



梁華生

Leung Wah-sang, James

電影美術及服裝指導
電視廣告導演、舞台藝術顧問

個人經歷

▲ 梁華生 (James Leung)，出生於香港，祖籍客家林村錦田。

1982 年畢業於香港理工學院設計學系，畢業後開始其電影工作生涯。早期從事電影特技製作，首部參與電影為徐克導演作品《新蜀山劍俠》(1983)。1984 年開始擔任電影美術及服裝指導。入行至今參與超過三十部電影的美術創作工作，曾八度提名金馬獎及香港電影金像獎。

梁華生於 1990 年代中期開始擔任電視廣告導演至今，於 2000 年成立幕後製作工作室「Mutual Workshop」，廣告作品多次獲得香港、內地及國際獎項。此外在劇場、演唱會等方面他亦有所涉獵。

參與電影

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
1985 年	《聖誕奇遇結良緣》(導演：鍾志文)	美術指導	德寶電影公司	香港	
1986 年	《奇緣》(導演：程小東)	美術指導	嘉禾(香港)有限公司	香港 尼泊爾	第 6 屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
1986 年	《亂世英雄亂世情》 (導演：劉松仁、黃宗基)	美術指導	新聯影業公司 湖北電影制片廠	中國大陸	
1987 年	《書劍恩仇錄》(導演：許鞍華)	美術指導 副導演	銀都機構有限公司	中國大陸	第 7 屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
1987 年	《香香公主》(導演：許鞍華)	美術指導 副導演	銀都機構有限公司	中國大陸	
1988 年	《鐵甲無敵瑪利亞》(導演：鍾志文)	美術指導	金公主電影製作有限公司	香港	
1990 年	《笑傲江湖》(導演：胡金銓 [後退出] 程小東、徐克、李惠民)	美術指導	龍祥影業有限公司 金公主電影製作有限公司 電影工作室有限公司	台灣 香港	第 10 屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
					第 27 屆金馬獎最佳美術設計 (提名)
1990 年	《喋血街頭》(導演：吳宇森)	美術指導	金公主電影製作有限公司 吳宇森製作有限公司	香港 泰國	第 27 屆金馬獎最佳美術設計 (提名)
1991 年	《縱橫四海》(導演：吳宇森)	美術指導	金公主電影製作有限公司	香港 法國	

梁華生

Leung Wah-sang, James

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
1991 年	《倩女幽魂III 道道道》 (導演：程小東)	美術指導	金公主電影製作有限公司	香港	第 11 屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
1991 年	《棋王》(導演：嚴浩)	美術、服裝 指導	金公主電影製作有限公司	台灣	
1992 年	《辣手神探》(導演：吳宇森)	美術指導	金公主電影製作有限公司	香港	
1992 年	《笑傲江湖II東方不敗》 (導演：程小東)	美術指導	龍祥影業有限公司 金公主電影製作有限公司	香港	第 12 屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
1992 年	《戰神傳說》(導演：洪金寶)	美術指導	天幕製作有限公司	香港	
1993 年	《天若有情II之天長地久》 (導演：陳木勝)	美術指導	中華娛樂電影製作有限公司	香港	
1993 年	《方世玉續集》(導演：元奎)	美術指導	正東製作有限公司	香港	
1993 年	《天長地久》(導演：劉鎮偉)	美術指導	天幕製作有限公司	香港	第 13 屆香港電影金像獎最佳美術指導 (提名)
1993 年	《畫皮之陰陽法王》(導演：胡金銓)	美術指導	新達寶影業公司 東方電影發行有限公司	中國大陸	
1994 年	《七金剛》(導演：程小東) / 美術	美術指導	中華娛樂電影製作有限公司	香港	
1994 年	《都市情緣》(導演：劉鎮偉)	美術指導	琪寶有限公司	香港	
1994 年	《記得香蕉成熟時II初戀情人》 (導演：馬偉豪)	美術指導	電影人製作有限公司	香港	
1995 年	《西遊記101回月光寶盒》 (導演：劉鎮偉)	美術、服裝 指導	西安電影製片廠 彩星電影公司	中國大陸	
1995 年	《西遊記完結篇仙履奇緣》 (導演：劉鎮偉)	美術、服裝 指導	西安電影製片廠 彩星電影公司	中國大陸	
1996 年	《食神》(導演：李力持、周星馳)	美術指導	星輝海外有限公司	香港	
1996 年	《黃金島歷險記》 (導演：邱禮濤、夏秀軒)	服裝指導	長宏影視股份有限公司 東方影業公司	香港	
1997 年	《我愛廚房》(導演：嚴浩)	美術指導	嘉禾(香港)有限公司 藝神集團	香港	
1997 年	《算死草》(導演：馬偉豪)	美術顧問	天下電影製作有限公司	香港	
1997 年	《宋家皇朝》(導演：張婉婷)	美術指導	嘉禾(香港)有限公司	中國大陸 日本	

梁華生

Leung Wah-sang, James

上映時間	作品	職位	出品公司	拍攝地	獎項
1998 年	《KO 雷霆一擊》(導演：徐克)	美術指導	電影工作室有限公司	香港	
1998 年	《碧血藍天》(導演：林偉倫)	美術指導	永盛娛樂製作有限公司 正東(香港)電影有限公司	香港 中國大陸	
1998 年	《顧城別戀》(導演：陳麗英)	美術指導	金港國際影業有限公司	新西蘭	
1999 年	《喜劇之王》(導演：周星馳)	美術顧問	星輝海外有限公司	香港	
2000 年	《庭院里的女人》(導演：嚴浩)	美術指導	北京電影製片廠 中國電影合作製片公司	中國大陸	
2000 年	《公元2000 AD》(導演：陳嘉上)	美術指導	寰亞電影有限公司 星霖電影有限公司	香港 新加坡	
2004 年	《大無畏》(導演：關信輝)	美術顧問	英皇電影有限公司	香港	

訪問文稿

劉天蘭：Hello, James 梁華生你好！與其說是訪問，不如你自己來跟我們分享一下，因為你是一個很特別的美術指導。我想知道你在小時候，是否已經想好了會與電影產生關聯，還是說「不是的，我進學校只是讀設計而已」，你的這條路是怎樣走出來的？

梁華生：很久以前的事了。我小時候是很喜歡看電影的，童年有大部分時間在電影院裡度過。從我不懂看電影開始，我媽媽或者我家裡有個姐姐，就會帶我去看電影，看了很多電影。到我小學時，我自己又看了很多，那時在元朗這個社區裡有幾間主要戲院，我就流連在這幾間戲院，有錢就買票，沒有錢就「拉衫尾」（跟大人）進場。那時候，外語片、國語片、台灣片、邵氏的那些電影……我全都看過了。

劉天蘭：你說的是六十年代的事？七十年代？

梁華生：說的是六十年末至七十年代初，我很喜歡在戲院裡的那種感覺。

很多印象現在可能感覺不到，但當我在工作時，或其他很多時刻，會閃回某一些畫面，是一些我小時候看過的戲。這是影像記憶，我不知道是否影響了我日後做美術或者導演的工作。我對影像的記憶是很強的，反而你讓我記數字或記人名那些（我不太擅長），我一定做不了會計或其他一些類似工作。

及後我進了（香港）理工學院讀設計，讀了四年¹。其實很好玩的，因為當年的理工學院很鼓勵大家去創作。整個教學大綱範圍很寬廣，也很自由。任何 craft（工藝）都要學，基礎課程要學畫圖……（劉天蘭：包括呢？）各種工藝的製作，technical drawing（機械繪圖）、figure drawing（人物素描）、objective drawing（實物寫生）……有木工、金工、陶瓷、服裝、室內設計等，基本上是一個很廣泛的設計類美術教育。在這個階段我接觸了很多藝術與工藝，以及一些關於設計的東西。尤其在七零年代末，當時香港的設計其實還很渾沌，那時很流行日本潮流，我們可能會看很多日本雜誌，甚至可能存了錢背著背包去日本旅行。

之後（大學）分科，其實有兩科我都想讀，一科是 Fashion Design（時裝設計），一科是 Product Design（產品設計），我選擇了 Product Design，為甚麼呢？其實我想讀的是 Fashion Design，不過那時候沒有人讀 Fashion（時裝），（應該說是）沒甚麼男生會讀 Fashion，而且聽說讀 Fashion Design 出來找工作，沒有讀 Product Design 的市場那麼好。

最終我也沒有從事 Product Design 的工作。因為當我讀到大學的最後一年，快要畢業的時候，剛巧徐克導演（為製作）《新蜀山劍俠》（1983），在理工學院設計系找一些應屆畢業生加入他們的特技組，於是招募了我和其他幾位同學一起進組做特技。

¹ 梁華生於 1982 年畢業於香港理工學院（現香港理工大學）設計學系。

那時我們負責做的是 physical effects（物理特技）²，即是模型的製作，或者是做一些 test（試驗），例如煙雲效果要怎樣做？（我們會）擺一缸水，擠入不同物料，然後拍下來，看看那朵「雲」究竟是黑色還是白色，會化到多大。又或是怎樣做出冰封效果？可能我會弄一支液態氮去射一些東西。另外還會拍模型，都是很好玩的。

《（新）蜀山（劍俠）》是我讀完書畢業後的第一份工作，亦是第一份和電影有關的工作，是很刺激的，後來我才發現原來不是每部戲都像它這麼刺激。《（新）蜀山（劍俠）》帶給我的體驗是，我好像從一間學校畢業後就進了另一間學校。我們每天都要開會，接著安排工作，（確定）我們這個星期究竟要完成哪些試驗及工作。

說實話，當年其實大家都不是很懂（特技），即使是徐克（導演），也還未太熟悉特技到底是甚麼。當然他會給我們提一些建議，因為（當時）他打算開的那一部《（新）蜀山劍俠》是以特技為先的，他做了很多資料搜集，諮詢了美國荷里活的一些特技專家，甚至我們會請一些美國的專家來（香港）和我們一起工作，組織一些 seminar（研討會），後期亦有一些特技的工作是交給美國那邊去完成的。當時我記得我們有一位負責「Tron」（即美國特技公司 Tron Camera）的特技人員，他是特技組的組長。我記得每個星期我們都要很早回去開會，會有人做記錄，十足十像在讀書一樣，大家去做一些習作，會安排工作、安排功課等等。

在整個過程中，我所在的模型組要負責拍攝我們做的試驗，而很有幸的，我們可以租些很貴的器材來做試驗，在當時是一時無兩的。後來我才發覺，原來拍電影並不是每一部都像《（新）蜀山（劍俠）》一樣。那時還請了 *Blade Runner*（《2020》，1982）的特技攝影師來和我們一起工作，就像一個 seminar（研討會），我們跟他一段時間學習一些東西，整個過程就像讀了一個很濃縮的電影學院。

劉天蘭：持續了多長時間？

梁華生：我進《（新）蜀山（劍俠）》（劇組）應該是在六月，我還未畢業，連 Design Show（畢業設計展）都沒擺就進組了，當時好像已經開拍了一個多月。接著我應該是做了大概半年左右，即是由我入組到拍完那部戲，由一個學校畢業再進入一個學校，是我電影生涯的開端，亦是一次啟蒙，一個啟發。

劉天蘭：半年過後你應該差不多畢業了吧？

梁華生：其實電影是沒有畢業的。

劉天蘭：電影當然沒有畢業，但是理工（學院）有畢業嘛。

梁華生：理工（學院）是畢業了。

劉天蘭：畢業後你怎樣再繼續進人電影行呢？有甚麼機遇？

梁華生：其實很長的，不過我簡單講一下。

² Physical Effects（物理特技）：影視物理特技區別於影視 CG 特技，是可觸摸真實存在的特技部分，所以物理特技又名實體特技。影視物理特技分為：特技化妝、特殊道具、微縮景觀、機械仿生道具、大型災難裝置等等。

我們在拍《(新)蜀山(劍俠)》時學來了很多技術，有很多是之前在香港沒人做過的，用了新的方法去做電影特技。我們參考了很多美國的電影，看很多不同的書和參考資料，再自己摸索。例如 foam latex (發泡乳膠)，即是一種特技化妝的材料，在香港像這樣的材料很久之前已有人用過，可能在邵氏年代已有人用過，但是已經斷層了，我們正好可以接觸到這一門學問，例如做一些 foam latex 或者一些特別道具的設計，或者一些帶有機械的道具等等。

所以在《(新)蜀山(劍俠)》之後，我和幾位特技組的同事開了一間 workshop (工作室)，接一些不同的項目，包括接過新藝城的工作，接過邵氏的一些工作等等。沒有維持很久，應該是自 1983 年開始，大概過了一年左右，因為我造了兩件 costume (戲服) (即) 兩套盔甲，而令到我有機會轉去做美術指導。

有一次我們工作室要為《我愛夜來香》(1983) 製作兩套盔甲，一套是給林青霞的，另一套給 Teddy Robin (泰迪羅賓)，是類似中古武士的盔甲，連帶頭盔和硬殼。以前如果要造這些可能會很麻煩，恰好我在理工學院讀書時讀的是產品設計，而在理工學院裡有一部機器叫吸塑機，把一塊平的膠加熱後，放進模裡一吸就能成型了。那部機器在當時的電影道具或電影服裝領域還未曾使用過，因為外面沒有能給電影使用的機器。以前的吸塑是吸一些牆或磚的 texture (紋理)，或是古裝的那些花紋，用在影棚內做 backdrop (佈景板)。因為我造了一套這樣的盔甲，完成了一件事，結果這件事影響了我之後加入美術指導的行列。

事隔可能半年或一年後，應該不到一年，有一部戲本來找了一些人，設計了一堆服裝及盔甲，但是最終出來的效果導演不是很滿意，於是有人介紹說：「找 James (梁華生) 啦，James 造過一些類似的，可能可以幫到你。」於是我用很短時間和兩三位同事親手設計和製作了那些服裝，包括一些皮革的衣服以及一些盔甲類的物品。那部戲是在內地拍攝的，在中國(雲南省)的西雙版納拍，要先在昆明 fitting (試造型)，於是我們帶著所有服裝去了昆明。我原本打算去兩個星期 fitting，有甚麼要改動的就再回香港，怎知導演他們很欣賞我的工作，便邀請我說：「不如你留下來幫我們做美術指導吧。」

我再補充一點，在當時，美術指導這個崗位並不是每部戲一定有的。在那個階段，之前只有一些大的 Studio (製片廠)，例如邵氏、嘉禾，他們會有他們的佈景、服裝、道具部門，只不過可能是由導演分別去跟不同部門 briefing (做簡要指示)，應付了那部戲美術方面的工作，所以不是每部戲都有(美術指導)。

(邀請我的)那部戲(原本)是沒有的，那部戲的兩位導演是劉松仁導演和黃宗基³導演。(劉天蘭：戲名是甚麼?)那部戲的名字是《亂世英雄亂世情》⁴(1986)，是由銀都機構出品的，用的全部是內地演員，應該是很早期的一部香港(電影團隊)回內地拍攝的電影。(劉天蘭：19……?)時為1984年。於是我便留下來在那邊待了三個月，完全沒有心理準備的情況下，在一個很荒蕪的地方生活了三個月，但是非常之愉快和刺激，是一個很好的經驗。

劉天蘭：那時你也還很年輕吧，幾歲了？

梁華生：我當年是二十四歲。

劉天蘭：二十四歲便做了電影的美術指導。

文念中：是在哪個地方？

³ 此處受訪者口誤，將黃宗基導演說成鍾志文導演。

⁴ 《亂世英雄亂世情》於1986年上映，1984年拍攝。下文所有電影名後的年份信息皆為電影上映時間。

梁華生：西雙版納。話說回來，當我做特技的時候，因為我本身讀設計，我喜歡一些美學的東西和做一些設計方面的事，其實我曾經想過是不是有機會造一個特別道具，或者是做 special effect（特技效果）的 technician（技術人員）。那我可不可以用我學到的知識去幫助這個行業，幫到香港的特技或者一些特別道具、特技化妝呢？但做著做著我又發現，原來是有些困難的。因為那時的香港電影，只是當這些部門是一個工具，並不是很尊重造特別道具或設計方面的人。可能是因為（香港電影）工業還未成熟，大家不知道可以用到這些人去幫助一部戲達到某些效果。於是我心想，如果我要做，要把這件事做得好一點，我應該要成為美術指導，那我便可以將我設計的東西，安排給不同專業的人去完成。

剛巧有導演邀請我做美術指導，我二話不說就立刻答應了他們，留在內地三個月去完成一部電影，開始了我的美術指導生涯。

劉天蘭：之後便一發不可收拾了？

梁華生：之後就好像上了一部很快的車，你已經跳不下來了。

拍完後回到香港，因為那部電影的關係，認識了一些電影界的朋友。我在香港參與的第一部電影是程小東（導演）的《奇緣》（1986），由周潤發、朱寶意和藍潔瑛（主演）。那是 1985 年，在《英雄本色》（1986）之前。

劉天蘭：《英雄本色》好像是 1986 年。

梁華生：是 1986 年，沒錯。我拍完《奇緣》之後，應該就是《聖誕奇遇結良緣》⁵（1985）。接著，他們本來想再開一部不知道是甚麼戲，是德寶（電影公司）去台灣拍攝的一部戲，但我已答應了許鞍華（導演），於是去了內地拍攝《書劍恩仇錄》⁶，1986 年。

劉天蘭：跟我們講講《書劍恩仇錄》。你是比較早的一批回內地拍戲的（香港人），剛才說的第一部已經去了西雙版納，（梁華生：對，西雙版納。）接著再回內地就是阿 Ann（許鞍華）這部了？

梁華生：是的，是這一部。

劉天蘭：大江南北走了很多地方。

梁華生：對，是一個非常珍貴的經驗。在我們那個年代還沒有橫店，還沒有很多影視城，又因為導演很宏觀的想法，她希望劇本或小說裡描述的地方，是能真的去到那些地方（拍攝），例如江南、黃河邊、新疆的某些地方、長城、故宮……在這種情況下，整部戲我由入組到拍攝完成，用了整整一年時間，不斷遊歷了內地不同的地方，就好像拍一部公路電影一樣，去到哪兒，拍到哪兒，對我日後拍古裝片或者拍（其他）電影，都是一次非常難得的經驗及累積。

劉天蘭：聽說你說過「美術需要擁有導演的思維」，可以分享一下這個觀點嗎？

⁵《聖誕奇遇結良緣》的拍攝時間晚於《奇緣》，但上映時間（1985 年 12 月）早於《奇緣》（1986 年 2 月）。

⁶《書劍恩仇錄》在 1987 年上映時，分為上下兩部，上部名為《書劍恩仇錄》，下部名為《香香公主》。梁華生在此片中擔任美術指導及副導演。

梁華生：我說的是八十年代，當我們做美術指導的時候，其實我們是「零」，對於甚麼才是一個稱職的美術指導，我相信很多行家或同業都是自己摸索出來的。大家因為不同的背景，而有不同的工作方法或取向；或者和不同導演的合作，帶給了他們對每部電影不同的處理方法。

我自已在做的時候，每次都發覺原來我可以做得更多，原來我這樣做或不這樣做，會影響到某些事情。舉個例子，我的景已經弄好了，但原來我沒有顧及到燈光部分，有時攝影師可能會（將整個場景的）燈全部打亮，整個氣氛就變得和我們想像的很不一樣。久而久之的累積就是，我們會以攝影機的景框最終呈現出來的畫面為大前提，來做我們的美術設計，包括整部戲的 tone，即是調性，或者是顏色、景深、鏡頭的寬窄等。

這就衍生到你跟不同導演的合作。其實每個導演都有他們的「框」，有些導演的「框」會寬一點，有些導演的「框」會窄一點，有些可能聚焦在演員方面，有些可能更專注於機器、場面調度，會多一點鏡頭運動。所以我們做美術的時候就要知道，這位導演是一個甚麼屬性的導演，他的喜好是甚麼。當然這是可以討論的，和攝影師或導演會有一定的交流。

在那個時候，我們對（電影）美術並沒有一個標準，大家覺得美術指導就是把東西造得漂亮點，把衣服造得好好看些，做好演員的造型，或是搭好一個景……其實要搭好一個景，你為何不找一個室內設計師去做，找一個建築師去做？造一件衣服也可以找個時裝設計師去造，為甚麼還要有美術指導這個崗位呢？

美術指導是要將這些東西放在一起，於畫面中呈現出來。那要怎樣呈現一個畫面呢？就需要用導演思維去安排這件事。

例如說這個景，我知道導演希望一鏡到底，可能要這樣移，或者再去跟……你的景就變成了一個需要 360 度都照顧到的景。

劉天蘭：你要提供給導演可以做到這件事（的場景）。

梁華生：沒錯。有些導演是很 graphic 很平面化的，那你可能就要做一些不同層次的景深，前景、中景、後景，而去達到他的要求。所以這又衍生到你搭景使用了甚麼樣的技術，或者演員要穿甚麼顏色的衣服，在一個甚麼顏色的背景前出現，當時的燈光會從哪裡打過來……這些都是美術指導在構想中應該要預見的畫面。（劉天蘭：預見整體。）預見整體。當然一開始是模糊的，如果和攝影師有好的溝通，那麼整件事能更接近一點，但這也是一路摸索出來的。

在八、九十年代，其實大家不會有這麼多要求，大家是去完成一件事。但當某些時候，大家累積了某些經驗後，導演發覺原來美術可以幫助到這些方面，原來攝影師和美術一起又可以達成那樣的效果。

發展到現在，這一代（電影美術工作者）是要幸福很多的，在資料搜集方面比較容易，大家亦都明白這個崗位的屬性是甚麼，功能是怎樣的，和導演及攝影師的溝通應該是如何的……已經成熟了很多，在我們的階段還是瞎子摸象。我相信很多行家，或者你和很多不同的人交談，其實每個人都有每個人的方法進入電影（行業），亦有每個人不同的方式去應對導演、攝影師、或一班美術組等等。

劉天蘭：你又帶到一個有趣的角度的了。

文念中：你可否說一些你個人的習慣或方法呢？例如你接到劇本後怎樣去理解，怎樣去做資料搜集，之後又怎樣去跟攝影師或導演溝通？又例如你會自己畫圖嗎？你怎樣去做 presentation（簡述介紹）？

梁華生：我做美術的階段有些是混沌期，有些是在摸索，及後累積了某些經驗，才開始學會如何溝通及解決問題。

先說我通常的習慣，閱讀劇本是很重要的，能令我們的腦海裡先有一個畫面。當你閱讀劇本時，你想像的到底是一個甚麼樣的情景？演員在一個甚麼樣的環境下表演？或者甚麼 mood（情緒）才適合這場戲發生呢？我有個習慣是看完劇本後，尤其是古裝片，（我會思考）是不是要做得這麼類型化，（例如）劇本寫客棧，你就給他一間客棧嗎？美術指導在某些程度上應該是要再多給一點的。雖然劇本才是一劇之本，但很多時候，如果我們想要實現一些視覺上的東西，需要將劇本消化清楚，（然後想想）究竟我們需要一些甚麼樣的場景，或者是一些甚麼道具，來達成那樣的戲劇效果。

一般古裝片是一定要畫圖的，我們會有施工圖，當然也有些人不畫圖，因為他們有助手去畫。其實我們早期的美術（人員）有兩個很大的（類別）……也不能說是流派，即是有些美術（人員）是 practical（注重實踐）一點的，會畫施工圖、搭景圖等；另一些在服裝方面長處更多，他們可能會請一些助手或懂畫圖的人去幫他們畫圖，然後他們用他們的眼界和判斷力來決定，究竟那件事要怎樣呈現於鏡頭前。就我而言，我是會自己畫圖的。

說回我那個年代的美術指導，其實那時的分工不像現在這麼細，很多時候美術指導就等於服裝指導，那時未必每部戲都會有一個叫做「服裝指導」的（崗位），美術（指導）加一個助手，就是整部戲的配置了，如果是大一點的戲，可能會再加一個助手。基本上是一個美術指導，其實即是一個 Production Designer（美術總監），他帶著 Art Director（美術指導），和可能是一個（造）服裝的人，去做。但那個年代在香港，所有事（即美術加服裝）都是美術指導這一個崗位去處理。

時裝片和古裝片的處理又有不同，因為時裝片大部分都是實景。實景是否需要畫圖呢？實景，有時需要有時不需要。如果你想要將實景改造到合乎劇本的需求，可能我們就要有些加工和改動，那麼我們畫圖，畫的就是，可能在這裡要搭一個屏風，或者那邊希望做一個甚麼樣的牆紙等等，那些圖相對來說是一個陳設圖，多過是一個施工圖。但做古裝片就不同了，古裝片要自己造一個世界出來，你要由零開始，找一個 location（場地）在那裡搭些甚麼，或者在片場裡搭些甚麼，甚至我試過將一間廠棚，一間室內的廠棚，搭到延伸至廠棚外，變成一個外景再進去，給觀眾一個錯覺，以為是一個實景，可以由外面一個鏡頭下來，看到演員經過一個庭園再進入廠棚內。這個就一定需要先畫圖，以及做一個很精密的計算才可以達到效果。

劉天蘭：《笑傲江湖》（1990）的導演是胡金銓，你有機會跟他合作，但當時你入行也只有若干年而已，絕對不算資深。面對一個那麼有修養的大導演，你是怎樣與他合作的？

梁華生：我記得當年（之所以我會參與）《笑傲江湖》，是因為之前我和徐克導演合作過一些電影，有一天他跟我說：「James，我找阿胡（胡金銓）拍《笑傲江湖》，不如你去幫他做美術指導吧！」其實是徐克 appoint（委派）我去幫胡導演的。我就說行不行的？其實我是害怕的，如果你問我，我真的是害怕的。因為我小時候就看過胡金銓的電影，覺得「哇，這可是大師來的！」又因為是古裝片，他對美術的要求那麼高，他的國學知識那麼厲害。我很想做，但有點戰戰兢兢，同時又很感恩能有這個機會。那時真的是「少年唔識死」（不知天高地厚），「好！做！」我就一口答應了。好在我答應了，整件事亦令我長進了很多，因為胡金銓導演是一個很博學的人，為人也很好，對後輩非常有耐性，分享了很多東西給我們。

劉天蘭：你在他身上學到了甚麼呢？

梁華生：首先胡導演（胡金銓）他的閱歷已經很廣了，在我跟他合作以前，他已經拍了很多很經典的電影，他亦都已經構建出了一個屬於胡金銓的美學世界。他對明代的美學特別精通，尤其是看他的《龍門客棧》（1967）、《空山靈雨》（1979）等電影，你會發覺，他已經（很明確）屬於他的美學世界就是這樣的。

劉天蘭：會不會因為他已通曉了他的美學世界是這樣，你去做美術指導時，是否只是聽他的指示，去立體化一些道具、場景等，只是去執行？還是……你有沒有更多（可以發揮的）呢？

梁華生：某程度上我當他（胡金銓）是我的師父。因為這部電影始終是他的電影，當然我也需要 follow（遵行）一些他的「守則」，例如他對於服裝的要求，對於佈景的要求，對於道具的要求，甚至我們呈現在電影畫面上的東西，都需要是 make sense 都要合理，不是一些很誇張的東西。當時他很不喜歡某些電影的古裝流派，五顏六色又閃閃爍爍的，胡金銓的美學世界是比較寫實以及紮實的。那你說他是不是真的是一絲不苟地重現歷史呢？並不是的，他教了我一件事就是：電影一定要 make believe（使人信服）。在這個電影世界裡，你要令觀眾相信一些事情，而要讓他們相信，你必須先經過一些過濾。

舉個例子。以前的古裝片，一把劍是這樣（背在身上）大搖大擺的，但在明代，原來你是不可以這樣拿著武器上街的。等於現在在香港，你試試帶把西瓜刀，背在身上走上街，一樣是不行的。所以那時我們要造一些劍套，即是劍袋，我們會造一些很好看的劍袋，接駁一些不同的布料，再背到演員身上。諸如此類，每個細節都需要考量，到底那件東西呈現在螢幕上，會不會顯得很突兀。

他（胡金銓導演）也會套用很多搜集的資料。例如當時的布料其實只有那幾種顏色，老百姓都是穿黑色、啡色、白色、藍色等，穿得很 colourful（五顏六色）的那些，已經是不同階級了。在社會上比較尊貴的人，才能穿這些所謂的綾羅綢緞，普通百姓都是穿些土布衣服。

所以在一個這樣的世界裡，他（胡金銓）只不過是要求我們去造一個看似真實的電影世界。當然在這方面我們的壓力是很大的，我們去做很多事，在很短的時間裡我看了很多古籍，看了很多有關國畫的書等等。胡導演介紹了一本很好的書給我，大家有空可以找來看看，叫《明代特務政治》⁷。這本書是講當時明代的東廠、西廠以及很多不同的官僚架構中，特務是怎樣的。裡面有很多描述，甚至有他們的編制是甚麼樣的，即是官銜是甚麼樣的；或者是描述那些人的衣服是甚麼樣的……

劉天蘭：文字描述？

梁華生：文字描述。例如「番子」⁸是穿紅色靴子，皂服——即是黑衫白領，戴不知是高帽或別的甚麼，等等。

那時我們又很像是去上學了。電影有一個好玩的地方，我們作為一個美術指導，其實你不可能甚麼都懂，遇到每一個工作，每一部電影，我們要重新去搜集資料、去學習，消化了之後，再呈現出來給觀眾看。所以這是一個永遠不會停下來學習的工作，亦是我很喜歡這份工作的其中一個很大的原因。

⁷《明代特務政治》：作者丁易。該書始作於 1945 年春，1948 年末完成，從各個角度詳細介紹和評述了明代的特務統治，包括特務機關的設定以及他們對政治的控制、對經濟的搜刮、對軍事的監督、對官員的偵緝與殘殺，等等，直至特務的內部矛盾以致朱明王朝的覆亡。

⁸番子：明清時緝捕罪犯的差役。明代役長稱「檔頭」，下有「番子」數人為幹事。

劉天蘭：《笑傲江湖》中有些竹林野店，聽說是用古法搭建的無釘結構，這個是不是你造出來的？請分享一下。

梁華生：基於上述我說的胡導演（胡金銓）對於他的美學世界、古裝世界的要求，從一草一木，到搭出來的東西，道具也好，景也好，都希望能呈現出當時的人真的可以造到的東西。當然不容許你揀釘，或用現代科技的方法造出來。

幸好我們去到台灣後，有一個叫溪頭的地方，那裡有很多竹林。我們自然是就地取材，在那個地方劈走了一片竹林，騰出一個空間去搭建竹林野店。我們有一個很有經驗的老師傅，是一個台灣的老師傅，他以前也幫胡金銓搭過景。台灣有很多原住民，其實我們用了很多原住民的建築方法去搭建竹林野店。因為那個竹林野店在劇本中是一個苗族聚居的地方，所以參考了很多原住民的建築結構資料，他們的生活習慣等。我們還去了一些村寨，道具師傅搜集了一些他們的器皿等等，務求在場景中呈現出一些寫實的感覺。

不過那個景很可惜，因為後來我們回香港重拍了很多鏡頭，所以有很多室內（的場景），很多地方都拍不到，只保留了一點 wide shot（遠景）和某些鏡頭。

其實我想補充一些拍古裝武俠片的經驗。胡導演（胡金銓）開頭想要在台灣拍攝這部戲，是因為希望能拍出一部有「地理感覺」的戲。甚麼是地理感覺？一般的古裝片、武俠片，你不知道所有場景在哪裡發生，是不是已經穿州過省，你是不知道的，你沒有一個 travel（遊歷的過程）。但是你看胡金銓的電影，很多時候都會有一段遊歷，要上山要下海，你會感覺到地理環境的變化。

我們在台灣拍，本來是希望能做到一種這樣的感覺。例如竹林野店，是一個真實的景來的，你可以讓演員上樓梯進入，穿行而過，你找一部 Steadicam（斯坦尼康攝影機）跟拍他，之後可以上兩級台階，看到一個院子就再走出來，是一個絕對有地理架構的古裝世界。

例如我們拍了一個鏡頭，是拍那些「番子」，在一個很漂亮的外景裡，瀑布傾瀉而下，他們從一條很窄的路上走過，你會覺得是一個很真實的，有地理環境描述的古裝片。之前我們看的很多古裝片，那時例如邵氏拍攝的那些等等，很多都是用廠景解決問題，即使那些野外，最多是去邵氏後山走兩步而已，找一匹馬來騎一下，沒有一種地域感覺。

而胡金銓導演，這個也是他跟我說的，古裝片要怎樣去呈現呢？有一個方法，即是我們怎樣做出一種「畫意」。畫意就是我們在國畫上看到的構圖，有一座山，山邊有間屋子，有流水沿山潤而下，山下有人牽著一匹馬。那麼畫意要怎樣展現呢？他希望能做出來那種畫意，他告訴我說，因為我也無緣去韓國拍攝，他告訴我韓國很厲害，韓國人在重現一些中國建築時，他們就是用一種畫意的構圖去做的，所以在一個鏡頭中你會見到國畫裡的東西。反而在中國你見不到，中國的東西太大了，可能那個山很遠，一個鏡頭你都放不下。韓國就可以，韓國的很多建築會相對矮一點、小一點，放在鏡頭裡十足十就是一種國畫的感覺。這也是胡金銓讓我到現在還記得的。有時我自己拍東西去堪景，也會看看有沒有畫意，有沒有所謂的移步換景，會不會有一些很不同的角度。

說回台灣的竹林野店。正因為是很真實地去拍，你真的是由這個位置，將鏡頭平移過去，就已經能看到第二個空間讓演員再過去了。及後回來香港再拍時，很難再重現這種感覺，因為已經變成了不同風格的導演和不同的預算。所以我用了第二個方法去完成這部《笑傲江湖》的電影。

劉天蘭：好好聽啊這些故事。你由 1984 年入行，到 2000 年，這十幾年間你拍了三十三、四部戲，（梁華生：我都不知道，不記得了。）其中有八部提名過一些大獎，金馬獎、金像獎。但是去到 2000 年，你又決定「Bye-bye（離開）電影，我去拍廣告了！」是甚麼原因呢？

梁華生：2000 年我剛剛四十歲。其實我很幸運在八十年代已經可以參與電影製作，在香港電影的黃金時期，百花齊放，現在看來也是一班小朋友，即使是我們的導演或者一些監製，其實大家都只有二十多至三十多歲，但大家已經可以在電影工業裡不停燃燒自己的青春，去創造一些很不同的東西，我覺得已經毫無遺憾了。我跟過很多很好的導演，亦參與了很多值得製作的電影。

到 2000 年時，香港電影開始有一點走下坡了。因為我一直跟吳宇森導演合作，那個時候他去了英國發展，徐克好像也開始有些不同的發展，開始在談美國那邊的項目。再加上那時有很多問題，例如有盜版問題、VCD 問題等，另外很多娛樂影響了香港電影，好像不再那麼蓬勃輝煌。

在那個階段我亦有繼續拍戲，但是那時候我覺得我更多的不是在做美術工作。當然美術很重要，但很多時候，我們美術指導不止是要做美術工作，還要顧及整個預算及解決很多很實際的製作問題，就變成解決製作問題的比重，要比美術創作多很多。我覺得這件事讓我有點分心，那時我又剛巧接觸了廣告行業，所以想給自己一些時間去嘗試，看看在廣告裡能不能做到我想做的事。另外我主要是想轉做一個導演的崗位，去處理一些拍攝的事情。因為在此之前，去到後期階段，由於美術這個崗位是一個服務性的崗位，我們要照顧電影的需要，照顧導演的需要，幫助導演去完成他心目中想要的東西，我也想試試當我要拍東西時，如果我用我自己的意願去做一些事，完成後出來的效果會如何。所以我便嘗試從廣告導演的角度，先去做這件事。但其實從我做廣告導演的第一天起，就是希望有朝一日我可以拍電影，以導演的身份去做電影。

劉天蘭：你做了廣告導演後做得很成功，二十一年了，得了獎，是捧獎的常客，但最近兩、三年，你真的又重新回來拍電影了，原因是甚麼呢？

梁華生：這個不是重新回來，我是很喜歡電影的，其實我是沒有離開過電影的，我的心沒有離開過電影。那我怎麼看待廣告呢？其實廣告始終是講商品的故事，但電影是講人的故事，照顧的事情不同，但是有一點是共通的——它們都是關於影像的東西，都是用影像去說故事。我把拍廣告當成是一個練習，我不停拍廣告、不停剪片、不停在現場擺放機器、不停和演員講戲、不停去做後期……這些（練習）使我具備了對拍攝的靈敏度和熟練度，對我是一種鍛鍊。我希望未來如果回來拍戲，作為一個導演回到電影行業，我可以把這麼多年來練習的成果，運用在電影方面。

劉天蘭：一定可以啦！

你是那種會存東西的人，還是會丟東西的人？作為一個美術指導或者服裝指導。

梁華生：我想沒有哪位美術指導不是「垃圾佬」。其實我也存了很多東西，不過有些東西要開始捨棄了，存不了那麼多，要「斷捨離」了，太多雜七雜八的東西了。

劉天蘭：但還是有值得留念的東西吧？（梁華生：有的），例如我知道你還留著年輕時，剛入行在《（新）蜀山（劍俠）》做特技時的一些 storyboard（故事板）。

梁華生：對，我前陣子清理舊物時，竟然發現了一個《（新）蜀山（劍俠）》的英文 storyboard，有這麼厚。為甚麼是英文的 storyboard 呢？因為當年，就像我剛才說的，我們要在美國做某些特技，而在香港（籌備及拍攝時）某些特技的參與者，亦是外國人來的，所以就要有英文的 storyboard。那份東西我打開來一看，「噢？原來曾經有這種東西在我手上？」其實是很珍貴的。

製作組：我想問一個關於《笑傲江湖》的問題。你說在 2000 年之後，你覺得做電影不是那麼純粹，有很多其他事情，是不是就代表之前你做電影美術是以創作為主的呢？《笑傲江湖》中間也有很多變動，你說轉了另一個導演，你的服裝指導 Edith（張西美）離開劇組了，這些是否對你的工作（造成影響）？因為聽上去也要對付很多創作之外的事情，（梁華生：你想我說有關《笑傲江湖》的經驗嗎？）是的，其實對你的創作工作有沒有很大影響呢？

梁華生：電影美術的工作其實是要左右腦並用的，你既要是一個很有創意的人，也要是一個很理性的人，即是你要理智得來有時又不能太理智，這樣去處理問題。

例如《笑傲江湖》，這個例子是怎樣的呢？因為從第一天起，胡金銓導演創立了一個《笑傲江湖》的美學世界，然後我和服裝部門，跟 Edith 他們，要做的就是如何去達到（胡金銓導演的）要求。及後中間停拍了一段時間，本來電影是在台灣拍攝的，我們在台灣時，有些景已經搭完了，像是染布坊等等已經搭好了。停了回來香港重新再拍，換了九成的演員，也換了導演。

（當時）我的考量是甚麼呢？我曾經投入了很多想法、很多時間在這部戲裡，雖然胡金銓導演沒有繼續做這件事了，但在責任上，我覺得自己應該繼續去做這部戲的美術，希望能讓這部電影保留住一些胡導演的想法，以及他的古裝世界。

當然不同導演、不同製作的限制，一定會有所不同，會呈現出不同的東西。所以應新導演要求，或是面對不同的製作條件，我將整部戲，由剛才提到的（原本）地理性、很寫實性的美術風格，變成了用一種很連環畫式、漫畫風格的手法去呈現那些景和美術。

這件事也不是壞事來的，沒有可比性，為甚麼呢？因為之前地理性的風格並沒有完成，我們現在拍出來的這個，是否比之前的差，或者比那個好，是說不準的。因為創作就是這樣的，你去到某一個階段，你一定要做下去的時候，你就要去找一個方法，想辦法用最好的方法來達到一定的成果。

而《笑傲江湖》就是一個這樣的例子。開頭的美術世界不是這樣的，但因為某些原因要去轉變，不然就只能放棄。如果不想放棄，我們要怎樣繼續這件事呢？就是要用一個不同的思維，因應製作的條件或不同導演的要求，去完成工作，而不會令到整件事變成一個爛攤子。《笑傲江湖》是一個這樣的例子，我完成了這樣的一部電影。

文念中：剛才你說過，從剛開始做美術一路到愈來愈熟手的時候，考慮的事情也多了。例如你說會開始考慮燈光，不然攝影師會打到整間屋子太亮。當你開始掌握美術指導的工作後，你對場景燈光的要求是基於甚麼考慮的呢？以及有沒有試過你的看法和攝影師的看法很不同？如果大家相持不下，你會怎麼解決呢？

梁華生：先說美術和攝影、燈光方面的一些關係。有一種說法是：「電影就是用光去畫畫」，所以其實美術指導某程度上應該對攝影有一定的常識和認知。例如說感光度、色溫的冷暖、一些不同鏡頭的景深等。攝影師會用些甚麼鏡頭，你看一看就要知道大概會拍到多 wide（寬）或多 tight（窄），能見到多少東西。

因為我會有過的經驗，正如剛才所說，我沒有控制好光源，導致最終燈光師打燈打到很亮，背離了原本的設想。及後我有兩個方法（去面對這樣的問題）。

如果有好溝通的攝影師，我們會預先溝通，（商量好）希望光源從哪裡來。我在造佈景的時候，在某個位置預留一個洞、一扇窗也好，窗紗也好，或者我的 available lighting（現場光源）擺在哪裡，又或者那些位置是可以開的，哪些燈可以調光，哪些燈是不能開的……這些方面如果可以溝通，那麼溝通當然是最好的。如果不可以又或者控制不了那件事的時候，就要從佈景方面入手。

如果一個佈景，這邊是沒有窗的，只有（另一邊有）一扇窗，那你的光源一定要從（有窗的）那邊來，或者我的 available lighting 只有一支地燈，就這樣而已，我不會再多給其他的（道具）燈了。在這方面其實有些招數能控制到多一些光源上的東西。

再加上有時，我們對於攝影的曝光，例如說反光，這個也要和攝影師、燈光師溝通。為甚麼佈景的顏色，有時需要深過我們真實需要的顏色呢？因為如果顏色太淺，會像一塊很大的反光板，光線會反到演員。

這些就是做美術的執行工作時，（需要具備的）一些基本的，對於攝影、燈光的常識。如果你是一位室內設計師，你不用考慮這些，你只需要考慮好不好看，但作為一個美術指導你就要多考慮很多東西。

我試過拍古裝片，去到那個場地勘景，地面顏色很淺，好像沙一樣，你會想像如果要在那裡拍攝，（地面如同）一塊很大的反光板，（反光到）所有東西都看不到了，撐不起那些人，會不好看。以前可能預算比較充裕些，我們就拖來一些黑色的沙，將整個地面鋪成黑色，出來的效果就不會反光，能把人襯托得很好看。這個是美術指導對攝影、燈光的認知及相互間的溝通，你要預知到甚麼畫面出來會是甚麼效果。

我不知道現在還是不是這樣了，以前燈光很忙碌時，常常會容易打爛一些燈，在現場我們經常要提醒機燈組：「大家小心一點，小心一點！」就是這樣，沒甚麼衝突的，不過因為大家很急趕，忙碌中有時會發生這些小意外。

文念中：我看到你的作品中有一部是《鐵甲無敵瑪利亞》（1988），你剛入行時，因為造了幾個盔甲而令到你做了美術指導，你覺得你造那些盔甲和讀產品設計的經驗，對你做這部戲有甚麼幫助嗎？以及這部《鐵甲無敵瑪利亞》，令我們聯想起當時非常流行的空山基⁹，即是日本那位（藝術家），有些概念是否是從他那邊來的？盔甲的反光物料在當時是否很難造？你又是如何克服難題的？

梁華生：《鐵甲無敵瑪利亞》是一部所謂的 Science Fiction（科幻）電影，當時的導演是鍾志文導演，但其實是徐克想要這樣的效果。我感覺到，或者應該是了解到，他想架構的一個世界出自《大都會》（*Metropolis*, 1927）這部電影的題材。

劉天蘭：*Metropolis*。

梁華生：對，*Metropolis*。

⁹ 自上世紀七十年代以來，空山基的作品在廣告、設計、電影、街頭藝術和當代藝術領域都產生了深遠影響。他利用技法精湛的噴槍技術創造的一系列機器人，體現了藝術家對其美學的極致追求，同時探討了當代社會的各種重要題材，如種族界限、永恆生命、技術與人工智能的複雜性等。

劉天蘭：（導演是）Fritz Lang¹⁰（費立茲·朗）。

梁華生：是的，Fritz Lang。所以可能在徐克的心目中，對於「瑪利亞」有一個既定的形象。其實在當時來說，這種類型的戲在香港是一個異數，在我印象中之前是沒有這種科幻片的，但大家可能在看外語片時受到諸如 *Blade Runner*（《2020》，1982）、*Star War*（《星球大戰》系列電影）、*Alien*（《異形》系列電影）等電影的影響來造一些武器或其他東西。

《鐵甲無敵瑪利亞》的世界其實是一個漫畫世界，很天馬行空的。我讀產品設計有一定的幫助，例如我設計一些武器時要畫圖等等。至於那個造型，其實轉變過幾次，最早不是像空山基的反光盔甲，最早是像 *Appleseed*¹¹（《蘋果核戰記》），即是日本風格的盔甲形狀。我記得已經造出來了，在現場原本是想拍的，但是徐導演（徐克）說「這個……我想想……」，就沒拍。（即是）造了一個（盔甲），但葉倩文不是（後來電影裡）那樣的（造型），不是空山基（風格）的。後來說著說著，可能我和他溝通後或者怎樣的，就變成了空山基（風格）。我想這也是因為受到 *Metropolis* 裡那個 Maria（瑪利亞，戲中角色）的影響，而（使徐克）想以這樣的感覺去呈現。

因為我讀產品設計，之前也造過盔甲，對那些物料有所瞭解，（這些經驗）幫到我完成了盔甲的製作。造那件衣服（盔甲）時，我有份幫葉倩文倒模，倒模之後，那時是 Bobby（蔡達明），Bobby 在電影工作室的（特效公司）Cinefex（新視覺特技工作室）工作，他是做特技那方面的，那時候我找他合作，我幫他訂了一部吸塑機，給 Cinefex 的，應該是我將吸塑機帶入了特技部門。

文念中：特地為了這部電影引進的？

梁華生：為這部戲或是之前，我不記得了，總之我是參考了理工（學院）的真空吸塑機，即是 Vacuum Forming。那個反光，用的是真空電鍍，這也是我讀產品設計時學到的，有些廠專門幫人將塑膠變為 chrome（鉻），造出來是很輕的。

文念中：是不是反光的？

梁華生：是很反光的。其實這一招我之前已經在《笑傲江湖》裡用過了，之前還是之後呢？之後才在《笑傲江湖》裡用過，（在《鐵甲無敵瑪利亞》裡）先用了這一招。

《笑傲江湖》裡苗族的那些銀飾，那些冠，其實也是（用）真空吸塑（製作）的。我造出來之後有很多東西本來不是銀色的，有很多膠，那個也是吸塑的，即是《笑傲江湖》裡的那個 decoration（飾品），還有很多銀色的東西，我全弄好後一次性拿去電鍍，再組裝到一起變成一個銀色的頭飾。

文念中：你那部吸塑機後來 Bobby 用了很多年，（梁華生：是的。）但是電鍍現在就很難做了。

梁華生：現在要拿回內地做。

¹⁰ Fritz Lang（費立茲·朗）（1890-1976）：出生於維也納，全名為 Friedrich Christian Anton Lang，通常簡稱為 Fritz Lang，是德國黑色科幻電影大師，被認為是電影史上影響最大的導演之一。

¹¹ *Appleseed*（アップルシード，蘋果核戰記）：由日本漫畫家士郎政宗創作的科幻漫畫系列，以希臘神話為題材，結合了賽博龐克及機甲要素，並探討政治及哲學議題。該漫畫系列涵蓋四卷，於 1985 年至 1989 年之間發行，於 1988 年被改編為 OVA（原創動畫錄影帶），在 2004 年被改編為動畫電影，在 2011 年被改編成十三集動畫，另外還被改編成多款電子遊戲。

文念中：以前也是回去內地做……

梁華生：早期香港有的。

文念中：早期香港有，但後來因為環保條例，不准那些工場做，或者工場搬去了內地。

梁華生：我還試過不是鍍這些，有一次我試過在膠的表面鍍一層銅，更漂亮，真的鍍一層金屬在上面。這些就是我在讀書時學到，可以應用在電影上的東西。

文念中：那時候為了電影，為了一些想法會無所不用其極，甚麼方法都會引進，總之要完成它然後放到電影裡。

梁華生：沒錯。

劉天蘭：我想問一個問題，其實你好像也說了一些關於香港人解決問題的方法。你覺得香港美術人有甚麼特點或者優點呢？

梁華生：香港美術人的特點是適應能力高、快，其實我們經常要面對的「平、靚、正、快」，這個就是香港電影人（的特點）。以及我們的職能是一個人能夠做到幾件事，在我們那個年代更加需要這樣，也正是這個原因，香港電影在八、九十年代才如此蓬勃，能如此發光發亮，我們可以用一些有限的資源，做到很大的 production value（產值）。香港電影美術其實是很厲害的，我試過做一些外語片，Art Director（美術指導）只是坐在那裡畫圖，其他甚麼都不用做，只要畫圖就行了。這個人可能負責畫圖，那個人可能負責去跟場，他們分工很細，但細到令整個部門的架構變得很繁瑣，反而你做一件事，要經過很多不同的步驟才能完成。

劉天蘭：你真是回答了我心裡想你答的東西，「一個打七個」嘛！

梁華生：一個打七個。

製作組：現在拍廣告你是自己做美術，還是會請美術指導做呢？做廣告的美術和電影有甚麼分別呢？

梁華生：廣告的美術說真的其實和電影沒有分別，都是一樣是為了畫面去做一些工作，然後呈現給攝影和導演拍而已。我在做廣告導演之前，我是先嘗試做廣告美術的。我只不過是將我在電影裡學來的東西，放到廣告裡。但是我很難要求廣告的美術，有我這種經驗去完成我想要他們做的事，可能有些人的專長是在某一方面，有些人的專長在另一些方面。

我自己的廣告，會有美術指導這個崗位，可能我自己有做美術的背景，在和他們溝通時，我會很清楚自己要提出甚麼要求。在某程度上，創作需要一些人帶來新的刺激，來激發我，等於我當年做一個電影的美術指導時，怎樣去刺激導演的思維一樣。我不希望甚麼都是我說要怎樣就怎樣，但當然我的經驗可以幫助整件事更容易達到效果。一般我會有美術指導的崗位，我會一直跟他溝通，然後去執行，因為導演很難一個人去完成所有事，分工是很重要的，一定要有些不同的人去做不同的崗位，你也要尊重那些人，有時他們真的會帶給你一些新的靈感，新的刺激，會令到自己進步。不要總是抱著一些你覺得一定是對的，或者覺得只有那樣才是好的想法。

訪問日期：2021.09.22