

Film Craft

菲奧諾拉·賀利根 Fionnuala Halligan / 著  
楊宗穎 / 譯

專業推薦

《國·家·族》導演暨美術總監  
王童

《痞子英雄二部曲：黎明再起》美術總監  
赤塚佳仁

《天邊一朵雲》美術總監  
李天爵

《刺客聶隱娘》美術總監  
黃文英

《軍中樂園》美術總監  
黃美清

# 美術設計之路

世界級金獎美術總監告訴你怎麼用造型、色彩、形式和質感，  
打造出會說故事的電影世界

PRODUCTION DESIGN

美術總監是繪圖師、設計師、建築師——  
更是魔術師，操弄所有能說故事的事物，  
打造出銀幕上最真實的夢境，最高明的騙局。

電影就像一場夢，你可以在夢境裡成為你想要的一切。  
——《神鬼玩家》、《瘋狂理髮師》、《雨果的冒險》  
三度奧斯卡最佳美術設計 Dante Ferretti

FilmCraft

---

# Production Design 美術設計之路

世界級金獎美術總監告訴你怎麼用造型、色彩、形式  
和質感, 打造出會說故事的電影世界

菲奧諾拉·賀利根  
Fionnuala Halligan / 著  
楊宗穎 / 譯



漫遊者文化

# 美術設計之路

世界級金獎美術總監告訴你怎麼用造型、色彩、形式和質感，打造出會說故事的電影世界

FilmCraft: PRODUCTION DESIGN

作者 菲奧諾拉 賀利根 Fionnuala Halligan

譯者 楊宗穎 Michael Tsung-Ying Yang

譯者協力 簡鈺芸 Frances

封面設計 Javick工作室

內頁排版 高巧怡

行銷企劃 林芳如

行銷統籌 駱漢琦

業務發行 邱紹溢

業務統籌 郭其彬

系列主編 林淑雅

副總編輯 何維民

總編輯 李亞南

發行人 蘇拾平

出版 漫遊者文化事業股份有限公司

地址 台北市松山區復興北路331號4樓

電話 (02) 2715 2022

傳真 (02) 2715 2021

讀者服務信箱 service@azothbooks.com

漫遊者臉書 <https://zh-tw.facebook.com/azothbooks.read>

發行或營運統籌 大雁文化事業股份有限公司

地址 台北市105松山區復興北路333號11樓之4

劃撥帳號 50022001

戶名 漫遊者文化事業股份有限公司

香港發行 大雁（香港）出版基地·里人文化

地址 香港荃灣橫龍街七十八號正好工業大廈22樓A室

電話 852-24192288, 852-24191887

香港服務信箱 anyone@biznetvigator.com

初版一刷 2015年10月

定價 台幣499元

I S B N 978-986-5671-67-9

版權所有，翻印必究（Printed in Taiwan）

本書如有缺頁、破損、裝訂錯誤，請寄回本公司更換。

FilmCraft: PRODUCTION DESIGN

Copyright © The ILEX Press 2012

Complex Chinese Translation copyright 2015 © by Azoth Books Co., Ltd.

This translation of FilmCraft: Production Design originally published in English in 2012 is published by arrangement with THE ILEX PRESS Limited.

本書英文版於2012年由THE ILEX PRESS Limited出版。

ALL RIGHTS RESERVED.

國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

美術設計之路：世界級金獎美術總監告訴你怎麼用造型、色彩、形式和質感，打造出會說故事的電影世界 / 菲奧諾拉·賀利根(Fionnuala Halligan)著；楊宗穎譯。--初版。--臺北市：漫遊者文化出版：大雁文化發行，2015.10

192面；23 x 22.5公分 譯自：Filmcraft：production design

ISBN 978-986-5671-67-9(平裝)

1.電影美術設計 2.訪談 987.3 104017020



# 目次

前言 8

肯·亞當 **Ken Adam 12**

德國／英國

吉姆·畢塞爾 **Jim Bissell 22**

美國

瑞克·卡特 **Rick Carter 32**

美國

傳奇大師

約翰·巴克斯 **John Box 44**

英國

張叔平 **William Chang Suk-ping 46**

香港

史都華·克雷格 **Stuart Craig 54**

英國

納森·克羅利 **Nathan Crowley 64**

英國

傳奇大師

賽德里克·吉本斯 **Cedric Gibbons 76**

美國

丹提·費瑞帝 **Dante Ferretti 78**

義大利

傑克·菲斯克 **Jack Fisk 88**

美國

安東·哥曼茲 **Antxón Gómez 98**

西班牙

傳奇大師

威廉·卡麥隆·曼席斯 **William CameronMenzies 110**

美國

莎拉·格林伍德 **Sarah Greenwood 112**

英國

格蘭特·梅傑 **Grant Major 124**

紐西蘭

艾力克斯·麥克道爾 **Alex McDowell 136**

英國

傳奇大師

費迪南多·史卡費歐提 **Ferdinando Scarfiotti 146**

義大利

約翰·邁爾 **John Myhre 148**

美國

伊芙·史都華 **Eve Stewart 158**

英國

種田陽平 **Yohei Taneda 168**

日本

迪恩·塔沃拉里斯 **Dean Tavoularis 178**

美國

傳奇大師

李察·西爾伯特 **Richard Sylbert 186**

美國

專有名詞釋義 188

片名暨人名索引 189

# Production Design 美術設計之路

世界級金獎美術總監告訴你怎麼用造型、色彩、形式和質感, 打造出會說故事的電影世界

A man with dark hair, wearing a dark suit, white shirt, and patterned tie, is seated in a highly ornate, gold-trimmed chair. He is looking upwards and to the right with a thoughtful expression. The background is a textured, brown wall with peeling paint or plaster. The lighting is dramatic, highlighting the man's face and the chair's details.

KEN ADAM

JIM BISSELL

RICK CARTER

JOHN BOX

WILLIAM CHANG SUK-PING

STUART CRAIG

NATHAN CROWLEY

CEDRIC GLEONS

DANTE FERRETTI

JACK FISK

ANTXÓN GÓMEZ

WILLIAM CAMERON MENZIES

SARAH GREENWOOD

GRANT MAJOR

ALEX MCDOWELL

FERDINANDO SCARFIOTTI

JOHN MYHRE

EVE STEWART

YOHEI TANEDA

DEAN TAVOULARIS

RICHARD SYLBERT

FilmCraft

---

# Production Design 美術設計之路

世界級金獎美術總監告訴你怎麼用造型、色彩、形式  
和質感, 打造出會說故事的電影世界

菲奧諾拉·賀利根  
Fionnuala Halligan / 著  
楊宗穎 / 譯



漫遊者文化

# 美術設計之路

世界級金獎美術總監告訴你怎麼用造型、色彩、形式和質感，打造出會說故事的電影世界

FilmCraft: PRODUCTION DESIGN

作者 菲奧諾拉 賀利根 Fionnuala Halligan

譯者 楊宗穎 Michael Tsung-Ying Yang

譯者協力 簡鈺芸 Frances

封面設計 Javick工作室

內頁排版 高巧怡

行銷企劃 林芳如

行銷統籌 駱漢琦

業務發行 邱紹溢

業務統籌 郭其彬

系列主編 林淑雅

副總編輯 何維民

總編輯 李亞南

發行人 蘇拾平

出版 漫遊者文化事業股份有限公司

地址 台北市松山區復興北路331號4樓

電話 (02) 2715 2022

傳真 (02) 2715 2021

讀者服務信箱 service@azothbooks.com

漫遊者臉書 <https://zh-tw.facebook.com/azothbooks.read>

發行或營運統籌 大雁文化事業股份有限公司

地址 台北市105松山區復興北路333號11樓之4

劃撥帳號 50022001

戶名 漫遊者文化事業股份有限公司

香港發行 大雁（香港）出版基地·里人文化

地址 香港荃灣橫龍街七十八號正好工業大廈22樓A室

電話 852-24192288, 852-24191887

香港服務信箱 anyone@biznetvigator.com

初版一刷 2015年10月

定價 台幣499元

I S B N 978-986-5671-67-9

版權所有，翻印必究（Printed in Taiwan）

本書如有缺頁、破損、裝訂錯誤，請寄回本公司更換。

FilmCraft: PRODUCTION DESIGN

Copyright © The ILEX Press 2012

Complex Chinese Translation copyright 2015 © by Azoth Books Co., Ltd.

This translation of FilmCraft: Production Design originally published in English in 2012 is published by arrangement with THE ILEX PRESS Limited.

本書英文版於2012年由THE ILEX PRESS Limited出版。

ALL RIGHTS RESERVED.

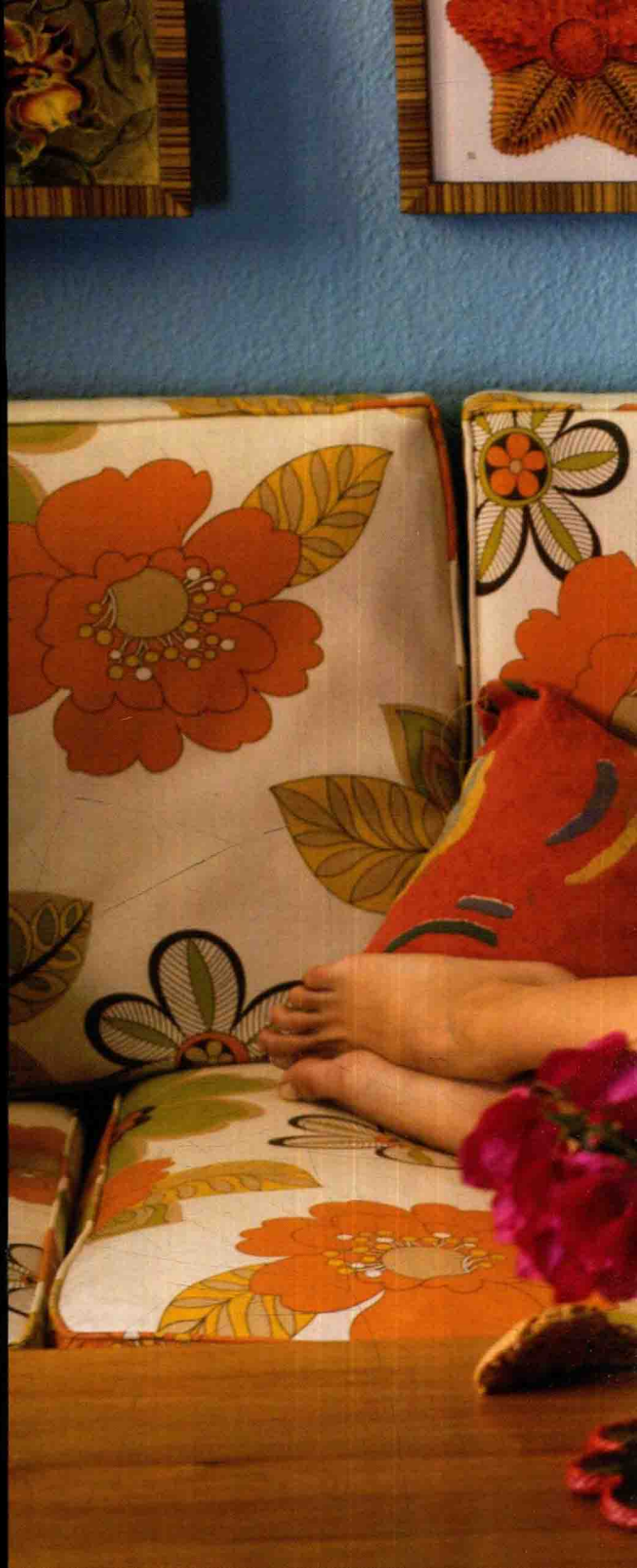
國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

美術設計之路：世界級金獎美術總監告訴你怎麼用造型、色彩、形式和質感，打造出會說故事的電影世界 / 菲奧諾拉 賀利根(Fionnuala Halligan)著；楊宗穎譯。－初版。－臺北市：漫遊者文化出版：大雁文化發行，2015.10

192面；23 x 22.5公分 譯自：Filmcraft：production design

ISBN 978-986-5671-67-9(平裝)

1.電影美術設計 2.訪談 987.3 104017020









# 目次

前言 8

肯·亞當 **Ken Adam 12**

德國／英國

吉姆·畢塞爾 **Jim Bissell 22**

美國

瑞克·卡特 **Rick Carter 32**

美國

傳奇大師

約翰·巴克斯 **John Box 44**

英國

張叔平 **William Chang Suk-ping 46**

香港

史都華·克雷格 **Stuart Craig 54**

英國

納森·克羅利 **Nathan Crowley 64**

英國

傳奇大師

賽德里克·吉本斯 **Cedric Gibbons 76**

美國

丹提·費瑞帝 **Dante Ferretti 78**

義大利

傑克·菲斯克 **Jack Fisk 88**

美國

安東·哥曼茲 **Antxón Gómez 98**

西班牙

傳奇大師

威廉·卡麥隆·曼席斯 **William Cameron Menzies 110**

美國

莎拉·格林伍德 **Sarah Greenwood 112**

英國

格蘭特·梅傑 **Grant Major 124**

紐西蘭

艾力克斯·麥克道爾 **Alex McDowell 136**

英國

傳奇大師

費迪南多·史卡費歐提 **Ferdinando Scarfiotti 146**

義大利

約翰·邁爾 **John Myhre 148**

美國

伊芙·史都華 **Eve Stewart 158**

英國

種田陽平 **Yohei Taneda 168**

日本

迪恩·塔沃拉里斯 **Dean Tavoularis 178**

美國

傳奇大師

李察·西爾伯特 **Richard Sylbert 186**

美國

專有名詞釋義 188

片名暨人名索引 189

# 前言

電影美術設計是極具影響力的工作，但有時候就算已經做到淋漓盡致，我們卻仍看不出來。美術總監為了我們努力創造具有可信度的世界，當一切感覺都對了，我們就會將他們完成的作品信以為真。沒有任何一部電影是真實的。你在銀幕上看到的，是混合著現實、電影裡的真實，以及一些諸如煙霧和鏡子之類的老把戲所構成的畫面，而這一切其實都是美術總監和他們才華洋溢的團隊創造出來的。

他們最理想的工作成果，竟然是希望不會被人察覺有任何特異之處？——這群人到底是什麼人物？在所有的電影製作專業中，美術總監大概是大眾眼裡最模糊的角色，卻又是決定鏡頭成敗的絕對性關鍵。他們是氣氛的魔法師、幻影的巫師，下達指令給美術部門，讓大家在一定的時程內、特定的情況下達到導演的理想，尤其是在給定的預算內——這一點近期以來變得愈來愈重要——完成任務。美術總監經常是第一位被劇組聘任的人，甚至在有些案子裡，美術總監比導演還要早被製片方諮詢。

美術設計需要龐大的協作過程。除了導演，美術總監應該是劇組裡最高度與各部門合作的職位。他在工作上會直接與許多部門產生交集，從場景組到服裝組、攝影組、工程部與視覺特效組都要。美術總監一定要有足夠的影響力與表達能力去傳達他或她的想法，要在開拍前明快地做出上千個拍攝一部片所需要的決定。

為了讓大家更清楚，在此正式說明一下美術總監（production designer）和美術指導（art director）的職務。美術總監是美術部門的頭，跟導演配合，構思出電影在銀幕上的視覺走向。他或她也會對製片人提出在一定時間與預算內可以達成的進度 and 花費。直接向美術總監報告的是總美術指導（supervising art director），以及美術指導。他們會把概念設計師（concept artist）的設計圖或簡易平面圖，交由助理美術指導（assistant art director）、場景設計師（set designer）和製圖員（draftsman）轉化為建築圖面或施工圖面。然後他們會指示場景組、工程部門與全體道具組組員全力以赴，好讓攝影機在對的日子、對的地點把影片拍出來。

就像導演、攝影、剪接、服裝設計等其他重要專業一樣，有些美術總監以特定領域的強項而聞名。有種說法是：美術總監不用親自去找場景、找道具或

製作服裝——這麼說其實不盡然正確，因為他們當中有些人就是專精在這些地方。有些人則是在搭景方面有驚人的專長，還有些人就是有辦法在改景方面巧妙地將搭建物自然地融入外景裡，更有些人專精於創造數位化世界，或是專門處理音樂劇。儘管如此，必要時，美術總監仍必須能夠處理上述所有的事，必須知道如何將所有元素融匯成一個逼真可信的整體。不過，這些美術總監在事業上的合作模式又截然不同。他們有些人比較傾向專注與一、兩位導演合作，建立起一種具有創造性的默契，跟導演一同解決製作過程中出現的所有挑戰；有些美術則喜歡跟不同的導演合作，面對他們不一樣的要求。製片人或導演聘僱美術總監時，通常會透過一個「徵選」的程序。這個過程很複雜，甚至在簽約前就會涉入打造該電影世界觀的創作。跟導演一樣，美術總監經常花很多時間在那些後來沒能成功被製作的電影上。

本書收錄了十六位美術總監的專訪，侃侃而談他們的設計經驗，內容幾乎涵括了電影美術設計的每一個層面，從大型片廠製作到美國的獨立電影，並論及各國的工藝技術層面，從英國到西班牙、香港、日本，一路往南延伸到紐西蘭。

「傳奇大師」的篇章則追憶了那些已故的電影美術開路先鋒，從電影史上首位美術總監威廉·卡麥隆·曼席斯（William Cameron Menzies），到曾掛名近一千五百部電影美術指導總監督（supervising art director）<sup>1</sup>的賽德里克·吉布斯（Cedric Gibbons）——兩位都是從默片年代起家——以及善於運用壯闊「自然」場景的約翰·巴克斯（John Box）、費迪南多·史卡費歐提（Ferdinando Scarfiotti），還有史上唯一一位成為大型製片廠總製片的傳奇美術總監：李察·西爾伯特（Richard Sylbert）。

本書的受訪美術總監之一肯·亞當（Ken Adam），在接受我採訪的前一天剛歡度了九十一歲生日。他是逃離納粹柏林的流亡者，生涯啟蒙於他十幾歲時在母親位於倫敦的寄宿公寓裡那一張公用大餐桌上，在那裡跟文森·科達<sup>2</sup>討論電影美術設計上的想法。

當科技的進步正在快速改變電影美術設計的本質已經非常顯而易見，我們在本書中還是可以輕易區分出這些傳奇先鋒與當代美術總監的不同，可

<sup>1</sup> 「美術指導總監督」，盛行於二十世紀二〇、三〇年代的片廠制下，是好萊塢片廠的美術部門總管，地位極高。「總美術指導」出現在九〇年代，作為劇組中所有美術指導的代表，地位僅次於美術總監。兩職銜原文皆為 supervising art director，但意義相去甚遠。

<sup>2</sup> Vincent Korda：1897 - 1979，電影美術總監，出生於匈牙利，後定居英國，以電影《月宮寶盒》（*The Thief of Bagdad*, 1940）贏得一座奧斯卡金像獎，其他獲提名的作品還有《森林王子》（*Jungle Book*, 1942）、《最長的一日》（*The Longest Day*, 1962）等。

以看到清楚的發展脈絡，從傳奇大師們進展到西爾伯特和亞當，再推到狄恩·塔沃拉里斯(Dean Tavoularis)。在塔沃拉里斯的訪談中，他緬懷了早年在片廠美術部門的工作：年輕時擔任補幀人員(in-betweeners)，為華特·迪士尼(Walt Disney)製作迪士尼動畫，就此展開他的職業生涯，後來成為七〇年代那票激進電影人士當中充滿創造力的關鍵人物之一。這群電影人將電影從片廠攝影棚裡拉到大街上，使得高度結構化的大製片廠系統因此瓦解。

史都華·克雷格(Stuart Craig)回憶起他當學生的時候，肯·亞當來到倫敦的皇家美術學院(London's Royal Academy)演講，開著一輛白色敞篷勞斯萊斯，嘴裡叼著一支大雪茄。當時，想要成為像亞當一樣的設計師似乎是遙不可及的夢想，但克雷格日後在李維斯登(Leavesden)、薛柏頓(Shepperton)製片廠搭建的《哈利波特》(Harry Potter)常置型場景，絕對可以匹敵肯·亞當的想像力規模。而在《哈利波特》電影問世許久之前，克雷格早就跟塔沃拉里斯一樣走出攝影棚了：在印度拍攝《甘地》(Gandhi, 1982)，在阿根廷與巴西交界的伊瓜蘇瀑布(Iguazu Falls)拍攝《教會》(The Mission, 1986)，然後在義大利和突尼西亞拍攝《英倫情人》(The English Patient, 1996)。紐西蘭的格蘭特·梅傑(Grant Major)也回憶了當年為了成就《魔戒三部曲》(The Lord of the Rings trilogy)這套巨作裡複雜且非比尋常的外景狀況。

以外景為本的「街拍式」電影熱潮，近來已有部分被「跟著稅率優惠地區走」的風潮所取代，於是原本以洛杉磯為基地的設計師大量密集地前往加拿大工作，美國的其他州或某些歐洲國家現在也都提供製片方非常好的條件，原本洛杉磯出色的電影工藝產業優勢有時反而遭到漠視，像吉姆·畢塞爾(Jim Bissell)這樣的美術總監不禁為此感到懊惱，於是當有機會待在家附近工作，總能讓他們的心情為之一開——同樣的好事也曾發生在約翰·邁爾(John Myhre)身上，當電影公司決定在加州千橡市(Thousand Oaks)搭建《藝伎回憶錄》(Memoirs of a Geisha, 2005)裡的京都，而不是到日本取景時。而最有野心、善於打造異國風情的搭景之王，則絕對非丹提·費瑞帝(Dante Ferretti)莫屬：他在義大利辛西塔片廠(Cinecittà

Studios)裡為《紐約黑幫》(Gangs of New York, 2002)重新打造了一個紐約；在英國的薛柏頓片廠裡為奧斯卡金像獎獲獎作品《雨果的冒險》(Hugo, 2011)打造了一座巴黎的火車站。

近年來，電影數位科技引領所有美術總監來到一個嶄新的世界，例如與另一位設計師共同設計了《阿凡達》(Avatar, 2009)的瑞克·卡特(Rick Carter)。他們所面臨的挑戰，是要媒合現實與數位虛擬的世界，同時必須兼顧故事。之後，卡特輕鬆地從《阿凡達》的未來世界轉換到《戰馬》(War Horse, 2011)中的第一次世界大戰場景，再度與他長期合作的導演史蒂芬·史匹柏(Steven Spielberg)共事。卡特的導師是李察·西爾伯特，曾在李察身上學到的難忘的一課——誠如他在本書中所說的——不論是高科技的攝影表現，或是仰望天空的「自然」鏡頭，電影裡的一切都必須為故事服務。說故事才是永遠的王道。兩位走在當代電影最前線的英國美術艾力克斯·麥克道爾(Alex McDowell)和納森·克羅利(Nathan Crowley)，都談到他們怎麼離開英國到洛杉磯學習電影美術設計的工藝。強力擁護數位虛擬實境設計的麥克道爾，在《關鍵報告》(Minority Report, 2002)、《超人：鋼鐵英雄》(Man of Steel, 2013)裡創造出的社會形貌，讓人一見難忘，而克羅利在勝任蝙蝠俠再起系列獨特面貌的設計之前，在愛爾蘭待了一陣子，以累積更多的設計經驗，後來與克里斯多福·諾蘭(Christopher Nolan)保持著長期合作的關係。

在所有電影技術領域當中，美術設計是變化最快的一個。數位技術的革新改變了傳統的場景設計觀念，最終演變為一種融合各種工作程序的龐雜複合體，所有創意方向的掌控都由美術總監負責——至少，理論上應該如此。但本書收錄的這十六位美術總監，卻在一件事上都有同樣的感觸：他們工作上的灰色地帶應該被釐清。大家都說美術總監是為電影全貌負責的那個人，但是在傳統上，當拍攝結束時，他們的工作也就跟著結束，但後期製作階段仍有需多創意面的事需要決定，而且該期間有可能長達一年之久。事實上，這些美術總監都希望可以從頭跟到尾，親眼看著自己的設計執行到底。像麥克道爾這樣的美術，會提供製片方一個在美術預算裡可行的「完整」套裝設計，而這種前衛的統合式設計，使美術部門的

發展愈來愈引人注目。反之，也有人意識到當今的視覺特效部門在製片廠裡變得愈來愈有權力。「動畫預覽」(Pre-viz)這樣的電腦視覺化技術，也大大改變了電影界設計師的世界。攝影指導對美術總監來說是關鍵的合作人物，但在傳統上，攝影指導會比較晚進組——最糟的情況是在場景都搭好後才進組——於是在事前做出正確的光源判斷，往往是設計師最大的考驗，幸好數位化的世界徹底簡化了這個程序。但在另一方面，設計師依然一如往常而且持續在製作實體模型，例如楓扣板模型(Foam-core Model)或白色卡紙模型等。經驗老道的美術總監約翰·邁爾和吉姆·畢塞爾兩人都指出：在開拍前讓愈多人看過模型愈好，這通常可以優化每個人的工作成果。

另一位具有傳奇色彩的美術傑克·菲斯克(Jack Fisk)，習慣跟他長期配合的夥伴泰倫斯·馬力克(Terrence Malick)合作，最近也開始為比較年輕的導演保羅·湯瑪斯·安德森(Paul Thomas Anderson)設計作品。菲斯克自己也導過片，但隨著工會的規定愈來愈多，他甚至無法親自出手處理自己的場景，讓他對這種體制感到灰心，一度告別電影圈，後來才又回巢為馬力克的《新世界》(*The New World*, 2005)作設計。為了這部片，這位才華洋溢的美術總監，竟然以真材實料重建出詹姆斯鎮(Jamestown)的堡壘。這種「徒手」披露史實的態度，也得到歷史學者的注目。

西班牙的美術安東·哥曼茲(Antxón Gómez)則是持續運用他的個人收藏來陳設場景。他承認自己有嚴重的收藏癖，一個他永遠戒不掉的習慣，做電影更是助長了這個癖好。香港的張叔平，這些年來一直與王家衛合作密切，喜歡同時擔任美術設計與服裝設計，不能理解為何可以把電影美術與服裝切割開來。他解釋，因為他從不曾正式學過所謂電影美術設計，出道時是從小型獨立電影那種凡事一手包辦的美術做起，然後一路這樣做下來。在香港片廠嚴謹的美術體制開始崩解——就像美國的片廠一樣——他擅長的獨立電影便愈來愈壯大，而他只需要堅守自己的崗位，持續走下去就好。本書收錄的其他幾位美術也都有相似的經驗。

本書採訪的最年輕美術是活躍在亞洲地區的日

籍美術總監種田陽平，因為《追殺比爾》(*Kill Bill*, 2003)的設計而在西方國家變得頗具知名度。當日本電影美術環境處於轉型期，從片廠體制下縝密的美術部門轉型到較自由的專案式美術組時，種田陽平順勢躍到日本電影的最前線，並與亞洲各地的導演合作，包括中國導演張藝謀。

從表面上來看，美術總監的職責似乎有簡單的界定，事實上並未經過嚴格闡釋。比方說，有些美術不畫建築平面圖，有些會畫藝術性的印象圖面，重點放在氣氛的表現上，有些則只畫基本的速寫。所以，「怎麼才能當上美術總監？」和「怎樣才能成為傑出的美術總監？」是我在採訪這些美術時必問的問題。他們的回答都很精彩，而且擁有一點共識：你必須很會說故事，必須知道怎麼畫畫，而且必須理解三維的視覺呈現原理。許多成功的美術都來自純美術的背景，有些則是出自建築科班，但他們幾乎所有人都在完成學業前就臣服於電影美術的魔力之下。本書受訪者中，有兩位英國美術是劇場出身：莎拉·格林伍德(Sarah Greenwood)，以及伊芙·史都華(Eve Stewart)。她們都留在英國，設計出不少令人震撼的場面。格林伍德與導演喬·萊特(Joe Wright)合作過《贖罪》(*Atonement*, 2007)、《安娜·卡列妮娜》(*Anna Karenina*, 2012)等片，據她表示，後者的劇場舞台式電影場景是她最大的突破。史都華則與導演湯姆·霍伯(Tom Hooper)合作過《王者之聲：宣戰時刻》(*The King's Speech*, 2010)，之後又共同製作了《悲慘世界》(*Les Misérables*, 2012)；而在與湯姆·霍伯合作之前，她曾為導演麥克·李(Mike Leigh)作過設計，學到一些獨門的方法。

本書沒有任何一位美術在成長期間就知道世界上有電影美術這樣的工作，有些人是到二十多歲時才聽說「美術總監」這個職稱。當他們了解美術總監的工作內容，想到可以怎麼在其中發揮自己的強項時，感覺腦袋裡就像有一盞燈被點亮了。他們也都描述了自己早年如何跟工會制度長期抗戰。「放棄」永遠無法成就一位成功的電影美術總監，設法跨越門檻的故事才讓人津津樂道。

不可否認的是，連電影產業裡的其他從業人員，也仍對「美術總監」的工作內容一知半解。大眾對它的概念很模糊，有很大關係來自「美術總監」這個

用語本身。它是後期才衍生出來的一個職稱，由《亂世佳人》（*Gone with the Wind*, 1939）的製片人大衛·賽茲尼克（David O. Selznick）所提出的。威廉·卡麥隆·曼席斯（William Cameron Menzies）當時設計了《亂世佳人》，而賽茲尼克認為只有「美術總監」這個新稱謂，才足以表述曼席斯在打造《亂世佳人》的面貌上所作的巨大貢獻。在那個時代，製片廠體系下的美術部門就像大型的工廠。而隨著時代演變，原本小心翼翼地保存影片的片廠體系美術部門開始衰退，「美術總監」一詞也開始漸漸被設計師採用，並在七〇年代達到廣泛使用的狀態。到最後，原來的「美術指導」都成了「美術總監」，而「助理美術指導」的工作成了現在「美術指導」該做的事。狀況確實有點混亂，而往年奧斯卡金像獎頒發的最佳美術設計獎項也未能釐清這個問題。

要成為美術總監需要知道些什麼？簡單來說，答案是：所有的事。就傳統的途徑來說，想當上美術總監，必須在美術部門裡慢慢往上爬，但好的美術指導或總美術指導不一定就會是好的美術總監。它牽涉到個人的視野、說故事的能力、人際關係、資源調度和自信心。在這個到處需要施展政治手腕的圈子裡，美術總監是必須讓大家各司其職的那個人。他們有些人幾乎做過美術部門裡的每一種工作，有些人則放棄了學業、直接進入業界工作。本書大多數受訪者都沒念過電影學院，但現在也為電影美術設計領域量身打造課程。不過，這些美術總監都指出一點：經驗和知所進退的智慧是沒辦法教的。他們所有人也都說到，每當回顧自己的作品時，總是會發現某些地方在當時應該更用力去爭取才對，而不是事後在這裡為這些失誤而後悔。

這十六位美術總監做過的電影，大範圍地涵蓋各種電影類型，從四〇年代的肯·亞當先生的作品一直到當代的作品，以及我們尚未能體驗的創新電影世界。他們不吝惜分享他們的時間，對我提出的問題和要求都非常有耐心地回應，也盡可能提供他們的作品圖面。凌越於工作內容，如果有任何事物可以讓他們聯合起來，那一定是他們對電影、對自己創造的世界所抱持的那分熱忱，一種不屈不撓的熱情和激動。他們激起讓人投身電影製作的衝動，而且確實也已經感召了許多人這

麼做。所以，首先我一定要感謝本書所有受訪的美術總監，以及他們當中某幾位的助理，謝謝她們提供的協助，尤其是 Carie Wallis、Elena Dubova、Kristy Mitchell-Parnham，以及 Sarah Griggs。我也要感謝美國美術指導工會（Art Directors Guild），在我開始著手本書時伸出援手，特別是工會主席湯姆·華許（Tom Walsh）的協助。

完成本書的過程中，我得到許多人的大力幫助。我想要謝謝 Janit Baldwin 讓我使用她在《窮山惡水》（*Badlands*, 1973）裡為傑克·菲斯克和泰倫斯·馬力克拍攝的照片。在亞洲方面，張家振為我指點了方向；另外，在香港人生地不熟的我，多虧有 Fortissimo Film 電影公司的 Esther Yeung 幫忙迅速解決所有疑難雜症，更要謝謝她幫我聯絡上種田陽平和張叔平。另外，我也要感謝 Yoko Shimada 不厭其煩地為我進行翻譯。至於歐洲地區，感謝義大利的 Sheri Jennings 熱心協助我訪問丹提·費瑞帝，以及西班牙的 Blanca Aysa 在我跟安東·哥曼茲會面時為我們翻譯。我也要謝謝 Charles McDonald。感謝本系列叢書的主編麥克·古瑞吉（Mike Goodridge）——特別是他的專業和耐心——以及 Ilex Photo 的主編 Natalia Price-Cabrera。謝謝他們從頭到尾看著這本書一直到完成，也要感謝努力不懈的圖片編輯主任 Katie Greenwood。

美術總監從來不是個一成不變的角色，即使一百年前也是如此：一九一八年當時，第一個三度空間的場景終於問世，不再只是以繪畫式布幕<sup>3</sup>為背景——那可是一件了不起的大事，更不用說，當時根本沒人想過可以到外景去拍攝。但今天，電影人已經走遍全世界，從伊瓜蘇瀑布的崖頂，直到紫禁城內部。試想，如果我們有史無前例的龐大製作預算，讓大家配帶著最先進的科技配備去登陸火星，隨之而來的將是電影美術設計領域上的巨大突破。本書就像一張電影美術的快照，同時呈現了這門專業當今的風貌，以及它的發展脈絡。我和這些美術總監一樣等不及想知道它將會如何發展，並期待能與這些深深啟發人心的創作者一起持續探討。

3 painted backdrop：在場景內利用手繪方式繪製而成的背景吊掛布幕。其他背景類型，參見「專有名詞釋義」。

# 肯·亞當 Ken Adam

---

“身為美術總監，你必須能夠爭取你想要的東西，但也必須知道如何在不傷害電影的前提下作出妥協——你沒辦法什麼都做。最主要的，是要能得到導演和製片人的尊重，而且與他們建立良好的關係，才能夠有穩健的靠山，或許還能拿到更多一點的經費！”





肯·亞當設計過一些最創新、前衛的電影場景，例如史丹利·庫柏力克（Stanley Kubrick）《奇愛博士》（*Dr. Strangelove*, 1964）裡的作戰室，以及《雷霆谷》（*You Only Live Twice*, 1964）裡的巨大火山。這座花了一百萬美金打造的大火山，是當時影史上搭建過最大、最昂貴的場景，但是亞當的想像力才是最具影響力的產物。

亞當的原名是克勞斯·雨果·亞當（Klaus Hugo Adam），一九二一年出生於柏林，童年的成長環境很優渥，直到納粹展開「猶太族裔商業活動抵制」<sup>4</sup>，導致他父親的豪華百貨公司面臨倒閉的命運，全家在一九三四年逃亡至倫敦。

亞當在柏林時已經受到德國表現主義（German expressionism）與包浩斯（Bauhaus）的洗禮，移居倫敦後，在他母親經營的寄宿公寓中，結識了一群流亡者。從頗具盛名的聖保羅中學（St Paul's School）畢業後，被格洛弗建築事務所（CW Glover & Partners）錄用，一邊工作一邊利用夜間在倫敦大學學院（University College London）的巴特雷建築學院（the Bartlett School of Architecture）求學。其間，亞當多次申請進入英國皇家空軍服役，終於在二次大戰期間被徵召入伍，成為第一位德裔的英國皇家空軍。

亞當在一九四八年進入美術部門工作，首部擔任美術總監的電影是《蘇活事件》（*Soho Incident*, 1956），下一部則是《環遊世界八十天》（*Around The World In 80 Days*, 1956），並以他設計的英國場景得到奧斯卡金像獎提名。他的第一部007系列電影是《第七號情報員》（*Dr. No*, 1962），前後共參與了七部系列電影的製作。隨著電影公司對該系列投注的預算和野心極速飆升，007系列成為亞當大規模施展幽默魔法的完美舞台。亞當與史丹利·庫柏力克合作過兩次，即《奇愛博士》與《亂世兒女》（*Barry Lyndon*, 1975），後者讓亞當贏得生平兩座奧斯卡金像獎的第一座。十九年後，他再以《瘋狂喬治王》（*The Madness of King George*, 1994）贏得第二座奧斯卡金像獎。

亞當的職業生涯中共設計了超過七十部電影，其中《阿達一族 2》（*Addams Family Values*, 1993）與《海底城》（*The Spy Who Loved Me*, 1977）都讓他獲得奧斯卡金像獎提名。他在二〇〇二年榮獲美國美術指導工會（ADG）頒發終生成就獎，也曾七度獲得英國影藝學院獎（BAFTA）的提名，並以《奇愛博士》與《伊普克雷斯檔案》（*Ipccress File*, 1965）兩部片獲獎。在二〇〇四年，亞當決定退休之前，他還為電玩遊戲《黃金眼：黑幫情報員》（*GoldenEye: Rogue Agent*）作概念設計。

二〇〇三年，肯·亞當因為他在電影美術設計領域的卓越成就，以及英、德兩國之間交流的貢獻，獲頒大英帝國騎士勳章（Knight of the British Empire）。

4 Nazi Boycott: 即 Nazi boycott of Jewish businesses, 納粹抵制猶太族裔商業活動政策。1933年，希特勒被任命為德國總理，納粹黨開始對猶太裔的從商人士展開有組織的暴力行動，包括在猶太商店的站崗、騷擾猶太店家的顧客等。