

1-1-2017

## 香港電影業的沒落與現況

Woon Fei CHAN

Follow this and additional works at: <http://commons.ln.edu.hk/mcsln>

 Part of the [Critical and Cultural Studies Commons](#), and the [Film and Media Studies Commons](#)

---

### Recommended Citation

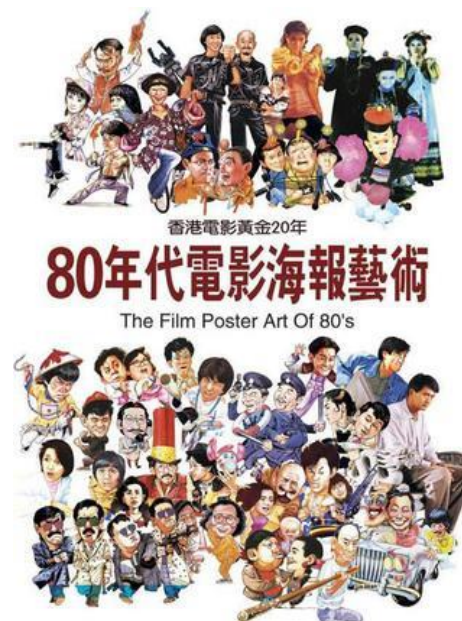
陳煥霏 (2017)。香港電影業的沒落與現況。文化研究@嶺南，56。檢自 <http://commons.ln.edu.hk/mcsln/vol56/iss1/2/>。

This 專題文章 Feature is brought to you for free and open access by the Department of Cultural Studies at Digital Commons @ Lingnan University. It has been accepted for inclusion in Cultural Studies@Lingnan 文化研究@嶺南 by an authorized editor of Digital Commons @ Lingnan University.

## 香港電影業的沒落與現況

陳煥霏

電影是一種藝術形式，與我們的生活極為貼近。每個人可能都有一個電影夢，有的是導演夢，有的想成為大文豪，有的會發明星夢。電影的歷史只有百多年，而第一部有聲有畫的電影面世不足百年，香港的電影由六十年代開始蓬勃發展，一直受華人觀眾捧場，亦是華語電影的先鋒。不只是中國、香港的觀眾，甚至是台灣、南韓的年青觀眾都對香港八十年代的港產電影毫不陌生。



(圖片來源：<https://book.douban.com/subject/5260119/>)

### 聲名遠播的港產片及蜚聲國際的演員

有聲有畫的電影由上世紀二十年代才進入中國，直至三十年代香港才接觸到有聲電影。香港的影視業持續發展，使粵語片蓋過國語片的風頭，而成為華人觀眾市場中的先鋒，五十年代的粵劇題材（如武俠片和處境劇）及六十年代的國語片等都為七十年代的國語港產片打好基礎，而七、八十年代香港電影的製作產量與質素提升，把香港電影帶到亞洲其他地區。

香港電影業曾處於八十年代粵語港產片的高峰期，亦經歷過影視媒介的轉變期。八、九十年代的港產電影與台灣息息相關，包括融資到製作的資金，間接擴大

台灣觀眾對港產電影的接觸面，例如台灣觀眾藉著港產殭屍系列電影而認識午馬和林正英等演員。另外，大中華地區如日本、韓國等觀眾都受八十年代港產電影所影響，無人不認識張國榮、周潤發等，這拜當時盛行的英雄式電影《英雄本色》所致。



(圖片來源：<https://v.qq.com/x/cover/r3m3bpm2cyjpf1e/q0011gxbvh7.html>)

可是，踏入數碼化年代，影視行業都被強行格式化，首先由標清（標準解析度；Standard Definition，簡稱 SD）進入高清（高清晰度；High Definition，簡稱 HD），再以數碼技術應用於複製事業上，加上九十年代時萬維網的普及化，直接推動影視行業的創作及製作轉型。電影的製作壓縮到偏大型或偏小型，或是減產，直接開拓本地以外的市場，製作資金依賴內地，發行版權需另謀新市場。

八、九十年代港產電影的蓬勃，造就了一部分跳出亞洲版圖的演員，這些影星對西方的荷里活市場虎視眈眈，視之為下一個目標，例如周潤發或一些武打動作演員如李小龍、成龍、李連杰等。由於部分演員擁有武打的特殊技能而得製作組的青睞，有的是已建立自己的班底漸漸把亞洲人的面孔推薦給西方市場，有的是本身於亞洲市場已佔有特高地位的演員，令西方的投資者為保障海外票房而向他們招手。種種原因令香港電影行業處於不得以求變化的狀況，不論是演員或電影作品也同時擴展亞洲版圖，讓全球觀眾關注。

製作質素水平與觀眾口味要求轉移

由從前的英雄式電影、殭屍系列電影、成龍功夫武打片、周星馳喜劇電影等等開始，凝聚了一班支持港產電影的觀眾群，港產電影的製作取向首要是照顧這撮觀眾群的口味。直至這些題材都未能滿足香港觀眾的要求時，觀眾群展望海外電影的新形式與表現技巧，本地製作亦不得不投放資源開發新題材與技術去保持競爭力。

荷里活商業製作給香港影視市場在製作規模與技術上帶來衝擊，踏入二千年，年輕的觀眾群追求感觀刺激，製作組在有關超現實題材如奇幻片、科幻片、英雄片、警匪片、驚悚片等無不帶入 Computer Art 的元素，包括有動畫（Animation）、電腦特技／視覺效果（Visual Effects），甚至適應數碼化的大環境電腦特技應用於一般後期加工。舉例二零一四年上半年度，最高十部非香港電影票房之中，只有兩套不是以電腦特技為噱頭。

為了應付市場需求，香港電影的製作或多或少也會加入一些電腦特技，可是本地現有技術與人才團體的力量並未及國際市場質素，有的電腦畫面場口甚至成為整套電影的敗筆，如二零一三年的《風暴》（Firestorm），而有的則是以少搏大，重質不重量，如郭子健的《救火英雄》（As The Light Goes Out），亦有麥浚龍初執導，請來外援清水崇來監製的《殭屍》（Rigor Mortis）。換個說法，即使是可製作出國際級的動畫電腦特技的班底，最後都未能於本港生存，就如製作忍者龜（Teenage Mutant Ninja Turtles）及小飛俠阿童木（Astro Boy）等動畫的意馬國際控股有限公司（Imagi International Holdings Limited）都已清盤。

由此可見，為了適應市場的轉變，每個地方都需要有良好的適應能力，就視覺效果或觀能刺激一環，本港孕育出來的電影人都未能有足夠資源促使或輔助電影行業蓬勃起來，香港電影行業急切另謀發展新空間。

#### 與內地基準掛鉤使創作範圍收窄

參考內地媒體的政府機關將實施的新政策，實收窄其創作空間及降低其包容性，如海外電視劇延遲半年播出，是為了杜絕外國勢力介入？又如製作故事內容不得出現婚外情或一夜情內容；青春校園片可出現早戀，但不能成功；最匪夷所

思的是故事的時代若果是建國後，動物即不能成精，意即妖精？此外，創作空間亦受其政治狀況影響，因新政策中頒令九月至十月底必須播放愛國主義及反法西斯主義題材，我們將會見到的不單只是電視台的劇集受影響，還有正在排隊上映的電影亦會受其院線的政治背景所影響。

一套電影不單是創作團隊的心血，亦會帶動攝製隊伍及周邊有關電影的其他行業，一套電影的攝製組包括了導演組、製片組、攝影組、燈光組、收音組、美術組、道具組、造型設計（髮型、服裝、化妝）、花絮拍攝、劇照、電腦傳輸等等，最小亦是超過五十人的工作隊伍。到後製部分，製作資金更養活了後製公司、剪接師、音效設計、混色、海報設計等。最後把預留的宣傳費用給宣傳及發行公司的要員，他們擔起了上映的重任，替至高無上的電影在紙醉金迷的環境中排個好日子，使電影正大光明上映於觀眾眼前。

一個小型電影項目可以養活數以百人，要是一個大型的電影項目被急煞車的話，數百人的生計可同時被打破，創作空間被收窄的同時，製作規模和質量亦萎縮，觀眾把倒模出來的複製品看了一遍又一遍後，電影這個夢工場怎可能脫離現實？

#### 置諸死地而向外發展尋求空間

製作公司團隊或個體從業員均需適應行業中日新月異的制度，要是用上世紀的電影製作模式和現今作比較，基本上是資源及回收都變得偏重內地市場，所以出現了「中港合拍片」、「假合拍片」、「國產片」、「引進片」等不同的分類，主要創作團隊不單要在創作上妥協，唯一的出路是首要能連接內地政府機關的公司，其次是要打通內地院線的命脈，如是者港產電影製作已與內地的宣傳與發行公司密不可分，除非電影中的領頭者患上了政治敏感，這樣確是神仙難救，因為沒有院線膽敢逆紅老爺的意思。

有膽者要是堅決敢言，像是二零一四年雨傘運動的發言者便是最好的例子，導演邱禮濤、歌手何韻詩、演員黃秋生及杜汶澤首當其衝。演藝界還正在適應北方的遊戲規則時，卻被一個大浪打散了力量，及後唯有乖乖待事件淡化，或另

謀出路，如杜汶澤便打通了馬拉市場，也是一個華語電影剛初長成的新市場，可謂把自己置諸死地及後有待重生。

每個人都有一個電影夢，在這個夢工場中必有繼續混水摸魚的人，也有只是得一股熱血的人，亦有已成功上岸的打工皇帝，大家的目標都是想這行業可以延續下去，不管是藝術性或商業性的電影成品，每個電影人都以破斧沉舟的心去開發新的項目，「新的夢」。