	MM2香港 羚邦娛樂 宇鯉影業	香港	第58屆金馬獎最佳造型設計 (提名)
					第40屆香港電影金像獎 最佳美術指導 (提名)
2021年	《遺愛》(導演: 馮智恆)	美術及服裝 總監	香港電影發展基金 創意香港 愛映畫有限公司	香港	

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2022 年	《七人樂隊》 (導演：洪金寶、許鞍華、 譚家明、袁和平、杜琪峯、 林嶺東、徐克)	美術總監	中影寰亞音像製品有限公司 寰亞電影製作有限公司	香港	
待上映	《人海同遊》(導演：蔡傑)	美術總監	廣州薄殼文化傳媒有限公司	中國大陸 香港	

訪問文稿

製作組：想知道你是怎樣入行的，即是如何進入電影圈？

潘焯森：那時應該是 1996 年，我（從加拿大）回到香港，開始參與一些獨立電影。也不知為何，因為我不是讀電影，讀書的時候有很長一段時間是挺討厭電影的。我讀繪畫（專業）¹，那時不知為何有這樣的想法：好像失敗的畫家才會去拍電影。

回來（香港）後我認識了一些朋友，他們是拍獨立電影的，他們的邏輯是覺得，如果你學繪畫，就應該要做美術。我覺得那種想法未必準確，因為繪畫和電影其實很不同，但我還是嘗試了做獨立電影，做了一兩條短片，好像也有一條長片。

之後有一位導演叫許鞍華，她（當時）想試一下（合作）新的美術指導，那一部電影叫《千言萬語》（1999），她想見一見我，看看我有沒有興趣，或者適不適合，於是我就去見她。其實我們並沒有談論太多，我們在尖沙咀的一間酒店裡喝了杯咖啡，我記得她問我的第一個問題，或者她對我說的第一句話是：「你知不知道我和一些美術指導是合不來的？」我回答：「不知道。」但現在我知道了。然後她說：「好了，行了，你看一看劇本吧。」那之後我就開始工作了。

那部《千言萬語》，是我做的第一部所謂的……算不算主流呢？總之不是獨立電影的第一部戲，就這樣入了行，之後便一直做到現在，我也不知道過了多少年了。

製作組：往回看還有一部叫《夢之旅》（1999）的戲，那部是獨立電影，還是……

潘焯森：那一部是獨立電影。那時有很多電影都是「藝術發展基金」資助的，另外還有一兩部，有些是短片，《夢之旅》是長片。

製作組：因為你的經歷比較特別，相對於其他美術指導來說……

潘焯森：是嗎，有多特別？

製作組：因為可能在業界，其他很多人是從助手開始做起，而你那時修讀完 Fine Arts（藝術），畢業後回來香港，是怎樣開始做第一部電影？因為你沒有做過助手，也沒有人教過你怎樣去做（電影）美術，那你第一次做時候，有些甚麼經歷可以分享一下？或者你是怎樣學習去做電影美術的呢？

潘焯森：就講《千言萬語》吧，因為那部戲比較接近一般的香港電影製作。

其實是「面前有甚麼工作，那就去做」的這種態度。因為我沒有做助手的那種經驗，亦無法比較，因為沒試過做助手，不知道一邊學一邊做，或者由誰來教，（哪一種更好）。沒有做過助手，所以很多東西都是很自主思考的，自主思考這件事其實對還是不對，好還是不好，我也不是太清楚。

¹ 潘焯森畢業於加拿大艾蜜莉卡藝術及設計大學(Emily Carr University of Art and Design, Canada)，主修繪畫藝術。

其實很難回答這個問題，因為我永遠不會知道先做助手，然後擔正成為美術指導的那種經歷，就好比你問我明不明白一個女人的感受，我是永遠不會知道的。類似是這樣，雖然這個比喻很奇怪，但我也不是很清楚要怎樣才可以回答那個問題。其實都是「眼見功夫」，即是面前有些事情要去解決，有些問題出現，那就去解決它。

製作組：或者我簡單一點舉個例子，如果你創作一幅畫，或者創作某一種形式的藝術，和拍戲可能是不太相同。例如我要設計這間屋，作為美術指導，可能有時需要考慮攝影機夠不夠地方放，或是演員的走位會不會有足夠（空間），但你第一次接觸電影的時候，這些對你來說都是新的東西，像這樣在美術指導的學習過程裡比較實際的事情，有沒有一些經歷？

潘燦森：首先我仍在學習，我覺得永遠不會有一個美術指導覺得自己，至少我不會覺得自己學會了怎樣做，其實每次都是一個新的經驗。

所以你剛才問我，我未試過從做助理開始，然後去幫一些所謂的師父或者美指，如果你指的是我在陳設場景時要怎樣陳設，或者（怎樣）去找道具，甚至是（怎樣）去考慮衣服這些……我想可能是天分吧，我也不知道，我真的很難答到是怎樣去捕捉整個工作。主要都是去和導演溝通，如果大家想法或者方向上有共識，那我就（按大家溝通好的）那樣去做那件事。

但所謂先做助手，然後升職到美指這件事，其實你第一次做助手的時候，也是有很多東西要學習，美術指導未必一定可以教你，只不過我沒有經歷那個（助美的）崗位而已。你去搭景，或者去陳設，我想也是根據要求去做，不論是劇本或是導演（的要求）。其實到現在我也不是很清楚，嚴格來講。

製作組：拋開這個助手的問題，你和 Ann（許鞍華）導演也合作了很多部電影吧？

潘燦森：有五、六部。

製作組：可以談一談 Ann 導演，你和她溝通的時候，她是會很明確地說出她的標準，還是……你們是怎樣達到共識的？

潘燦森：我和她的合作，我自己覺得，不知道她同不同意，就是可能我們對很多事物的看法，或者思維，或者所謂對藝術的追求，很多都比較接近。我不會覺得和她特別難溝通，如果有一百件事物要做決定，可能有九十九件我們的選擇、想法都很接近，所以對於一些項目，很多時候我們不會談得很仔細，不太需要那種做法。但她有時會先講清楚一些方向，例如在一部電影將要開始時，之後她便放任我去做了。而且可能我和她的（合作），（讓她）印象比較深，當我還是最新人的時候，她就找我幫忙，其實責任是很大的，但可能因為我不懂害怕，或者根本就沒有甚麼值得害怕。

她對電影美學的要求其實也影響了我的一些看法。我記得一件事就是，她說在她的印象中，相對於其他那些美術指導，我是最不添亂，即是不會裝模作樣、很花巧的那種。可能她也覺得是應該這樣的，即是她的電影應該是這樣，我不知道（是不是如此），但相對來說，我覺得我們在工作時比較有默契。而且如果我沒記錯的話，除了她，沒有其他導演的戲我是拍過多於一次的。

製作組：為甚麼呢？

潘燦森：不知道，真的要問那些導演。

製作組：是他們沒有再找你，還是你推掉了他們？

潘燦森：甚麼（情況）都有，尤其是近年，我幫了很多新導演，新導演在拍完第一部、第二部戲之後，可能他（們）未必一定可以找到投資拍第三或第四部，可能是這個原因，因為他（們）沒有可以繼續發揮的項目。但我就喜歡幫一些新導演，給予他們一條路，一條視覺路，這會讓我有很大的滿足感。

製作組：剛剛提到 Ann 導演，我就想起（關於）天水圍的那兩部戲（《天水圍的日與夜》、《天水圍的夜與霧》），這兩部戲的風格、氛圍是很不一樣的。我想了解一下你那時候是否要做大量的資料搜集？因為你（呈現）出來的美學，或者美感，大家會覺得你好像沒做甚麼，但其實是有一個美感在的。

潘燦森：有沒有美感這件事，其實我是不敢回答的。

首先兩部戲做的資料搜集是多的，但其實《（天水圍的）夜與霧》（2009）才是很具體和天水圍有關，而《（天水圍的）日與夜》（2008）本身的劇本或故事背景，不是一定、很必要地要在水圍發生。只不過我們本來準備先拍攝《（天水圍的）夜與霧》，於是就做了很多功課、資料搜集，也去了（天水圍）勘景，到差不多要開拍時，因為一些原因，這部戲無法再繼續進行下去。之後許鞍華才說她有另外一個項目，規模小一點，不如就在水圍拍攝吧，她給我看看劇本，那一部就是《（天水圍的）日與夜》。所以看起來好像是先拍了《（天水圍的）日與夜》，但其實我們做了很多資料搜集都是為了拍攝《（天水圍的）夜與霧》。

在香港，除了熟悉我居住的區域外，我對天水圍也很熟悉，相對很熟悉，因為（拍攝）這兩部電影，再加上籌備的時間。《（天水圍的）夜與霧》和《（天水圍的）日與夜》其實是有分別的，雖然都是天水圍（的故事），但《（天水圍的）日與夜》其實（發生）在南天水圍，是比較舊一些的地方；《（天水圍的）夜與霧》則（發生在）北天水圍，是新一些的地方。北和南我都熟了，所以搭甚麼輕鐵、要在哪裡下車、去哪裡買些甚麼等等諸如此類，包括街市、超級市場這些我全都比較熟悉。

我自己去做一個項目時，每次我都覺得我的責任是：用美術和服裝將故事講出來。對於你說的「看不看得到」這件事，其實真的要視乎觀眾的眼睛，我自己是這樣覺得。不是我刻意想要呈現出某一種風格，因為我不太認為風格這個東西應該存在，我的心願是把故事講出來，用我那個部門，用我的那些方法，即是用美術或者服裝。至於你說的「看不看得到」，我不是很關注這件事，我覺得要視乎觀眾的眼睛，因為有些人會說美術很好，但有些人就說看不到，是很不一樣的，這是一個相對的問題，即是相對其他某一類型電影的美術，就好像不覺得有。但大家要知道，因為它不是紀錄片，嚴格來說它的每樣東西都需要設計，只不過對於甚麼才代表了美術清晰的設計，可能大部分觀眾會用一種以往的習慣去衡量，所以相對就不覺得有（美術）存在，這真的要看觀眾眼睛（所受過）的訓練。

製作組：但你怎樣掌握你做的電影的生活感呢？因為我們自己看完（那些戲）之後，就覺得很生活化，好像很真實，這個程度你是怎樣掌握？先不理觀眾看不看得到。

潘燦森：就是一定要入戲。很多時候（大家）會說，演員要入戲才能扮演那個角色，我不知道其他電影人是否如此，但我自己作為一個美術（指導）、服裝（指導），是要先入戲的。那種真實感就是，我不會去堆砌平面的東西，即是 graphics（圖像上）的東西，那樣東西對我來說，尤其是做寫實電影，我覺得我的興趣不是很大。反而很多時候，在戲中出現的那些情況，景也好，服裝也好，道具也好，都是我很熟悉的東西，即是我接觸了一個項目之後，我是熟悉那些東西，如果我有一些實際的經驗，我會拿來套用到電影裡的陳設、造型上。

例如《(天水圍的)日與夜》，我會去街市買菜，我也很熟悉那種生活方式，我會去某些家品店買東西……其實在香港，我想八成以上的人，他們的生活環境都是如此的。其實就是先從故事和劇本中，誕生那樣東西（即創作方向）出來，如果那樣東西接近我自己熟悉的事物，或者我去觀察——因為這個項目而特地去觀察到某一種在城市當中的視覺效果，我就將它們套用進去，即是我很老老實實、很務實地去 report（反映出）一種符合故事的美學效果，所以一定要進入那個角色。

再說回《(天水圍的)日與夜》，我當自己是鮑起靜（飾演）的那個角色，那我會怎樣生活呢？當然我不是要表演，我不是一個演員，但平時我會去超級市場，如果你想買卷廁紙，買兩卷就能便宜兩元，諸如此類的東西我會將它們套入戲中。呈現出來後，其實不只是一個省預算的問題，已經變為了一種陳設——她（家裡）可能有十卷廁紙，因為買十卷她就能省下五元。所以不是一條直線，而是一個視覺設計，我是從戲和角色（出發），但是呈現出來之後當然會變為美術的東西。

製作組：你是否在接了每部電影後，都會做一個生活的體驗者，去體驗一下？

潘焯森：不是每一部戲的，有些我會對（戲中的）環境、人物比較熟悉，但有些例如《(天水圍的)夜與霧》，它講的是一個殺人犯（的故事），那我可能（就無法去體驗了）。但我會立刻留意很多很多我覺得可以用來參考的例子，例如我會去深水埗，我會去天水圍，看一些中年男人，「咦，這個人會不會像那個角色呢？」所有東西都是從一個真實、我觀察到的真實背景出發，我很少憑空想像，我的想像力沒有那麼豐富。

製作組：看了你的作品表，我們也發現你好像比較喜歡接一些現實題材的電影，是否因為你覺得要體驗生活，比較接近你生活的這個世界，你才會接這部戲？還是說你就是不喜歡天馬行空，即是那些很 fancy（不切實際）的題材？

潘焯森：所謂寫不寫實這件事，我覺得要視乎那個故事，因為我的崗位其實是……我覺得整部戲，一個電影，除了編劇，所有人都是被動的，包括導演也是，去到美術、攝影、燈光等等（崗位）就更是了。因為有一個藍圖已經定下，我們只不過是用我們的工作去翻譯故事。

寫不寫實，其實未必關乎我的事，因為是和劇本本身有關，甚至（是由）導演他自己本身的風格（決定的）。之後如果有些故事是需要所謂天馬行空，在美術上需要標奇立異一些的，可能我都會這樣去做，如果那個項目需要的話。所以不是說我因為喜歡而特別去挑選了一些寫實的戲，不是的，我除了沒時間之外，從未試過推掉項目。我試過做了之後（辭職）不做，但沒試過之前就推掉。

製作組：這個也是我想討論的問題，因為你真的接了很多新導演的戲，他們的預算都不是很多，我有時會想，Albert（潘焯森）是怎樣做到的呢？每部戲的預算都那麼少。

潘焯森：這是個很好的問題，因為對於香港電影現在面臨的情況是重要的，以及也是在為將來建立一種（歷史檔案），因為將來回望現在就是一種歷史。

我未試過聽一個電影工作者說，無論是大製作還是小製作，問他們夠不夠預算，我未試過聽到他們說足夠。可能是十億的製作，可能是一百萬的製作，也可能是三萬元、一千元的制作，大項目有大項目的不夠預算，小項目有小項目的不夠預算。其實無論是一個美術，或者一個導演，如果有十元，你給十個不同的導演去拍，可能會有十個不同的效果。除非很離譜，但通常我覺得可能是某一類型的電影工作者，他們太習慣或太依賴某一種模式的製作，所以就覺得「嘩，你怎樣做的，那麼少預算？」但可能現在，我這種才是一個標準，或者是一個新的標準。

尤其是很多時候，有些電影人覺得「為甚麼我們不能像以前一樣？」我經常會聽到這樣的問題出現。但對我來說，因為我入行那時，你回看歷史，例如 1996 年，香港電影工業已經開始沒有以前那麼好了，將來（會變成怎樣）還不知道，當然和之前比較，整個工業是沒有那麼蓬勃，那我覺得現在可能才是正常，沒有需要也沒有必要去回想當年。如果你說（過去）一年有幾百部電影在這個城市裡製作，現在可能只剩下幾部了，但其實你想想，即使是在美國也好，會不會一年僅僅是在紐約一個城市，就有幾百部電影是紐約出品的？其實是沒有的。所以我反而覺得，如果你問我，我坦率一些講，可能以前才是不正常，現在是正常的。

那現在，你說我是不是很喜欢少預算拍攝呢？即是好像很刻意地去選擇一些項目，像是新導演、預算很少的那些項目，我覺得不是的。現在香港電影人很喜欢說「用心」，我覺得要去行動，這其實就是一種行動——我做的那些不（只）是預算少，甚至可能是沒預算的（項目）。我想（只要能滿足一些）基本的事情，即是坐巴士能有車馬費，有基本、可能較少的「人工」，不只是我的部門如此，是整個項目這樣去計算。而且現在的科技很先進，像攝影機等等那些，可能不需要像以前那麼大的規模，拍出來的東西就已經質素很高了。

製作組：那這樣會不會限制了你的創作呢？即是可能很多人會覺得 Albert 能處理（這些預算很少的戲），你交給他吧，他做得到，交給另外一個可能不行，會超支一半的預算。

潘焯森：談及這件事是有兩個情況的，第一個是，本身的開支如果你能用得比較聰明一些，其實是不需要花那麼多預算的；另外就是，如果你的預算不知道花在哪裡，其實永遠都會覺得不夠。我自己覺得就是這樣，我只可以這樣說，因為有些製作其實有很多奇怪的開支。你說香港現在是否仍是這樣？我覺得在某種程度上仍是這樣的。

很多時候現在有些新的項目，看完劇本後，我都不需要製片或者監製跟我說，給我預留多少美術費，我不需要。我看完劇本就問你整部戲（要拍多少組），你老老實實和我說有多少預算，我便懂得計算。例如要拍五十組，但只有五十萬，（預算）是很緊的，但我也會想，看看是甚麼，如果故事是一場戲一個景，你聽見或許立刻會覺得是有可能做到的。

製作組：可否舉一個例子，例如是哪部戲，在有限的預算當中，你可以分配些預算用在主景，或者你覺得重要、需要花預算的地方？例如《幻愛》（2020）？《藍天白雲》（2017）？

潘焯森：你想問哪一部？

製作組：哪部都可以，《桃姐》也可以，《桃姐》應該也不是很多預算。

潘焯森：《桃姐》（2011）相對算是（預算充足的），因為有明星（作為主演），本身也不是一個所謂的獨立電影，雖然也是許鞍華做導演，但我不覺得那部戲缺預算。其實沒有哪部戲我覺得是缺預算的，除了《點五步》（2016）。

《點五步》是一部關於棒球的戲，那時是首部劇情片（即首部劇情電影計劃）學生組（即大專組）的得獎作品，應該是第一屆，《藍天白雲》則是專業組（得獎作品），兩部戲都是我負責。《點五步》的預算應該是二百萬，如果大家看過這部戲就知道，戲裡牽涉很多大場面，又要打棒球。我們拍了四十組，當然有很多學生來幫忙，他們並不收錢，因為他們其實也是來學習，算是一種經驗累積。

但其他那些戲，沒有一部是不夠預算的。如果大家有看過《叔·叔》（2020）這部戲，我最後退回了很多預算給劇組，因為我花不完。但如果你說為甚麼這麼奇怪，是不是他們預多了？我不知道，總之應該用的預算我就

用，我本身有「人工」，我接受的那份「人工」我覺得是沒問題的。有時比如（人工）真的很少，甚至只是給一封利是，如果我覺得好啊，我真的（願意）幫一下忙，所謂「碌咭」（靠人情關係），那就幫，但通常每個人都能領到薪水，以及我是很少會預算超支的，雖然我只有那麼少的預算。我也不知道為甚麼，可能我真的很節儉，有這個天份，用很少的預算可以拍到戲，不知道。

製作組：你應該有些自己的方法，例如找一些……

潘焱森：便宜的道具。

製作組：便宜的道具，或者很適合那部戲的道具，就不會花多預算在其他開支上。

潘焱森：可能因為我不是只從美術指導，或者服裝指導的角度去思考，例如攝影師的角度、燈光師的角度、導演的角度、甚至演員的角度我都會想到。具體我就很難說出一些例子，但如果我可以從那麼多角度去做我的部門（的工作），即是美術、服裝的東西，可能就可以省下預算。

比如有些美術指導，可能他以前做助美時，或者跟著某位美指時，已經被培養、訓練成要用些很貴的東西，全部東西都要是古董來的，如果不是就達不到他自己所謂的那種美學效果，那就一定貴了；或是（一定）要搭景，因為他覺得那樣才能發揮到他的想像空間等等。但我有時主張……有時我是有一點「反美術」的，我覺得花那麼多預算在某些地方，不是太必要，我自己覺得，其實是影響了整個製作。

我覺得我最大的滿足感是電影出來的效果好，而不是我的小宇宙，即是那些牆紙、椅子很美我就覺得滿足了，我不會，這些不會讓我特別興奮；但如果那部電影是好的，我就會很開心，我的滿足感是在這裡。我會用很多不同的方法去建立起這部戲，用我的部門可以做的事情去建立這部戲的效果。

製作組：我覺得聽你那麼說，新導演應該會超級開心，因為他們很想有人可以幫他們實現他們那部戲的理想。你剛剛提到搭景，我就想到《濁水漂流》（2021），我也看了製作花絮，你可以講一講戲裡的那條街，我看見用了很多木板搭景，那是怎樣的一個概念？

潘焱森：概念就是想做一個露宿者的居住群。《濁水漂流》是特別有意思的，如果你說美術的話，它累積了我很多年建立起來的一種方法、一種想法。因為那些東西全部由零開始（搭建），而不是我們找一個實景（改造）後拍攝的，但我依據的那樣東西，其實又是實景來的，就是在深水埗的玉器市場，以前有些露宿者在那裡居住。我參考了那裡，但我要「案件重演」，再做一次出來，當然就需要設計。

物料是一個問題，我們不可以去傢俬舖（直接）買傢俬，然後就把那樣東西（即露宿者住所）做出來。我想了很久，其實最大的困難不是搭建那個景，而是怎樣去找那些材料，因為我希望能有逼真感。又好像剛才我說《天水圍（的日與夜）》那樣，要站在露宿者的角度去思考怎樣建立那個世界，因為他們不會請一個美指、一個室內設計師去幫他們想，所以我要投入他們的思維，和他們（所生活）的那個客觀現實的環境。

後來我就決定，應該用了兩、三個星期來撿「垃圾」，在香港不同地方，即是接近主景的位置，因為我向導演阿Jun（李駿碩）提議用長沙灣的天橋底，他接受了，然後我們花了很多時間，來找這些將被送往堆填區的所謂「廢物」。對我來說（這些）其實就變成了一幅畫的顏色，那我就（用這些物料）來搭建（露宿者居住的場景），又參考了很多很多的資料。之前也有人問過我，現在香港難道還有這些地方嗎？為甚麼你可以在那裡拍攝？有些觀眾不知道原來是特意搭建出來的。

製作組：其實我剛剛想問下你，我不知道你想不想回答，因為你剛剛講你有一點「反美術」的意思，這個可不可以談多一點？我們探討一下而已。

潘焱森：其實「反美術」不是對抗性，只不過是想建立另一種方法，或是除了普羅大眾、觀眾習慣看的某種類型或標籤，還可以（衍生）出從另一個角度看電影的可能性。

尤其是贏得掌聲的那些，很多時候都有很明顯的美術設計，或者顏色很豐富，總之你是看得到、看得出來的，是有那個作者的簽名或符號（存在的）。我覺得那些東西是很好，對於某一類型的美術設計，我自己也是 fans（粉絲），我不是刻意跟那些（美術設計對抗）。但既然我有一個這樣的故事在手，我是負責美術這件事，為甚麼不試一下用另外一種方法去做呢？可能因為我（做某一類型的戲）做得多，特別是很多新導演的戲，就變成了一種聲音，好像我就被歸納為那一派了，但「反美術」這件事，只不過是多一種方法而已。

「反美術」其實「反」的是甚麼呢？我「反」的是哪一種類型的美術呢？其實就是以往大家習慣見到的東西。但我覺得「反」不代表只能有一種東西存在，絕對是可以共存的，只不過我覺得太多人太習慣看某一類型的東西了。

如果宏觀來看，香港電影在當年有一個最大的問題就是，如果某一樣東西是所謂成功，很多人就會繼續拍那樣東西，一直拍到真的沒人看了，就再想一下辦法。我經常覺得，可能因為我是獨立電影人出身，我覺得同一時間應該存在很多不同的東西，我「反美術」的意思其實有一點類似，應該有很多不同的樣貌，不是只有紅色牆紙然後就要（搭配）紫色椅子的那種，雖然我也喜歡，但不是單一只有這一種。

製作組：那你現在有沒有自己很想接的題材？有沒有最想拍的一種風格，或者是一個甚麼故事？

潘焱森：沒有，其實沒有。這個問題我也想了很久，我看了你的那份問題表，但後來我想我其實沒有，沒有甚麼是「嘩，如果我拍到這個類型的戲，那我就開心了」，我真的沒有。因為我反而是，（無論）你給我甚麼戲，如果我能夠幫你處理好，我就會很有滿足感。但我沒有遐想，沒有說「如果我去火星拍攝，那我就開心了」，我不會特別有那樣的想法，或者「我要拍的那部戲裡是有很多動畫的」，我不知道，我也沒有（特別的想法）。

製作組：沒嘗試過的也可以？

潘焱森：是的。因為如果你去「想」某樣東西，你就好像是想要去爭取它，那我覺得那些東西對我來說意思不是很大，即是你問我（想接）哪個類型的戲，或者哪個題材，我就沒有，也是見步行步而已。

製作組：我覺得很有趣，因為剛才我們談的那些，讓我覺得你不是一個很被動的美術指導，你有很主觀的，或者說是很具有個人想法的美術方向，但你剛剛又說你是不推戲的，有人找你就會接。

潘焱森：除了時間問題。

製作組：甚麼類型你都會嘗試？

潘焱森：是的。這和我剛才提及的內容有關，即是你有一個項目，無論甚麼項目都好，那部戲的生命就開始了，我覺得不應該扼殺它的生存權利，即使那個導演好像不是那麼好，或者製作的規模很小，我都很少（會推戲）。因為能啟發到一個導演，不一定是新導演，令他可以呈現出他的作品，達到（他希望的）效果，我覺得滿足感很大。我是不會關上門的，（不會說）例如哪個類型的戲我就一定不拍，因為你還沒做，你不會知道它去到最後

出來的效果，也許能「死」而復「生」呢？或者由「生」變「死」呢？我不知道，總之它的這種可能性，對我來說吸引力很大。但我喜歡能和導演有種默契，你的（提綱上）其中有一個問題也是「怎樣和導演達成默契」。

製作組：你入行後，有沒有發現道具師傅或者置景師傅，用了香港比較傳統的工藝？

潘燦森：沒有，我覺得沒有，可能我入行時，已經沒有那麼多那些所謂的傳統道具師傅，造一些古靈精怪的道具的那些，而且那些真的要視乎電影本身的要求。

香港的手工藝，我覺得是值得保留的，但那些東西未必是和電影有關，可能是日常生活中，甚至可能有很多東西現在已經消失了。每逢談及保育，甚至一些建築物是值得去拯救等等諸如此類（的話題），我的角度都是一致的，就是我覺得其實已經太遲了，香港消失的那些東西已經沒有了，已經消失了，無論是街頭文化也好，食物也好，很多好的東西都已經消失了。所以現在談保育那些，我覺得其實（已經來不及了），我想遲了三十年吧，那些最美的建築物，最好的文化、手工藝已經沒有了。現在造的一些東西，我覺得不是太代表性。

製作組：例如在《濁水漂流》裡搭景那些，你覺得也是正常的工藝？

潘燦森：其實你有錘子，有些釘，有些木板就可以了。因為那些其實……如果你指的是結構、出圖等等之類，我想那些師傅差不多是從一個裝修的角度去建立那個世界。所以嚴格一點來說，我覺得那不是一種手工藝，只不過是像裝修師傅，或者木工那樣。除非你指的那些，真的是例如古裝片，整間廟建造出來，那就是另外一回事了，但（現在）香港就相對少一些這類電影。

《濁水漂流》的木板其實很容易處理，反而我覺得呈現出來的效果，為甚麼現在好像有一個很逼真的效果，可能和你現在問的問題也有關係，就是因為很多幫忙《濁水漂流》搭景的道具師傅、道具領班或者那些師傅，他們是中年男人，無論是他們的整個人生觀，甚至是他們的打扮，都很像《濁水漂流》（戲裡的）那些人物，所以它出來的感覺相似。可能你叫一些讀設計的學生來做，他未必能做到《濁水漂流》裡的那些東西，因為我有參考給他們看，但有時候，如果特意想要它不漂亮，也未必就能做得到。所以那些木工、那些道具工作人員，相對會比較容易，因為他們可能很隨便地去造那些東西，而露宿者正正就是那樣造出來的。所以這是不是一種工藝呢？我不敢講，也算是的，那種感覺是他們才能做到的。

製作組：我想問……因為這些預算較少的戲，和現實題材，很多都涉及到一些中低階層，現在香港找這些實景，即是這些中下階層的生活的場景，會不會很難找呢？或者你拍了那麼多，會不會覺得很重複呢？

潘燦森：是難找的。講回《濁水漂流》就是，本來我們想拍的地方，即是玉器市場，是在深水埗一帶，我們想在原位找地方搭建出來，但是不批准，不批准我們拍攝，然後我們才考慮（換成）另一個地方。

但你所說的中下階層，其實可能是一個居住的環境，或者可能是他們消費的地方，這些我覺得在香港是有的，甚至有很多，但話說回來，還是要視乎你本身的故事題材。其實這些都是存在的，公屋那些地方其實也有，但我預測你的那個問題，可能你是在問城市變化，會令到很多所謂的草根那些……

製作組：我的意思是，這些差不多的題材和階層，你每接一部戲，例如這個戲也是（拍）公屋，那個戲也是（拍）公屋，你要怎樣做出一些不同呢？

潘燦森：是哦，（我做的）每一部戲都拍公屋，真的是每一部戲。

製作組：那公屋 A、公屋 B、公屋 C……可以做些甚麼，令它們不同？

潘焯森：除了《藍天白雲》沒有公屋，由《點五步》開始，《幻愛》也有公屋，《叔·叔》又有公屋，《濁水漂流》也有公屋，因為後來「上了樓」（得到公屋編配）……去勘景時，有時有些景我還拍過兩次，即是我試過兩部戲用同一個景，那就將它的陳設、佈置改了，或者可能有時在燈光、攝影上也會一起配合。至於說「好像你來來去去都是拍那些」，或者「你每次都是拍公屋」之類，就真的要視乎那個導演本身了。

製作組：（要視乎）拍的那個角色，例如《叔·叔》的角色，和《幻愛》的角色，一個是老人家，另一個是（年輕人）。

潘焯森：雖然兩部戲都是愛情故事，但是……

製作組：那你不會覺得很悶嗎？或者（覺得）又是這間公屋，又要選這間屋？

潘焯森：其實這是個好問題，不如將問題再拓寬一些去想就是，我們香港還有沒有故事可以講呢？可以類似這樣去思考，那我覺得只要有人，就不怕沒有故事。「為甚麼拍來拍去都是香港？為甚麼你不去其他地方拍呢？可能第二個地方有更多故事。」我覺得不是這樣的。你說「來來去去都是公屋」，但公屋也可以有很多（不同的）故事。

又說回《（天水圍的）日與夜》，也是（拍）公屋，《（天水圍的）夜與霧》又是（拍）公屋，但兩樣東西是很不同的，無論是它們的設計，還是故事本身也是不同的。我不是很擔心「好像很重複」這件事，因為香港有那麼多人，有很多故事，雖然是在同一個地方，但我覺得也有很多不同的故事。

製作組：我自己覺得你好像比較擅長於分析劇本，所以你才可以在每一個劇本中，找到它很特別的要點，接著你會發展美術的設計。

潘焯森：是這樣的。

製作組：那你平時是怎樣的，會做些甚麼來吸收營養？

潘焯森：真的去看居住的地方，真的去感受，可能是很小的東西，也可能是很大的東西，每一樣東西都盡量去留意，但不要覺得是一種工作。可能我自己是自然就有那種興趣的，例如香港人的日常生活是怎樣的？或者在我自己居住的地方，我會看很多小的東西，不是看廣告，是看廣告以外的東西，但現在可能手機會影響、騷擾到觀察自己居住的地方。是一種天生的角度，又未必是很老土地說「愛那個城市」，但你要留意那個城市，因為你留意到的那些細節，將來它們有用的時候，你可以把它們拿出來。

如果我是一部電腦，我其實就是在下載中。例如今天有這個訪問，我就當成是用一個硬盤下載了一個經驗，可能在三年後，我們的劇本裡有一場戲是講一個訪問，一個男人在那裡（接受訪問），那（今天的）所有事情我都吸收了，甚至是你們的表情，甚至是鏡頭怎樣安排，當我在電影中要呈現這樣的場景時，我就能把這些拿出來了，所以毛孔是在吸收平時日常生活中，你未必一定會留意的東西。當然我不是每一樣東西都會「下載」下來，但會盡量（去做），因為（這樣）我（就會）記得，很多這些經驗都是有用的。或者我見到你的打扮，日後有個女導演（的角色），我要設計她的造型，我可能就突然間想起你了。

製作組：完蛋了，今天穿得很差勁。

潘焯森：不會，是真實的，不差勁，甚至乎你的髮型、你的表情，都會有影響。人一輩子累積的其實就是一種經驗，這些經驗或觀察對於我的工作來說是有用的。

製作組：其實這個作為結尾已經很好了，最後再多問一個問題，你平常看不看電影？

潘燦森：不是看很多，因為時間不是很多，我看書多於看電影，看電影會比較辛苦，因為看的時候相對難一些能享受到電影。尤其是現在（很多人喜歡）上網看電影，我就比較少，我還是喜歡去戲院看，上網看我就真的沒有甚麼興致，通常看五分鐘我就不看了，上網看無論多好的電影，我也會做點其他事情，例如可能會上街買菜。但是不代表那些電影是不好的，這是其一，另外也不代表那個過程是沒有影響到我的。因為可能我敏感，所以如果我看那麼多戲，反而會覺得太操控了我去想太多東西。例如你現在要開拍一部電影，有一個故事，可能我看了某一部戲的預告片，已經想到你這部戲應該怎麼做了，我會跟你提議。預告片我是喜歡看的，因為那種神髓，即是整部戲的精髓我通常都能從中捕捉到。

不知為甚麼（不太能享受看電影），這件事可能需要改善，多看些電影，學一下別人，學習學習，可能是因為要學習，好像上學一樣。

製作組：那你平時自己還畫不畫畫呢，現在？

潘燦森：有，（平時）有畫畫。兩年前我一直有個畫室，如果真的工作很忙就不行了，但通常我每天會用六個小時畫畫，四至六個小時。

製作組：但你的畫是甚麼風格的？是那些很寫實的，還是很天馬行空的？

潘燦森：我畫你，能認出是你，但就不是那種很像一幅相片的畫，不是的。以及我的畫是與社會有關的，大部分畫都（與社會）有關，有段時間差不多有一兩幅畫是很有趣的，好像能預測到將會發生甚麼事，很特別。但因為那個畫室，整棟樓被一個地產商收購了，後來我（的畫室）就沒有了，現在那裡變成了平地，然後建起了高樓大廈。但有一段時間（在畫室畫畫）的經驗是很好的，因為我畫畫和我看書等等，是能幫到我拍戲的，這些側面的興趣影響了我，而拍電影又能幫助我畫畫，兩樣事情是互動的。

另外拍電影是一個群體工作，我其實不是一個特別群體性的人，可能這件事也挺明顯的，那畫畫就真的是長時間只有自己一個人，有時我覺得能幫我平衡一下幾十人在現場（的那種狀態），即使是一個很小的團隊，也仍是有幾個人的。而且繪畫這種創作，相對會純粹一些，電影不是那麼純粹，因為受到很多東西影響，比如打風下雨又不可以出去拍外景等等那些，但畫畫就不會，你沒有甚麼藉口讓自己不做這件事，除非你懶。

訪問日期：2021.10.15