



利國林

Li Kwok-lam, Billy

電影美術指導

個人經歷

▲ 利國林 (Billy Li) ，1983年出生於香港，祖籍廣東東莞。

2006 年畢業於香港城市大學創意媒體學院，主修動畫。在校期間曾於鄭保瑞導演之《怪物》(2005) 劇組參與拍攝製作花絮。畢業後利國林進入廣告公司擔任製作助理，公司結業後以散工形式承接動畫製作、動態影像設計等項目。

2010 年，利國林作為平面設計師，參與了史提芬·蘇德堡 (Steven Soderbergh) 導演電影《世紀戰疫》(Contagion, 2011) 在香港的拍攝工作，由此邁入電影行業。2013 年於彭浩翔導演之《香港仔》(2014) 首次擔任電影美術指導。

2018 年，利國林以《明月幾時有》獲得第 37 屆香港電影金像獎「最佳美術指導」。2020 年，他以《麥路人》提名第 39 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
2014 年	《香港仔》(導演：彭浩翔)	美術指導	太陽娛樂文化有限公司 正在電影有限公司	香港	
2014 年	《金雞 SSS》(導演：鄒凱光)	美術指導	天下一電影製作有限公司	香港	
2015 年	《同班同學》(導演：陸以心)	美術指導	太陽娛樂文化有限公司	香港	
2015 年	《12 金鴨》(導演：鄒凱光)	美術指導	天下一電影製作有限公司	香港	
2015 年	《迷城》(導演：林嶺東)	美術指導	北京東方畫面影業有限公司	香港	
2016 年	《暗色天堂》(導演：袁劍偉)	美術指導	英皇影業有限公司	香港	
2016 年	短片集《GOOD TAKE !》之《Good Take》(導演：黃進)	美術指導	太一娛樂集團有限公司 大衛娛樂製作有限公司 愛電影製作有限公司	香港	
2017 年	《春嬌救志明》(導演：彭浩翔)	美術指導	寰亞電影有限公司 光線影業有限公司 正在電影有限公司太陽娛樂文化有限公司	香港 台灣	

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
2017年	《明月幾時有》(導演:許鞍華)	美術指導	博納影業集團有限公司	中國大陸 香港	第37屆香港電影金像獎最佳美術指導 (共同獲獎:文念中)
2017年	《我們的6E班》(導演:冼國林)	美術指導	國藝影視	香港	
2018年	《棟篤特工》(導演:張家傑)	美術指導	銀都機構有限公司 中國3D數碼娛樂有限公司	香港	
2019年	《金都》(導演:黃綺琳)	美術指導	香港電影發展基金 創意香港	香港	
2019年	《保持沉默》(導演:周可)	美術指導	中央新聞紀錄電影製片廠(集團) 迅光年文化發展(北京)有限公司	香港 中國大陸	
2020年	《BABY復仇記》(導演:陸以心)	美術指導	天下一電影製作有限公司	香港 澳門	
2020年	《死因無可疑》(導演:袁劍偉)	美術指導	英皇影業有限公司	香港	
2020年	《麥路人》(導演:黃慶勳)	美術指導	寰亞電影製作有限公司 無限動力實業有限公司	香港	第39屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
2021年	《梅艷芳》(導演:梁樂民) [籌備部分]	美術指導	安樂影片有限公司 萬誘引力有限公司 天下一電影製作有限公司	香港	
2021年	《逃獄兄弟2》(導演:麥浩邦)	美術總監	本地製作有限公司 東方影業出品有限公司	香港	
2022年	《忽然心動》(導演:麥浩邦)	美術指導	只令發行有限公司 畀次機會影視文化有限公司	香港	
2022年	《逃獄兄弟3》(導演:麥浩邦)	美術總監	本地製作有限公司 東方影業出品有限公司	香港	
2023年	《超神經械劫案下》(導演:應智贇)	美術指導	英皇影業有限公司	香港	
待上映	《花明度》(導演:劉韻文) [香港部分]	美術指導	Neon Beam Films Luz Production	香港 法國 中國大陸	
待上映	《裡應外合》(導演:袁劍偉)	美術指導	英皇娛樂集團有限公司	香港	

訪問文稿

製作組：你是怎樣入行的？

利國林：其實就很奇怪的，我以前是做廣告的 PA（製作助理），（在香港城市大學）讀書時，是學後期動畫，也涉及一些攝影，（畢業後）無緣無故就入了廣告行業做製作助理。做了三、四年之後，做到公司也倒閉了，主要是老闆退休，加上廣告行業也開始衰退，於是我就開始做 freelance（散工）。

有一次有一部外語片（*Contagion*《世紀戰疫》），是在 2009 年左右，我的師弟在那個劇組裏做助美，他說外語片要請人，只需要做 graphics（平面設計）就行。我想這麼棒，那我就去試試，當然我是沒有甚麼 graphics（平面設計）的底子的，但誤打誤撞就去了外語片劇組做 Graphic Designer（平面設計師），那時還認識了十至二十個現在在做美術指導，或仍然在做助美的朋友和同事。

那部戲之後，（在外語片劇組）認識的某個人就打給我說……即是做完那部外語片大概半年後，無緣無故有一個電話打來，（對方說）有部港產片要加人，去馬來西亞拍攝。「哦，好呀。」我二話不說就答應了。

之後去面試，第一條問題是：「Glock17 和 Glock18C 這兩支槍有甚麼分別？」我就回答他：「一支有連發，另一支沒有。」「哦，好了，你可以了。」於是我就去做了第一部港產片，做助理美術指導，那部戲叫《逆戰》（2012），是林超賢導演的。第一部港產片就這麼 hardcore（硬派），之後就是這樣了。

製作組：你小時候是很喜歡看電影，或者很喜歡畫畫嗎？還是為甚麼（會對美術有興趣）？

利國林：我小時候是貪玩的，貪新鮮、喜歡玩，所以（大學的專業）會選擇動畫，又無緣無故（喜歡）拍照，讀大學時兩樣都學了。那時因為懂一點點，所以想著試一試把後期也做了，之後就前期、後期每樣都懂一點。到後來真的機緣巧合做了助美之後，發現原來也可以運用到一些我學過的東西，比正在做助美的其他人會的東西要更多一點，例如我會畫氣氛圖，因為可能中學時期學過美術。

製作組：噢，你中學是讀美術的。

利國林：中學有讀過美術，其實我畫畫是一般般的，但可能是有一位老師教導有方，他給我們機會試不同的物料，試到（我發現）：「咦？原來這款物料又快又漂亮！」於是就一下子由很差的同學，變成了頭兩三名的同學，單是畫畫這一項。真的是靠那位老師（的幫助）。

之後中六、中七就自修美術。那時候我們要考 A-Level（高級程度會考），我那時很瘋狂，讀英文、中文、美術、化學這四科，最後中文不合格，讀不到學位，於是進入了城大（香港城市大學）讀副學士，讀了兩年。最初那兩年讀攝影，成績撐得住，還可以，就又讀了動畫，然後四年大學生活就這樣結束了。

製作組：所以你現在能運用到很多之前讀動畫時學的 software（軟件）或者之類的？聽說你在這方面很厲害。

利國林：厲害在於我能用盡讀書時學過的所有東西，但不代表我的能力能夠（追上科技的變化）。因為這十年間真的變得很厲害，所有軟件等等，已經追趕不上了，所以我在用的都是十年前學的，那些理念、方向也是差不多的，所以還能用，很幸運。

製作組：談談你第一部做助手的戲《逆戰》，這部戲好像去了很多不同的地方拍攝，第一次做助手你有沒有去那些地方？

利國林：因為他們去了約旦，在那邊撐不住了，只有三、四個香港的助美，所以去馬來西亞的時候就增加了人手，好像加了一兩人左右，道具部又加了很多，之後也還是不行，因為太急、太快、太趕。我最記得的是連續五十四個小時沒睡覺，坐在現場一邊打瞌睡一邊做 graphics（平面設計），旁邊的人說：「醒來！」我說：「好！」動兩下鼠標又說：「醒來！」我說：「好！」第一次接觸港產片就是《逆戰》了，在拍攝期間二十多個小時不睡覺都已經是常態了，最厲害的就是連續五十四個小時沒有睡，回酒店房洗個澡又再接著拍下一組。加上他們還分了 A、B 組，兩位美術指導，然後四至五個香港的助理美術指導，當地人也做到全都精疲力盡……

製作組：《逆戰》是哪位美指？

利國林：Alex Mok（莫少宗）和 Joel Chong（莊國榮），雙美指。

製作組：哦，雙美指。

利國林：也還是搞不定。

製作組：雙美指是怎麼分工的呢？

利國林：他們分景來做，Alex（莫少宗）可能做頭三個場景，Joel（莊國榮）就做另外的兩個景，有醫院，有貨櫃輪裏面，還有實驗室……其實人手也分配得很混亂。

製作組：拍攝了多久？

利國林：我記得整部戲，即是整個製作大概半年左右，但我只是做了差不多三、四個月，好像三個多月，只是馬來西亞這一部分。

製作組：你是自己辭職了？

利國林：我沒有辭職，他們是中途要加人手（我才加入的），我只做了後段的馬來西亞部分，他們先在約旦拍完再去了馬來西亞。第一次（做助美的經驗）就給了他們（《逆戰》這部戲）。

製作組：你做助手做了多久之後第一次做了美術指導？

利國林：做完《逆戰》之後知道有位（美術）總監叫文念中先生，其實我們在馬來西亞吃過兩頓飯。之後斷斷續續又做了兩至三部開不成的電影的助美，三部左右，然後有一次文生（文念中）那邊，以我所知好像是不夠人手，文

生就問了 Fion（李清渝，美術指導），Fion 就說：「Billy 有空，你找他吧！」於是文生就直接來找我，他說有一部電影要玩一些奇奇怪怪的東西，有些是需要搭建的，問我有沒有興趣，要搭建一些模型之類的東西。我說：「哦，好呀。」但那時我真是……（笑）沒有正式完成過……嚴格來說只做過一次助美而已。

製作組：然後就做了美術指導？

利國林：是呀。

製作組：是哪一部戲？

利國林：就是《香港仔》（2014）。

製作組：請問你覺得為甚麼呢？

利國林：一來我覺得其實……現在也是的，那時候沒有人手，Fion（李清渝）他們也還未做美指，還在做大助手，不知道為甚麼 Fion 會跟文生說了我的名字。

製作組：但他（文念中）只和你合作過一次。

製作組：Fion（李清渝）做了十多年仍然是做大助手，你直接就當了美指……

利國林：是因為她沒有空。

製作組：但接著你就直接做了美術指導。

利國林：是的，是不是很大膽？

製作組：很大膽，但《逆戰》那時他（文念中）是做服裝的？

利國林：是的，做服裝，他是造型指導之類的，做主要的那幾位演員，其他的那些演員服裝就由另外一位服指去處理。那時很大陣仗，因為實在太多演員了。

製作組：那你是以甚麼心態去接拍《香港仔》的？你當時是覺得「我可以的」，還是覺得很緊張，或是別的？

利國林：我心想：嘩，你（文念中）那麼大膽！堅持拍完《逆戰》之後，又做了兩部戲的助美，雖然開拍不成……Sorry，其中有一部是開拍了的，能開拍的那部做了大助手，所以其實也算是見識過了、知道了電影（製作）的結構大概是怎樣的。既然他（文念中）那麼大膽來找我，那我就去試試吧。

《香港仔》要搭建一些像是玩具模型的場景，我本身就懂一點 3D，（畫）施工圖則是一路問一路學的。

製作組：問誰？

利國林：問阿 Jean（蔡慧妍，美術指導）：「那些施工圖大概要怎樣出圖？尺寸是怎樣的？」後來我乾脆起了整條街的所有 3D Model（3D 模型），直接交給一間造模型的廠，我給了他們一批尺寸圖，另外又給了他們這批 3D 模型，他們就直接拿這批圖再自己研究，這樣就節省了一些工序。

製作組：（你說的）就是（《香港仔》戲中）那個紙紮的（城市）？

利國林：對，紙紮城，（劇情是說）小朋友的夢境裏有一隻變色龍，變色龍破壞了城市。

製作組：說說這部戲，第一次做美術指導，覺得最具挑戰的是甚麼？

利國林：最挑戰的是……我自己也很大膽，找了一個沒有陳設經驗的助美，去幫我做陳設。然後遇人不淑……也不能說是遇人不淑，是我換了一次跟場的同事，這是我第一次開除別人，第一次做美指就第一次開除人，是不是很恐怖？

製作組：發生了甚麼事？

利國林：他（工作）不上心，不上心就已經很糟糕了，負責跟場如果不上心，在現場就很容易惹麻煩、出問題，導演又很不滿，所以把心一橫就把他開除了，沒辦法，那就看誰的膽子大囉。之後做到自己累死累活，所有東西都不太懂怎樣分配給別人做，加上那時候真的找不到人，就只能找來一些沒有經驗的人幫忙。

因為這一次的經驗，我以後在做別的戲時，一旦開始發現有些地方不對勁，我就知道應該要外判給別人來幫忙處理，因為真的不是累死累活自己、埋頭苦幹就一定能處理到的，是會出問題的。所以經過那一次出事之後，我就懂得（要如何）分配工作了。

製作組：覺得會出問題是因為……例如某個場景時間不夠，所以趕不及完成，還是怎樣？

利國林：也不是的，有一半是覺得可以再做得好一些，有些東西是不是還可以再陳設得好看一點，擺放得好一點。因為可能我整個人投入了進去，親力親為去陳設、收拾東西等等時候，沒有站後一點去看整體。如果你站在後面去看一看，就會發現有這樣那樣的問題，但那時不懂站後一點去看，所以中途發生了很多奇怪的小問題。到尾聲就好一些，因為有些主景已經完成了，就開始站後一點來看，回想起來發現有很多問題、錯漏其實是可以避免的，但經過那次之後就開始學會（要如何）做美指了。

製作組：那在創意方面呢？那部戲裏面你覺得最好玩的是哪一部分？

利國林：最好玩的基本上是由紙紮城、紙紮的士，到變色龍服裝……鯨魚就不關我事的，鯨魚是泰國的特技公司（製作的），是外判出去給他們做的。甚至乎去到那間變形屋（都覺得很好玩），還有……

製作組：有間麥當勞，你是不是弄了一些畫？

利國林：噢，對！還有麥當勞，我們將一間新的麥當勞假扮成舊的麥當勞。以上這五樣主要的東西，我（過去）是真的沒有試過沒有做過的，幸好道具師阿全（張偉全）肯幫我，我心想：要「死」大家一起「死」，你做我就做，大家一起嘗試一下。剛好阿全一直有做些展覽的東西。

（我們要造）麥當勞的一棵（假）樹，當時全香港基本只剩下四棵，其中唯一一棵相對能拍的也被封起來了，結果就是我們要在一間真的麥當勞裏，搭建一部分假的麥當勞。也挺好玩的，由畫那幅（牆上的裝飾）畫，到造一棵樹，連所有檯、櫈都要自己出圖再找內地的工廠製作。雖然那棵樹其實有點醜，但對某一代人來說也是童年的回憶，由我到導演（彭浩翔）都是從小就看過那棵樹的，那時大家是會爬上去玩的。

除了那棵樹外，那幅畫也是一個挑戰。當時我要取捨，究竟我是要完全照搬原本真的那些（壁畫），還是在真實的基礎上夾雜著（自己的設計）來做呢？結果我們找了兩至三幅的麥當勞壁畫，自己用 Photoshop（影像處理軟件）key（合成）為一張後，再找了一位當代青年藝術家幫我們畫出來。畫完之後，再貼到那棵樹（後面的牆上），整體看起來頗為相似，但又沒有真的 100% 抄襲。

另外那些變形屋、紙紮城，就真的是因為我有 CG（電腦特技）的底子，過去讀過動畫，懂 CG 和 3D，所以駕輕就熟，大概知道那些軟件繞來繞去要怎樣使用。（做變形屋是）做完效果再放到另一個軟件裏出圖，出完圖後再交給工廠製作，每一件家具的形狀都有極大的變化，基本上沒有一件家具是正常形狀的，甚至有人走進那個景裏是會覺得頭暈的。我也走進去過兩次，真的很暈，受不了，然後就走了。

製作組：那個變形屋，所謂的「變形」是怎樣變的？

利國林：其實是有一種（視錯覺現象）叫做¹……我忘了它的學名叫甚麼了。它是，只有當你將一部機器，即是攝影機，放置在某個特定角度時，整間屋的所有透視比例看起來才是正常、正確的，但其實你只要扭歪一點，（就會見到屋裏面其實是傾斜變形的）。那間屋我原本搭建的尺寸是七米高，深度也是七米，但是看上去就像是一個 100 呎的單位，人站在某個角落會縮得很小，去到另外一個角落會變到很大，一邊是頂頭的，另一邊只剩下三分之一的高度，這個好像叫「視覺錯體屋」，在（香港）科學館可以看。

製作組：這個要之前和攝影師溝通好？

利國林：是有一點尷尬的，因為他（攝影師）只是定了角度是拍全景，所以我要在軟件裏計算好數據，定好攝影機只可以放在某一個（特定的）位置，透視才沒有問題。計算出來不知道是用 28mm 還是 21mm 的鏡頭，定好後再告訴攝影師只能（將攝影機）擺放在某一個位置拍。至於裏面的結構，純粹是根據（我在）3D 軟件裏放置一個鏡頭，再用人手去調節，直到感覺上沒有錯誤，因為是沒法計算的。雖然它有公式能用來計算，但是參照網上的公式去算，怎麼也還是差一點，唯有再自己用人手去調整，是試一下試一下試出來的。

製作組：是順利的嗎，就是說攝影師去到現場是覺得可以的？

利國林：是 OK 的，順利的，我都被攝影師（嚇了一跳，他一來就問）：「喂！機位擺在哪裏？」我立刻定了定神，說：「這個位置，（用）35mm 或是 28mm（的鏡頭）。」擺完機位確定了以後，當時我也（從那個角度）拍了張照片留念。

製作組：請將這張相片發給我們。

利國林：沒問題。

¹ 指艾姆斯房間錯覺（Ames Room Illusion），是大小恒常視錯覺的應用之一，由美國眼科醫生 Adelbert Ames 於 1934 年發明。在這個房間中，若兩個身高一樣的人站在房間的左邊和右邊，會產生高度差距明顯的錯覺。

製作組：你說通過這部戲，你學會了如何做美術指導，那聽說你也是一位親力親為的美術指導，會和道具師、助美一起動手去做。為甚麼會這樣（親力親為）呢，是因為你認為這也是你工作範圍的一部分嗎？

利國林：為甚麼那麼親力親為？（笑）我經常被人罵的。因為我不是由剛入行就做跟場（美術）、助美、陳設、置景，之後再做大助手，我不是這樣經歷過各個階段的。初期為何甚麼都親自動手做呢？一來真的不懂，原來你是不需要的，「Billy，你做這個職位是不需要動手的」，但我忍不住又想試又想玩。譬如很簡單的做舊，你看到我的指甲全都變黑了，就是因為前幾天剛做完舊。做舊原來是用水性、油性物料，再加某一種化學油，總之幾種物料它有甚麼特性，（我以前）是不知道、不認識的，要動手之後才會了解，這樣你就不會被那些道具師傅嚇唬，（例如當他們說）：「喂，這種物料上不到油漆的！」（我就可以回答）：「不要緊，你加一層『士叻』²就能上到油漆了。」即是現在懂得告訴他們「你不要嚇唬我，我懂的」，你親力親為去做你就會懂得這些。

有時候簡單到裝一盞燈在一些細微的道具上，因為我知道現在有一些很小顆的 LED 燈，是 1mm 乘 1mm 那麼小，又足夠亮，又可以用普通電芯供電，因為我懂，但現在的道具師傅有時用的那顆燈還是手指尾那麼大的。「喂，真的有些更小一點的。」因為我是知道的，我就能告訴他：「不如你改用這些燈，十多元一顆而已。」改完整個東西能小一點，電池也小一點，不用像以前那樣全部東西都很佔空間。因為過去可能那件道具是一元硬幣那麼大，但後面連接的電池有一個水杯那麼大，但現在是不用這樣的，因為我親力親為做過、知道，所以可以教他們，告訴他們現在真的不用這樣，不用像以前需要接駁 2A 電池。一來可以知道而不需要被他們嚇唬，兩來可以告訴他們現在的東西可以再小一點，科技進步了。

製作組：有沒有甚麼辛酸的例子可以分享一下？你做完《香港仔》（2014）後又做了《金雞 SSS》（2014）、《同班同學》（2015）等等，又有《春嬌救志明》（2017），然後是《明月幾時有》（2017），你想想做這幾部戲時有沒有受委屈或辛酸的歷史可以說說。

利國林：最辛酸是做《香港仔》，譬如（戲中有一件）變色龍公仔衫，通常穿在演員身上的東西都是服裝部負責的，但這件公仔衫又介乎於特別道具和服裝之間，那時我也不懂，就說：「好吧，那我去做吧。」其實這是拍攝中途突然增加的，無緣無故「爆鑊」（突發事情）想要造這件公仔衫。雖然是突然增加的，但我們也用了一整個月去製作。

我由出圖開始，一直跟進到特別道具（的整個製作過程），去了 Bobby（蔡達明，特別道具師）那邊看，他一邊做一邊教我，（讓我了解到）原來這裏是用 foam（發泡膠，即泡沫塑料）造的，這些是可以倒模造的……就這樣一邊看他們製作一邊偷師去學，怎樣造這件公仔衫、怎樣上油漆——原來是先粗略地噴一層油，再親手去仔細補色……學了很多這些細節的東西。甚至（公仔衫上）那條變色龍的「尾巴」怎樣搖擺起來會好看，他也告訴我，要在「尾巴」上縫一個重的物件，你向左擺的時候，尾巴自然會再有一下向右擺，它自己會平衡好，不會很假地擺來擺去。

自從《香港仔》那部戲之後，知道了公仔衫如何造，製作過程是怎樣的，之後在做《春嬌救志明》（2017）時，有隻怪獸叫「跔跔剛」，怪獸衫其實也是這樣造的。那時候我負責跟進，由頭罩到服裝，到頭罩怎樣亮燈，（即是）怎樣用些 Servo（RC Servo，遙控伺服）做些機關讓它張開口、（眼睛）亮燈等等，懂得怎樣和特別道具師傅溝通，怎樣去跟進。

² 士叻 (Shellac)：蟲膠漆。是一種從雌性 *Kerria lacca* 介殼蟲（紫膠蟲）分泌出來的樹脂，一般在為木板髹油時用，令木紋更明顯。

其實製作那個怪獸（「跔跔剛」）時也遇到了很大麻煩，出了一件事我聽說好像是因為錢的問題。演員本身是 1 米 7 幾的身高，因為不夠錢，就請了一個 1 米 6 幾的，1 米 5 幾至 1 米 6 的人。於是我把怪獸衫改小了，改完後發現完蛋了，頭部已經做好了，但頭部無法改，只能改身體部分，改完身體部分後還要墊高那個人，那個人的鞋差不多墊了十吋高，結果最後還要幫那個怪獸修身、剪毛、做髮型，才令整件事看上去合乎比例。雖然也仍是有點錯的，但算是比例正確。這個故事教訓我們下次要留意，頭部是沒辦法改的，頭一旦「生」得太大就沒辦法了。

製作組：但很多時候這些是無法避免的，你也預計不到劇組會不給錢去請那個演員。

利國林：是的，經過那次教訓之後，就知道了有些事情是無法讓步的，有些錢是不能節省的。那次試完造型之後，導演組、我和文生（文念中）全部呆住了，然後大家開始尋找問題的原因是甚麼，於是才明白（是因為換成了一個身高不夠的演員）。

製作組：是因為（劇組）不給錢（請原定身高的演員），我也是導演組的。

利國林：對，你也有份參與。

製作組：但錢就不是我作主的（笑）。

製作組：好像你之後的很多戲都是跟文生（文念中）一起合作的？

利國林：是的。

製作組：不如說說你跟他合作的經驗？但剛才聽你這樣說，好像第一部戲他就很放心地給你做了，他有沒有例如設定一個框架給你，或者他是怎樣的？他是一個甚麼風格的美術指導？

利國林：他是一個很放手、很大膽（的人），先讓你嘗試，他不會出聲的，到差不多發現有不妥之處，他就會走過來說：「喂，怎麼樣？你看看那裏怎樣，是不是有些問題？你想辦法調整一下，真的是不行的，會很醜。」會像這樣輕聲地在旁邊告訴你。另外他亦有動手處理過幾個地方，例如可能我有盞燈，是過份曝光的，他隨意找來一塊有網、有質感的布搭在燈頭上，整件事就變得不一樣了。我偷師學了很多這些細微的東西。

另外《香港仔》都算是一部有（充足）預算的戲，之後有部戲是沒錢沒（足夠）預算的，他就教我說：「不如你用貼紙 sticker 去做吧。」噢，這個也是在做《香港仔》時發生的事……吳孟達（在戲中）有間屋，是公屋來的，這間屋的牆身、地面都是白色的，我們就打印了兩種 sticker（貼紙）貼在地上，把白色瓷磚扮成有質地、有顏色的磚，牆身就印了一些木紋防火膠板的 sticker（貼紙），然後貼在牆上和地上。這樣一來可以很快地做好，不需要每一步都像裝修那樣真做；二來又有質地效果。因為可能我第一部外語片是做 Graphic Designer 平面設計師，那時就開始自己上網學一些打印 printing 那些的結構、極限等等，又基於（《香港仔》）那部戲學到的一些知識，之後開始慢慢在每一部戲裏都會滲入一些這樣便宜的方法，來做些有效果的東西。

製作組：聽說你有個頭銜叫「特別易爛道具」，是跟這個有關嗎？

利國林：這個是另外一件事來的，也算有點關聯吧。做《麥路人》（2020）的時候有一些場景，牆身因為沒有錢做真的木結構，我們只能夠用 foamboard（發泡膠板，即泡沫板）加 sticker（貼紙）來做。Foamboard（發泡膠

板)的特性就是不能放太久,放得太久就會因為熱脹冷縮而掉落下來,或者那些色面或貼紙底會起泡,而且也撐不了太久,因為貼紙始終貼的是膠紙,膠紙到一定時候就會自動脫落了,所以有時拍攝中途要去按壓一下讓它們穩固些,刺穿那些氣泡把空氣放走,令整個佈景沒有那麼容易塌落。

製作組:用這個比較便宜的方法也能達到一個不錯的效果。

利國林:是的,從鏡頭裏看起來能「騙」到別人是真的,其實《明月幾時有》(2017)也有用這個方法的。

製作組:可以說說哪場戲?

利國林:《明月幾時有》裏有一個中式茶樓……《明月幾時有》其實是一部預算不大,小預算的年代片,由籌備去到我們置景搭景,其實真的不夠錢,很多都是「偷偷摸摸」、「偷哢拐騙」去搭建那些場景。例如有個茶樓,地面全部是白色瓷磚,我們印了 sticker 貼紙貼上去;牆身因為不夠錢,就用了水磨石的貼紙;另外還有一間夜總會……Sorry,另外還有一間樓上茶樓,牆身用的又是印出來的水磨石牆身貼紙。不夠錢就只能這樣了,wide shot (遠景)是能「騙」到人的,close up (特寫)近一點也沒事。那這些就是一個經驗,甚至乎我做貼紙的時候已做了假的陰影、假的漸變,令到平面看上去有立體感。

製作組:那些貼紙是你自己設計的?

利國林:不是自己設計,(應該說)是自己去瘋狂應用(笑),甚至乎(貼紙在印出來之前)已經做舊了,在(圖層的)最上面加了一層做舊的質感,那現場的人又可以做少一層效果。

製作組:如果這個方法做出來看不出是假的,以後大家為甚麼還要做真的呢?

利國林:其實是有問題的,當演員進入那個世界,走入場景去看,如果用貼紙,你走近一點看就會發現是印出來的,演員會微微覺得做得不夠真實,感覺上會欠奉。

那既然你用數碼就做得好,印出來已經有做舊效果,還要不要真做呢?要的。其實我現在有很多場景,都是做完一層貼紙,做過一點舊了,最後也還是會噴一點「土叻」,再撒些沙塵、木糠上去,令整體上再立體一些,都是要再做才可以的。因為貼紙的反光定了是怎樣就是怎樣了,唯有再多加一點物料讓表面的反光有一點變化,究竟是要再啞色一點,還是要更反光一點,這些就要自己在(貼紙)表面再加(物料)。

之後的場景或其他的……我剛做完一齣劇集,也是用這一套方法做的,在(貼紙的)表面再加(物料),很多質地也要再做,是沒得省略的,physically (物理上)的做舊是無法節省的。

製作組:好像你做美術指導的戲,類型也很多,你自己更喜歡哪一款?例如《明月幾時有》是年代片,另外亦有很多時裝片、動作片……你喜歡哪一個類型?

利國林:其實我喜歡每一部戲都能是不同的類型。因為很慘的,有時你(做的)兩個戲類型相似,譬如時裝片、愛情片,你的那些道具、陳設會忍不住、不小心有一些輕微的相似,風格上會相似,那我就會有點擔心……太相似就覺得會不會是自己抄襲了自己?被人看到也不好,自己又過不過得到自己那關呢?所以可能我是很跳脫的,莫名其妙地在《明月幾時有》之後做了《春嬌救志明》,之後又做《棟篤特工》(2018),你看三部戲的質感、風格是亂而且不同的,完全跳脫的。我喜歡每一次都能有新鮮感,因為我也是貪玩的,也怕悶。

製作組：我想問有一個 Edith（張西美）很喜歡問的問題，就是你覺得別人為甚麼會請你（來做美指）呢？

利國林：這個問題其實我覺得要問他們。

製作組：你覺得自己的優勢在哪裏？以及有甚麼缺點？

利國林：優勢……

製作組：為甚麼那麼多美術指導，現在只有你有那麼多工作？

利國林：你別這麼說，我又不敢講心裏話（笑）。

製作組：其實像你剛才說的第一部（做美指的）戲，因為有模型或公仔的東西，可能文生（文念中）會覺得：「好像讓 Billy 來做也挺好，他家裏有那麼多公仔。」但後面其他戲不是這樣的……

利國林：可能我年輕一點的時候，做廣告那時，跟過的那位製片或是監製，他是第一代的廣告製作人，第一至第二代，他教給了我一套做人處事的方法，是很老套的，他說：「你到現場掃地，也要做一個掃得最棒的人，掃到乾乾淨淨一塵不染。」這是第一點；第二點是：「你去到現場不要像一枝木頭般站在那裏，你真的要看一看每個人在做甚麼，正在發生甚麼事。」第三是：「不要怕吃虧，甚麼都去試試，甚麼都去接觸一下。」他也沒有叫你抱著一個很偉大的好奇心去學習每一樣東西，沒有的，只是讓你自己看看周遭在發生甚麼事，其實他的用意是說，你在現場不要純粹只看著監視器，你有時要看看左邊看看右邊，看看有沒有一輛車衝過來撞上監視器，即是你要去很細心地環顧周圍的所有事物。

一來就是這位監製說過的這些，二來學過畫畫就知道必須要有很敏感、很敏銳的觀察力，就好像你平常逛街不小心眼尾掃到某個人（就能立刻認出）：「咦，這個人不是那個誰嘛！」這些可能是因為年輕時就被培養起來的習慣，即是你的眼睛要敏感，要留意和觀察周圍的事物，你看得多了，那些東西就會自然吸收，吸收後就能印入腦中，每一部戲，每一個話題、設定、甚至主題都是不同的，你的腦中會突然彈出相似類型的、適用的東西。

可能正是因為跟他（廣告監製）學習，記得他說過的那些話，於是持續地觀察周圍，記下所有東西，一來是這樣；二來就是學過畫畫，會很注意細節，（知道）哪些地方需要取捨等等，這些都是畫畫時學會的技巧。你之後做電影時就知道，例如（一部戲有）二十個場景，其中只有三個是主景，你就會懂得取捨，對這三個主景就多放一些心血去做。而去到細微的東西，例如一些特別道具、奇怪道具，你也知道自己動手去做能跟進得更緊一點。

因為菲林時代我也接觸過，是差不多菲林時代的尾聲，那時因為菲林（拍出來）顆粒粗等等原因，很多時候你做的東西不用那麼精細、有細節，在一定程度上是這樣的。但現在不是了，全部是 8K、4K（解像度），你做的所有東西一旦有遺漏、不夠有細節，是立刻就能被看得清清楚楚、一目了然的，所以現在對所有東西的要求更加高了。另外還有 3D 打印，它幫助了整個道具界，很多東西真的要印出來的時候，你懂 3D、懂分件，你所有東西就會做得很順暢，所有道具都會做得漂亮很多。

但為甚麼會請我工作？我覺得是我有做 3D、動畫、後期、前期的個人背景。其實我很年輕的時候，第一次接觸電影是做鄭保瑞（導演的）那部《怪物》（2005），我做了三天 making-of（拍攝製作花絮），拿了三天攝影機

在東莞拍製作花絮。那時還在讀書時期，那些老師、Professor（教授）已經說：「即將到來的世界需要一個人會十樣東西，每樣掌握到兩成左右就可以了。」那時是這樣教導的，我記到了現在，一貪心有甚麼新科技就會買回來試一下、玩一下，十年前我家裏已經有一部 3D 打印機了。

所以你要好奇、貪玩，才能保持那股熱誠，要知道整個世界都在進步，你不要落後，你一落後、一老套……當然十部戲裏面有一部突然有一點老套，那也沒辦法，但你另外九部戲是（做得）OK 的，別人自然會想起你的。還有要不怕吃虧，現在在疫情之下，人工已經回到四、五年前的水平了，加上又打折、又打包價等等很多東西，你不怕吃虧就繼續先熬過這兩年。所以別人說我為甚麼現在同時做兩部戲或者兩部半戲，也是這個原因。

製作組：美術指導不止是做創作的，我覺得香港不是分得那麼清楚，不像外語片那樣有分管理組、創作組等等，你還需要負責管理，那你覺得做美術指導這個崗位，你最不喜歡的是甚麼？

利國林：做單。很煩的，以前在街上買東西，你說：「麻煩給張單，謝謝！蓋上公司印。」像這樣就可以了。但現在做單是蓋完公司印之後，還要再拍一拍那間店舖門口的相片……

製作組：為甚麼？

利國林：有些單上可能沒有公司印，你就要拍一下店舖門口的相片。

還有就是，不是每次都能拿到別人的 BR（商業登記證）的。有些情況可能是，朋友的公司開單給你，那就沒有公司印，而且現在都不流行公司印了，有些人用的是數碼的公司印，但他（劇組會計）說：「不行，要正單。」「那沒有公司印的要怎麼辦？」「那就拍一下 BR（商業登記證）。」

現在「上單」這件事也很奇怪，淘寶買東西也是的，買完東西有手續費，手續費不會顯示在你銀行信用卡過數的那筆數目中，你買一樣東西可能有四張單據要貼上去，所以我很討厭做單這件事。

製作組：但香港已經好很多了，在內地更煩……

利國林：還要開發票嘛（笑），是我們沒習慣內地的生活，所以突然間多了四張單據就已經很煩躁了。

另外就是，處理那些安排上的事情我是差一些的，很老實說，即是處理那些人手的工作分配。我比以前好了一點，但也還是差一些的。

製作組：和其他部門合作反而都是溝通順暢的？

利國林：順暢的，因為都已經做了差不多十年（電影美指）了，只要懂中文應該就不會有太大問題。唯一是……可能有三、四部戲，令我很不開心，或者說很失落的，就是因為燈光上（的問題），將來如果真的要再做下去的話，可能我要大聲一點。

（例如）製作某些場景，他（燈光師）可能先打了一個「世界光」，明明這個場景要暗一點才好看，他打了一個「世界光」來遷就演員的時間短，又能拍得快，但是那個場景本身是陰沉才好看的，我本身表達的情緒和調子也是陰沉一點才好看的，但他打了一個「世界光」之後，嘩，很恐怖。所以燈光很重要，兩至三部戲都是這樣被燈光害慘了。

製作組：現在很多燈光師都是（在拍攝時）先打了「世界光」，然後說後期製作時會再……

利國林：調暗它，（他們）不會的。

另外一件事是，有段時期因為經濟很低迷，香港也好或者整個電影行業也好，都很低迷，於是我就去了教書，去 BU（香港浸會大學）代課，教美術指導，Degree（學位）那邊。我發現有一個問題，來讀書的那些人，是想做導演、想拍攝作品的，而不是想做助美、想做美術的，只有一、兩個學生是有興趣的。我發現原來我教的東西，雖然很貼近我們現在生活的世界裏正在發生的事物，但他們未必能接受到，反而後來我調節了教學內容，我去教他們調色，即是教他們用三個 function（功能），總之三樣東西（來調色）。（例如）你的參考資料是怎樣的，可能你上網找了一張圖片，覺得顏色很漂亮，你就可以一邊對著那張參考圖片，一邊對著自己的影片，然後用（我教的）那三樣東西，基本上就可以調成參考的顏色。我直接現場示範給他們看，怎樣將一個很陰沉的監獄，變成一個很粉紅的，像《布達佩斯大酒店》（*The Grand Budapest Hotel*, 2014）（那樣的色調）是做得到的，這樣他們才學到了一些東西。

做美術，除了實體搭景、做道具之外，我覺得現在的時代變了，做調色變得容易了，你家裏有部電腦，裝一個 DaVinci（Resolve）³就可以了。但你怎樣去運用那些 Curves（曲線）、Levels（色階）、White Balance（白平衡）、Hue（色相）、Saturation（飽和度）等等，怎樣通過這四、五種（屬性）去調節出任何（顏色）呢？我希望接下來如果再繼續教書，就教他們這幾樣東西。

製作組：現在是怎樣去和燈光師溝通這些的？

利國林：通常是和攝影師溝通的……

製作組：對，我剛剛正想說，之前例如看景或甚麼的時候應該都已經談好了……

利國林：有一半也與導演有關，因為導演他們是受戲劇訓練的，即是演員怎樣去演戲，有沒有戲，走位可不可以，能否講到故事等等，但一面對這些（視覺方面的）問題，其實他們有時也站在那裏說：「場景的顏色好像看起來不太舒服，但又說不出為甚麼……」

像做《麥路人》時，我跟黃慶勳導演去跟 Colour Grading（後期調色），我也坐在那裏一起看。看的時候我說：「噢，因為這場太似經典港產片了，那種光管的綠色太強了，你又不用去到那種程度，應該是自自然然的。」也有的我會說：「光位的綠色可以調暗一點，不用那麼強。」或是「暗位的紅又多了些」，「那個 magenta（洋紅色）又怎樣」……甚至攝影師可能給了一個總體的調子，我再修正那些細微位置，例如：「那些海報的 Colour Balance（色彩平衡）錯了，你要調回對的（色調）。」《麥路人》那時真的坐在那裏調了三、四天顏色。

剛剛做完的那部《斷網 24 小時》，因為和導演（黃慶勳）熟悉了，而且發現將來的世界美術應該也要參與後期調色的部分，所以《斷網 24 小時》或者叫《斷網》的這部戲，「白毛」（黃慶勳）又帶我去看調色、看 CG（電腦特技），一起去 brainstorm（構思）。

（一來）因為現在的後期製作是沒有美術指導的，所以「白毛」帶我去一起去看、去溝通，整件事就會變得不一樣，可以提供更多意見。二來就是看著他們做後期，因為很多時候後期會 key（合成）一些 graphics（平面圖

³ DaVinci Resolve：（俗稱達芬奇）是適用於 MacOS、Windows 和 Linux 的調色及非線性編輯的影片剪輯軟件。

像) 或者 motion graphics (動態影像) 在屏幕上, 很多時候我們 (美術部) 會盡力去完成所有的東西再給他們, 但如果做不完, 要交給後期自己發揮, 很多時候就會出問題了。都出過幾次事了, 有幾齣劇, 我就純粹是跟那些 graphics (平面圖像) 的東西, 前期做完、key (合成) 完給他們的那些完全沒問題, 是後期再做的那些, (我發覺): 「咦, 怎麼突然有一場戲會這樣?」早知道交給我做就好了, 即是我給你一個 layout (佈局設計), 你自己去 animate (做動畫) 算了。

我覺得未來美術要跟後期, 幫忙參與調色是一個趨勢。現在調色變得便宜了, 沒有以前菲林調色那麼昂貴。

製作組: 所以之後可能是前期、後期都需要美術指導。

利國林: 是的。

製作組: 那這樣可能跟一部戲的時間也會更長。

利國林: 所以你要不怕吃虧, 因為公司是不會給你錢跟後期的。你和導演熟, 又覺得這部電影值得你去投資時間讓它好一點, 你願意幫一下手, 加上和導演關係不錯, 那就會跟一下後期。

製作組: 不如說說剛才我們錯過了「特別易爛道具」。

利國林: 我覺得 (說我造的道具是) 出了名的「特別易爛道具」, 是好的。大概四、五年前, 3D 打印即是立體打印, 開始便宜、普遍了, 那時的物料不多, 只有兩、三種, 它們的性質就真的是比較易碎, 又很難黏貼。之後有部電影, 我幫忙造了十件八件的特別道具, 不說 (戲的) 名字了。那時在外國拍攝, 我在香港造完了所有道具, 因為那時比較趕, 我還未理解哪一件道具在哪個場景使用, 沒有完全黏到很牢固, 就交給了另外的人再運到外國。他們在現場又不知情, 又以為所有東西很堅固, 把道具胡亂擺放, 又跌跌撞撞的, 很多東西在現場就損毀了。

又或者是我 (把一件道具) 分成了四部分, 供我自己容易一點上顏色, 我上完顏色裝嵌完之後……因為我不知道他們會怎樣使用, 不知道會不會 CG (電腦特技) 要保留這部分又不用那部分, (他們要在) 現場才決定需要哪部分, 哪部分又要用 CG 做。因為有些道具可能造好了, 其中一部分是需要 CG 去將它 animate (做成動畫) 的, 即是拍攝的時候那一部分需要抽走。結果現場的人又不清楚, 溝通有問題, 加上如果接下來我要繼續做這些, 如果我跟著道具一起過去, 那就會好一點, 因為我懂得維修, 懂得上顏色, 懂得做那些機關。但由於預算所限, 所以我沒有 (一起過去), 那就變成所有東西拿在手上「嘸」一聲 (就爛了)……原來那件東西需要下水的, 那早說嘛, 我多加兩顆螺絲上去就不會鬆脫了; 原來是要不斷做很多動作的, 那我就做厚一點抹一層光油, 它就沒有那麼容易掉。但話說回來那時候物料無法選擇, 那種物料很容易碎、很容易爛, 是沒有辦法的, 又因為當時時間不夠, 我來不及去處理, 真的是上油、上色到最後那一刻, 之後就已經要把它們送去機場了。所以出了名叫「特別易爛道具」。

有些道具還特意要造得很易爛, 我 (把幾個部分) 黏貼成一件之後, 去到現場 (演員) 演完一個 take (拍攝次數), 之後需要重新黏回去, 我是用蠟去黏貼那件道具的, 現場的人又手抖又不懂黏貼。經歷過那次之後, 我就開始調整了造特別道具時需要注意的東西。

製作組: 所以平時你也會幫忙造一點特別道具?

利國林: 是的, 因為一來我懂 3D, 二來又貪玩, 喜歡那些機關結構的東西。

製作組：我見到你現在在做一些風水師的工作……

利國林：是的。

製作組：你是怎麼想的？是覺得對美術方面的工作有幫助，還是經濟太低迷了所以多找一份工作？

利國林：一來是人要不是去到那麼絕望、那麼低潮，也不會去想一些關於鬼神的東西了，即是關於命運，或者「我的命是不是就這樣了呢？」從那一刻之後就開始……剛巧有個朋友的親戚是做風水的，已有三十多年、四十年的經驗了，他會開班教風水。我就（問朋友）：「喂，你親戚教風水，我能不能旁聽一下？」我想看看自己有沒有興趣，我純粹是去學的，並沒有想過要當風水師。學完之後，發覺自己也有慧根、有興趣，因為它有些數字上的東西，另外它需要看一些「巒頭」，即是看一個場景裏面有哪些問題出現，你要對一些尖角、路線直不直、曲線上的東西敏感，甚至例如遠位原來有一座電塔，有些人是看不見的，你能察覺到這些東西，就知道風水的「巒頭」是甚麼。

二來因為我是學理科出身的，計算（的能力）還不錯，腦中會有空間、數字那些東西。這個也涉及到想像力，想像力也（對看風水）有幫助。

製作組：如果這麼說的話，風水 and 美術也是有關係的。

利國林：是的，現在（拍戲時）我甚至會在有些場景裏，一些衰人、壞人的景，我會多放一些某種紅色的東西，一些三角形的、尖角的東西，無論是在門口位或是他坐著的那間房的尾位，這些都是風水上的東西，例如「退田筆」、「火星拖尾」……會放這些東西在裏面，是特意放入場景裏的（笑）。

製作組：其實你做後期又很厲害，（利國林：不厲害的。）你又懂風水，又懂動畫，為甚麼一定要做美術指導呢？

利國林：原因是沒有一部戲是一樣的。我以前的工作或者做散工時，永遠都是不斷跳來跳去，有時是做後期幫演員修走暗瘡、順滑肌膚，有時做 motion graphics（動態影像）、animation（動畫），即是一些很幼稚、很套路的東西，但每次的東西都是不同的、奇怪的，那就比較開心，因為我怕悶，怕重覆自己做的東西。所以做散工之後做了電影，就發現每一次都是不同的，面對的人不同、面對的導演不同、面對的道具也不同。有些事原來之前是做過的，那就會有信心一點，可以放心一點；遇到新的東西，那就投入多一點的時間去研究、去試。

例如好像是做《使徒行者 2》（2017），有一些特別道具，當時 3D 打印的科技變得成熟一些了，那我就可以多放一點機關在（道具）裏面。例如有些東西會彈起，自己會轉，甚至可以用鋰電池，道具師傅很容易地插一個掣就可以充電，不用每次都把電池拆出來又要轉螺絲，即是那些道具可以愈造愈精緻。

另外為甚麼要做美術？真的是因為做美術可以玩，是公司給你錢讓你去玩、去試，去做些奇怪的、不同的、特別的（東西）。或者你在家裏是不會這樣做的，把一個場景的地上刷成黑色，牆身不是白色的，你看我的這間房，整間都是白牆，但拍電影的人很怕白色，有某類攝影師是這樣。