

## 片場裡的隨創者—— 胡金銓與1960年代的邵氏新派武俠片\*

黃猷欽\*\*

### 摘要

香港邵氏電影公司在1965年推展新派武俠片，當時致力革新此一片種的主要導演有徐增宏、張徹與胡金銓。其中號稱武俠片宗師的張徹，畢生幾以邵氏片場為拍片基地；而胡金銓在拍攝完《大醉俠》（1965）之後，便赴臺加入聯邦電影公司製作《龍門客棧》（1967），該片之完成係仰賴外搭景和臨時攝影棚，並未使用新建成之大滙片場。

本文認為胡金銓對電影美術設計的要求與同時期邵氏武俠電影導演有著極大差異，並顯著地表現在下列兩個面向。一方面，有別於邵氏片場將美術設計視為消耗品，他對道具物件挪用的設計，改變了道具作為片場財產的呆板用途，而以遊戲的方式操弄這些道具符號。另一方面，胡金銓安排劇中人物以隨創方式製作機關陷阱，解構了邵氏武俠電影慣用之機關場景，因而帶有顛覆

---

\* 本文初稿發表於中央大學所舉辦之2012年視覺文化國際學術研討會，為國科會專題研究獎助（NSC101-2410-H-369-001-MY2）之部分研究成果。感謝石雋先生知無不言的儒俠風範，也感謝萬華租書店黃漳雨先生的長期鼓勵，另外承蒙兩位匿名審查委員提供寶貴意見，讓本文更臻完善，特此致謝。

\*\* 國立臺南藝術大學藝術史學系助理教授。

性的實踐的意義。本文最後將指出，胡金銓抗拒強勢主導的片場制度的態度，與其對常民藝術與活動的偏好，乃至於他對當代中國政治的反思，實有其內在之關聯性。

**關鍵字：**隨創者、胡金銓、邵氏片場、武俠電影、電影美術設計

# 片場裡的隨創者—— 胡金銓與1960年代的邵氏新派武俠片

黃猷欽

## 一、前言

1965 年 10 月邵氏影業刊物《南國電影》發表短文〈彩色武俠新攻勢〉，宣告了電影武俠新世紀的肇始。<sup>1</sup> 根據羅卡的解析，武俠功夫片是香港電影中的一個重要類型電影，自 1930 年代開始，於戰後再度風行，而香港電影的武打傳統迄今從未中斷。<sup>2</sup> 陳墨曾將中國武俠電影分為五個階段，首先是 1920–1930 年代上海的武俠電影「傳奇時代」，其次是香港在 1940–1950 年代所拍攝一系列的「黃飛鴻」粵語電影，而本文所要探討第三階段的「彩色武俠新世紀」，則是香港邵氏公司在 1960–1970 年代將武俠電影觀念與技術拓展時期的作品。<sup>3</sup>

所謂新派與舊派武俠電影的差別，吳昊認為舊派離不開戲臺式佈景、服裝和演技，而新派則追求「真實場景」與動作，並在邵氏新進導演張徹（1924–2002）、徐增宏（1935–）與胡金銓（1932–1997）等人的探索下，拍攝出《江湖奇俠》（徐增宏，1965）、《大醉俠》（胡金銓，1966）和《獨臂刀》（張徹，1967）等具有

---

<sup>1</sup> 吳昊編，《邵氏光影：武俠功夫片》（香港：三聯書店，2004），頁 17。

<sup>2</sup> 羅卡，〈黃飛鴻家族：精神與繁衍〉，收於羅卡、吳昊、卓伯棠編，《香港電影類型論》（香港：牛津大學出版社，1997），頁 3。

<sup>3</sup> 陳墨，《中國武俠電影史》（臺北市：風雲時代，2006），頁 5–6。

武俠新意念之作品，特別講究佈景、服裝和道具的設計。<sup>4</sup> 然就電影美術設計而言，1960年代中期的邵氏新派武俠片，在道具佈景和服裝的使用上，卻呈現出少有變化的相似風格。正如拍攝近百部武俠電影的張徹就曾自述，他自身是邵氏「工場化」的主力，而胡金銓的作風是不適合這種生產模式的。<sup>5</sup> 事實上胡金銓在拍攝完《大醉俠》後，便離開邵氏加入臺灣聯邦電影公司。<sup>6</sup> 而儘管聯邦在桃園大湳興建攝影棚，胡金銓的《龍門客棧》(1967)與《俠女》(1970)卻未曾在此棚內搭建佈景。<sup>7</sup>

相較於張徹或邵氏導演們習於武俠電影的工場化製作，胡金銓在1960年代後期的拍攝手法顯得與眾不同，特別是對於「真實場景」的追求，反映在他甚少使用重複的場景拍攝作品。<sup>8</sup> 如果說1965年邵氏片場試圖以搭建擬真式棚景來取代舊式舞臺佈景，那麼胡金銓同時期的邵氏電影《大醉俠》仍屬此一範疇，但他也只使用過這麼一次，而赴臺後的主要作品《龍門客棧》、《俠女》也少見聯邦廠棚「工場化」的痕跡，而更多是為該片所特搭之臨時棚景，<sup>9</sup> 或是既存之自然風景與建築影像。到了1970年代

---

<sup>4</sup> 吳昊編，《邵氏光影：武俠功夫片》，頁17。

<sup>5</sup> 張徹，《張徹談香港電影》(香港：三聯書店，2012)，頁59。

<sup>6</sup> 沙榮峰，《沙榮峰回憶錄暨圖文資料彙編》(臺北市：國家電影資料館，2006)，頁132-136。

<sup>7</sup> 華慧英，〈興建國際電影製片廠始末〉，收於黃仁編，《聯邦電影時代》(臺北市：國家電影資料館，2001)，頁69。

<sup>8</sup> 筆者曾與石雋先生討論，胡金銓的確傾向找尋(適合的)新景或新搭景。黃猷欽、林忠模，〈老派儒雅之必要：專訪資深演員石雋先生〉，《放映週報》390(2012.12.28)，〈[http://www.funscreen.com.tw/headline.asp?H\\_No=441](http://www.funscreen.com.tw/headline.asp?H_No=441)〉(2014年6月4日瀏覽有效)。

<sup>9</sup> 關於堅持「一次性」使用的搭景，張曾澤電影《路客與刀客》(1971)拒絕出

末，胡金銓更赴韓國取實景同時拍攝《空山靈雨》（1979）和《山中傳奇》（1979），以追求如鍾玲所說的可信度。<sup>10</sup> 1980 年後，赴中國拍攝古裝電影已然成為新趨勢，從李翰祥（《垂簾聽政》、《火燒圓明園》，皆為 1983）、張徹（《大上海 1937》，1986）到胡金銓（《畫皮之陰陽法王》，1992）都不約而同地轉進中國取景。<sup>11</sup> 而所謂的「真實場景」，至此已多少帶有政治地理指涉的味道在，亦即真正在中國大陸實地攝製的中國武俠電影，從北京到上海，從紫禁城到萬里長城，並與 1960 年代邵氏新派武俠電影革命初期所使用的這個相同詞彙，在意義上有著極大的差別。

胡金銓對其古裝電影中佈景、道具及服裝等物件的細節考證與製作，向為電影史（評）家及電影美術設計人員所津津樂道。<sup>12</sup> 他也曾親自撰文〈從拍古裝電影找資料談起〉說明圖像考據的過程與困難，他求諸正史、野史、筆記和小說乃至於故宮博物院古畫，否定電影之時代背景是可以創造的觀念，但認為起碼要做到「像不像，三分樣」的視覺設計。<sup>13</sup> 然而，本文不擬深究胡金銓

---

租、殺青後拆景的安家大寨搭景，堪稱經典。張曾澤，《預備，開麥拉！：張曾澤的電影私房筆記》（臺北市：亞太圖書，2005），頁 74-96。

<sup>10</sup> 鍾玲，〈鬼氣、美感與文化〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》（臺北市：躍升文化，2007），頁 146。

<sup>11</sup> 焦雄屏，《李翰祥：臺灣電影的開拓先鋒》（臺北市：躍升文化，2007），頁 167-170、275。張徹，《張徹談香港電影》，頁 143-155。黃仁編，《胡金銓的世界》（臺北市：亞太圖書，1999），頁 340。其中張徹認為佈景戲已不可為，而就中國文化與傳統來說，「臺灣未必勝於香港」，這一點仍必須從中國大陸吸收。

<sup>12</sup> 劉成漢，〈「作者論」與胡金銓〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》（臺北市：躍升文化，2007），頁 37-43。王童，〈從心心相印到惺惺相惜〉，《電影欣賞季刊》30.3（2012.6），頁 91-100。

<sup>13</sup> 胡金銓，《胡金銓談電影》（香港：三聯書店，2011），頁 86-93。

古裝電影美術設計的考證細節，並暫時擱置關於電影再現歷史「真實性」(authenticity)等相關議題。<sup>14</sup> 反之，筆者欲究的是胡金銓與電影片場之間的離合關係，究竟與其對電影美術設計的追求有何關聯？假使他對邵氏工場化的製作模式存在著抗拒，那麼在他唯一的邵氏武俠電影《大醉俠》中，是否試圖擺脫這種片場制度對美術設計的掌控？具體實踐的方式及其意義又為何？邵氏武俠導演們對胡金銓的巧思又是如何因應？仿效、嘲諷抑或是各行其道？對此，筆者採取微觀的方式，以胡金銓和同時期邵氏導演們對道具(props)使用方式的設計為考察重點，特別是道具物件符號意義的挪用以及影片中經常出現之各類「機關陷阱」(traps)等兩個面向，提出胡金銓古裝電影藝術之特殊價值，實在於他的電影中始終保有「隨創」(bricolage)作為的安排設計與精神。

關於隨創和「隨創者」(bricoleur)此一術語和概念的闡釋，以李維－史特勞斯(Claude Lévi-Strauss)在他1962年著作《野性的思維》(*The Savage Mind*)最為重要。儘管「隨創者」這個詞彙的中文譯名紛雜，<sup>15</sup> 按李維－史特勞斯對此一概念的說明

---

<sup>14</sup> 關於影視書寫的歷史、文字書寫的歷史與真實性的辯證探討，可見 Hayden White, “Historiography and Historiophoty” 和 Robert A. Rosenstone, “History in Images/ History in Words: Reflections on the Possibility of Really Putting History onto Films” 等收錄在 *The American Historical Review* 93.5 (1988) 的文章。美國歷史學會(AHA)曾分於1982年和1985年舉辦大型研討會，近年仍有學者關注相關議題，如 Robert Brent Toplin and Jason Eudy, “The Historian Encounters Film: A Historiography,” *OAH Magazine of History* 16.4 (2002): 7-12. 國內則以周樑楷推廣「影視史學」研究方向著稱，可參見其相關著作。

<sup>15</sup> 曾有譯作「喜愛零碎修補工作的人」、「修補匠」、「拼湊者」、「隨手借用者」和

是，「用手幹活的人，與掌握專門技藝的人（craftsman）相比，他總運用一些轉彎抹角的手段」，「他的工具世界是封閉的，他的操作規則總是就手邊現有之物來進行的」。<sup>16</sup> 柏格斯特（Ian Bogost）指出李維－史特勞斯區分了神話與科學兩種思維模式，前者立基於對可知覺世界的觀察，並將神話思維類比於隨創者的作為，隨創者運用參差不齊的工具和材料，來解決眼前偶發出現的問題；反之，科學思維建立在抽象觀念之上，如同工程師按設計方案去製作和使用工具及材料組合，這是為了展現某些特定的概念而出現的作為。<sup>17</sup> 進一步說，隨創者通過把事件的碎屑（remains of event）做第二手的拼合來建立結構，相反地工程師則憑藉著結構來創造事件。<sup>18</sup>

李維－史特勞斯所揭示的隨創者與隨創作為之概念，對於後人在文化研究、物質文化研究乃至於企業創新管理等領域持續產

---

「隨創者」。其中，近年西方企業管理學界，最著名的是 Ted Baker 和 Reed E. Nelson（2005）借用李維－史特勞斯此一概念強調以現有資源的創新發展策略，國內學界多以「隨創力」譯之，例如蔡淑梨、蔡舒安，〈產業環境影響臺灣紡織產業創業家創業歷程中隨創力展現之研究：以儒鴻公司為例〉，《創業管理研究》8.3（2013.9），頁 3。此與本文試圖說明胡金銓在大型電影片廠工場化的制式作業下，採取對道具美術設計的創意作為有著部分類比性質，是故使用此譯名。

<sup>16</sup> Claude Lévi-Strauss，李幼蒸譯，《野性的思維》（*La Pensée Sauvage*），（臺北市：聯經，1989），頁 23-24。

<sup>17</sup> Ian Bogost, "Comparative Video Game Criticism," *Games and Culture* 1(2006): 41-42. 作者並以電視劇《馬蓋先》（*MacGyver*, 1985-1992）為例，說明劇中主角的隨創者特質。

<sup>18</sup> Claude Lévi-Strauss，李幼蒸譯，《野性的思維》（*La Pensée Sauvage*），（臺北市：聯經，1989），頁 29-30。José Guilherme Merquior，許功明譯，〈結構人類學與美學思考〉（*L'esthétique de Lévi-Strauss*），《思與言》25.2（1987.7），頁 87。

生影響。何柏第 (Dick Hebdige) 在 1979 年的《次文化：風格的意義》一書中提到，隨創行為能適切地解釋次文化風格是如何被建構起來的，這是因為基本的元素被用在各種即興組合 (improvised combinations) 之中，從而在它們之間產生新的意義；有別於抽象的科學，這也是李維－史特勞斯所謂「具體的科學」(science of the concrete) 的原初真意。何柏第更進一步指出，次文化隨創者對符號的挪用 (appropriation)，實則帶有一種顛覆性的實踐的意義。<sup>19</sup>

在物質文化研究的領域中，米勒 (Daniel Miller) 於 1987 年《物質文化與大眾消費》的導論中曾提到，在儘管看似相同的住屋外貌下，公寓內每戶人家卻都扮演著隨創者的角色，屋內的裝潢實際上有著多樣風貌。米勒認為文化是一種進程，絕不能被化約為客體或是主體的形式，必須強調主客體之間的動態關係，因為它們是相互構成的。<sup>20</sup> 如同何柏第對「挪用」概念的關注，米勒認為現代社會產製大量「異化的」商品，是可以藉著消費實踐的積極挪用，將之轉化為具潛力的非異化文化 (potentially inalienable culture)。<sup>21</sup>

丹特 (Tim Dant) 在 1999 年的《物質文化》中，除評述李維－史特勞斯、何柏第和米勒等人的隨創概念外，他特別提出了狄

---

<sup>19</sup> Dick Hebdige, *Subculture: The Meaning of Style* (London and New York: Routledge, 1979/2003), pp. 102-106. 或見蔡宜剛的中譯本，《次文化：風格的意義》(臺北市：巨流，2005)，頁 126-130。

<sup>20</sup> Daniel Miller, *Material Culture and Mass Consumption* (Oxford and New York: Basil Blackwell, 1987), pp. 7-11 and p.18.

<sup>21</sup> Daniel Miller, *Material Culture and Mass Consumption*, p. 215.



雪圖 (Michel de Certeau) 執行日常生活「權宜之計」(making do) 的戰術觀念，如同隨創作為，個人或行動者有創意地改造做事方法及各種物質，即是一種在強權以策略所掌控的場域裡，運用游擊戰術創造屬於弱勢者空間的技藝，儘管無法長期佔領，卻可以無處不作，充滿機動性。<sup>22</sup>

本文以胡金銓的《大醉俠》、《龍門客棧》和《俠女》為主要分析對象，並與 1960 年代中後期的二十多部邵氏武俠電影作比較，<sup>23</sup> 從片中人物對道具物件的互動和機關場景的設計兩個面向，來說明胡金銓在電影作品裡設計隨創者和隨創作為的方式與意義，特別是他對電影片場作業模式的態度，以及他在作品裡呈現常民藝術與活動的偏好，甚至是胡金銓對中國政治與菁英文化的反思，希冀能夠透過對他這位「片場裡的隨創者」的觀察角度，獲得適切的詮釋和理解。

## 二、自由的遊戲：胡金銓在片場對道具物件的挪用

欲探究胡金銓對片場制度的態度與兩者之間的關係，應當先從邵氏片場的建置與「武俠世紀」的製片策略說起。為使電影製作現代化，邵逸夫在 1958 年著手興建日本以外亞洲規模最大、

---

<sup>22</sup> Tim Dant, 龔永慧譯,《物質文化》(*Material Culture in the Social World*), (臺北市:書林, 2009), 頁 96。Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*. Trans. Steven Rendall (Berkley, Los Angeles and London: University of California Press, 1984), pp. 29-42.

<sup>23</sup> 本文之比較分析係根據三部胡氏作品，以及 27 部邵氏同期武俠電影，詳見文後之影音參考資料。

設備最先進之清水灣影城，這個片場在 1964 年落成，有六個大型攝影棚（全盛時期達到 15 個）和兩條永久的佈景街道，成爲中國電影有史以來空前的電影王國。<sup>24</sup> 翌年，邵氏公司在其官方電影雜誌《南國電影》中宣告展開「建立中國新型武俠片的運動」，並以「新派武俠片」作爲此一時期武俠類型電影作品的通稱，且特別強調「佈景堂皇，機關重重」之特色。<sup>25</sup> 1965–1966 年可視爲邵氏新派武俠片的萌芽時期，在 1967–1984 年間，邵氏武俠、功夫和動作類型電影的年產量維持在 10–20 部左右，而 1985 年則逐漸停滯乃至斷產的狀態。<sup>26</sup>

弔詭的是，儘管邵氏重金打造片場及存設大量服裝道具，卻也產生一個不可避免的現象：道具不斷重複使用與道具符號的平板化。邵氏片場的「佈景美術部」隸屬於製片部，由兩名佈景主任負責設計與統籌，實際執行的工作小組則包括了佈景、書法和

---

<sup>24</sup> 傅葆石，〈走向全球——邵氏電影史初探〉，收於廖金鳳、傅葆石、卓伯棠等編，《邵式影視帝國——文化中國的想像》（臺北市：麥田，2003），頁 118。張徹，《張徹談香港電影》，頁 44–46。

<sup>25</sup> 吳昊編，《邵氏光影：武俠功夫片》，頁 19–20。

<sup>26</sup> 近年天映娛樂公司有系統地發行邵氏過往電影的有聲出版品，對於電影史學研究來說是極爲重要的影音資料庫，當然這種文化傳播的新方式與時空背景，或可引發相關的比較研究。此處粗略的統計與分期係參考吳昊編，《邵氏光影：武俠功夫片》之片目附錄。武俠電影類型的演變，可以張徹畢生作品流變爲代表，包含新派武俠片、時裝拳腳功夫片、少林寺電影、正宗國術片、小子電影、神怪武俠片、金庸武俠電影等次類型，見陳墨，《中國武俠電影史》，頁 150–152。對武俠影視名稱的討論，如武俠片、功夫片、武打片、武術片和動作片等，可參考易劍東，《武俠文化》（臺北市：揚智文化，2000），頁 107–113。邵氏在 1985 年退出臺灣電影市場的實際操作與經營，見劉現成，〈邵氏電影在臺灣〉，收於廖金鳳、傅葆石、卓伯棠等編，《邵式影視帝國——文化中國的想像》（臺北市：麥田，2003），頁 132。

道具等七個子部門，編制龐大而權責分明，其中道具組師傅必須依照佈景師的指示，「從道具倉庫中尋找合用的物資，交由木工組翻新、重新上色、改裝等；如道具倉庫中沒有的物資，則需由採購部購買」。<sup>27</sup> 事實是，呈現在 1960 年代中後期的邵氏武俠電影中，這些道具師傅雖然運用手邊現有的材料加以翻新改裝，但並非如李維一史特勞斯概念中的隨創者一般，他們並未拐彎抹角地處理材料，而比較像是有專門技藝的人，因為他們面對的問題基本上是一致的，皆為依照結構創造出一個個事件。

不可避免地，由於邵氏片場擁有興建永久之建築搭景，當時新派武俠電影的取鏡重複現象也就在所難免，像是《江湖奇俠》的紅蓮寺、《文素臣》的昭慶寺和《大醉俠》的廣濟寺其實都是同一棟建築，而此固定搭景內所能利用的空間基本上完全相同，能夠更動的就剩外部牆面色彩與文字彩繪，抑或是導演和攝影師取景的角度。（圖 1）服裝方面也出現同樣問題，以官兵服裝為例，從 1965 年的《江湖奇俠》到 1969 年程剛的《豪俠傳》，數十部武俠電影不分那朝那代、官兵位階高低，穿在演員身上的符號標示功能直接了當，即便是胡金銓的《大醉俠》也避不開道具倉庫的掌控。<sup>28</sup>（圖 2）

---

<sup>27</sup> 道具組共分四組，每組 6-7 名道具師傅，負責佈景內所有陳設。王麗明編，《佈景魔術師——陳其銳、陳景森父子的佈景美學》（香港：香港電影資料館，2013），頁 14-17。

<sup>28</sup> 當然也有例外，像是張徹 1967 年講述戰國著名刺客聶政故事的《大刺客》，就並未使用這類型的官兵服，惟片中出現琵琶這種樂器卻又是明顯的時代考證疏漏。



【圖 1】 薛群，《文素臣》，1966。



【圖 2】 胡金銓，《大醉俠》，1966。

在 1965 年以降的邵氏新派武俠片中，道具被使用的方式單純明確，從杯碗瓢盆、刀劍鏢槍，到桌椅屏風、盆栽掛畫，這些平面刻板的道具符號各司其職，甚少踰越被設定的單一意義與功能。也因此像《江湖奇俠》中的一幅畫就是一幅畫，也沒人在意將《清明上河圖》截取一小段糊裱後懸掛在牆上的做法究竟對不對。(圖 3) 而武俠電影中經常出現的書信、公函或字條，在鏡頭前出現時，往往已是等待劇中人物閱讀的對象，在操作上傾向於平面化的符號展示，而沒有交代文字書寫過程的情節，使得這些

物件像是人物或劇情的註解，缺乏與人物直接互動的關聯性。即便是《江湖奇俠》和《文素臣》都不約而同地安排了圍棋的橋段，而下棋過程中的對話則和劇情走向有著連繫，<sup>29</sup> 但終究圍棋只是圍棋，道具低調地扮演著自己被安排的角色。



【圖 3】 徐增宏，《江湖奇俠》，1965。

然而，道具物件在胡金銓《大醉俠》中得到了進一步的發揮，前述片中那種固定不變的平板符號性質，在他的隨創巧思之下被賦予了不同的使用方式，這種挪用道具固定符號意義的做法，也隨即為邵氏武俠導演們所採用。卓伯棠認為胡金銓善用不同種類的符號（棋子、錢幣、服裝及說唱等）輔助敘事，這些符號大多以場景內人物所用之道具物件為主，運用得合情合理，切合劇情。<sup>30</sup> 但或許更應指出胡氏善用符號的秘密，即在於對挪用概念的操作，套用米勒的概念，這同時也是一種對邵氏片場產製大量異化道具商品的一種反異化實踐。

<sup>29</sup> 這種設計後來也出現在胡金銓《忠烈圖》（1975）之中。

<sup>30</sup> 卓伯棠，〈電影語言的開創者——論胡金銓的剪接風格〉，收於黃仁編，《胡金銓的世界》（臺北市：亞太圖書，1999），頁 209-211。

在《大醉俠》中，胡金銓設計了一連串隨創作為與挪用道具符號意義的橋段，而這在前述 1965–66 年的《江湖奇俠》、《文素臣》和《邊城三俠》中都不曾出現。在片中，衣著不只是因角色身分而定的固著符號，遭綁架官吏的帽子成了甲盜匪頭上的扮裝玩具，而乙盜匪的道具劍也不只在格鬥時才派上用場，它還是主人閒談時用布擦拭互動的對象。(圖 4) 客棧內的酒罈不只拿來裝酒，也是盜匪們拾手可得的兵器。胡金銓也同時解構了書信、公函等道具的平面符號性質，具體呈現在他對文字書寫過程的動態描寫上，這一幕出現在當金燕子（鄭佩佩飾）聽到大醉俠（岳華飾）吟唱童謠後，回到客房在案前猜解謎語時，以手指沾水一筆一劃地在桌面寫下「廟」字，因而破解了盜匪藏身之處，同樣是隨創作為的一種巧妙設計。(圖 5) 而最爲人所津津樂道的畫面，莫過於金燕子以竹筷將敵人所射放之銅錢，成串地竄射到客棧橫樑之上，旋又以銅錢射向客棧匾額並排列成燕子之形，銅錢固著的符號意義被挪用了，如今可以隨創為暗器，也可以和匾額一同被即興組合成金燕子的圖像式簽名。(圖 6) 進一步來說，胡金銓或許試圖藉著將金錢擲在客棧字樣匾額上的特寫鏡頭，傳達出「客棧」是他在本片著力最深、也最有可觀之處的訊息。而他之後的《龍門客棧》、《喜怒哀樂》中的〈怒〉(1970) 和《迎春閣風波》，也確以客棧做為主要的空間設定。<sup>31</sup>

<sup>31</sup> 胡金銓的「客棧戲」始終引起高度關注和學界的研究探討，可參見吳昊，〈試劍江湖：〈怒〉的武學與美學思考〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》（臺北市：躍升文化，2007），頁 131–142。開寅，〈空間、氛圍與技巧：從「客棧設置」看胡金銓電影的風格與意境塑造〉，《電影欣賞學刊》9.2（2013.7），頁 5–24。



【圖 4】 胡金銓，《大醉俠》，1966。



【圖 5】 胡金銓，《大醉俠》，1966。



【圖 6】 胡金銓，《大醉俠》，1966。

雖然沒有直接的證據顯示，但筆者以為胡金銓《大醉俠》的成功，直接影響了往後邵氏武俠電影的拍攝手法與美術設計，其中包括了最重要的隨創設計。一個明顯的例子是利用銅錢作為炫耀武技的展示，在徐增宏的《神劍震江湖》(1967)中，當師兄弟比試武藝時，師弟用銅錢排出了一個「玄」字(圖7)，但隨後師兄以極為迅速之劍法將所有銅錢從中削斷(圖8)，這個橋段當然頗值得玩味，或許暗示了徐增宏對胡金銓當初拍攝手法的讚嘆，而今他已能掌握並破解這種玄機。<sup>32</sup> 黃仁曾表示當時電影界有不少人不知道胡金銓如何將此拍出來，後知曉是暗房剪接技巧，「於是以後武俠片都來這一套神乎奇技的表演」。<sup>33</sup> 但在1968年程剛的《追魂鏢》中，銅錢已正式升格為暗器類型之一，同時也脫離隨創的概念了。



【圖7】 徐增宏，《神劍震江湖》，1967。

<sup>32</sup> 這種操控銅錢的拍攝手法到了張徹《金燕子》(1968)中已然普遍化了。

<sup>33</sup> 黃仁編，《胡金銓的世界》，頁111。根據筆者觀察1966-1969年間的邵氏武俠電影，在片中設計丟擲銅錢的至少還包括：1967年的《斷腸劍》(張徹)、1968年的《金燕子》(張徹)、《神刀》(程剛)、《追魂鏢》(何夢華)和《豪俠傳》(程剛)。





【圖 8】 徐增宏，《神劍震江湖》，1967。

這種將道具物件原定符號性質挪用的現象，也擴大到銅錢以外的道具上，像是在胡金銓為聯邦所拍攝的《龍門客棧》中，俠士蕭少鎡（石雋飾）隨手以酒盅接箭並以之為機括回發此箭傷敵，依然維持著隨創精神。<sup>34</sup>（圖 9）而香港邵氏的導演們也有新的隨創設計，像是《金燕子》（張徹，1968）中的茶杯、《紅辣椒》（嚴俊，1968）中的杯筷和《奪魂鈴》（岳楓，1968）裡的蠟燭。其中又以《奪魂鈴》裡做為比試用途的蠟燭最令人印象深刻，當男主角與其復仇對象在廟中展開生死決鬥時，兩人約定將廟中之燭置於劍尖，以先熄滅者為輸家，而須接受對方制裁。（圖 10）這些蠟燭做為隨創概念的設計，是廟中拾手可得之物，然其照明功能如今已被挪用為刀劍遊戲的輔助工具，並借用蠟燭明滅的特性象徵決鬥者的生命；由小觀大，在同時期的邵氏武俠片中，《奪魂鈴》整體的拍攝風格與橋段設計都較為成熟，無怪乎該片可能是當年邵逸夫最欣賞的作品。<sup>35</sup>

<sup>34</sup> 徐增宏的《七俠五義》（1967）和陶秦的《陰陽刀》（1969）中皆有類似的設計，即主角用錫壺（前者）或錫瓶（後者）擋住敵人來劍，但隨即丟棄這些道具，並未產生後續的隨創作為。

<sup>35</sup> 伍宏，《影視大亨邵逸夫：邵逸夫的電影、慈善、電視傳奇》（北京：團結出



【圖 9】 胡金銓，《龍門客棧》，1967。



【圖 10】 岳楓，《奪魂鈴》，1968。

值得玩味的是，當年胡金銓叫好又叫座的《大醉俠》並不受邵逸夫青睞，而黃仁更用「在邵氏受盡委屈」來形容他的處境。<sup>36</sup>也許正如張徹一再有意識地區辨他和胡金銓之間的異同，他們既是「武俠片的兩大名人」，但兩人卻有著截然不同的拍片風格，胡金銓拍戲嚴謹數量少，而他拍片數量多且濫，雖有多處創新但水

---

版社，2008），頁 98。伍宏提到該片改編自義大利西部片 *Johnny Yuma* (Romolo Guerrieri, 1966)，並代表邵氏參加各類影展。《奪魂鈴》與義大利西部片的關係，還可見吳昊編，《邵氏光影：武俠功夫片》，頁 45。

<sup>36</sup> 黃仁編，《胡金銓的世界》，頁 158。

準不穩定，自嘲「那時實在工場化得厲害」。<sup>37</sup> 言下之意，胡金銓與邵氏分離的主因，還包括了前者沒有能力或意願工場化，而這卻正是當時邵氏推展新派武俠片最企望看見的制片模式。也因此，前述胡金銓電影中隨創設計的影響，對邵氏武俠類型電影來說是有限的，工場化依然是主流。

如果說胡金銓的隨創作為是對現有的倉庫道具物件的一種符號挪用遊戲，那麼邵氏武俠導演們面對一致性極高的庫房道具的反應主要是：不斷地設計新玩意兒。吳昊對邵氏新派武俠片的觀察是，這些電影「製造出形形色色的武器，既有依有據，亦天馬行空，游離於現實性與奇幻性之間」。<sup>38</sup> 以 1967 年張徹這部與《大醉俠》共創武俠電影兩大潮流的《獨臂刀》為例，<sup>39</sup> 儘管片中安插了茶店打鬥的拋甕橋段（很難不令人聯想起胡金銓《大醉俠》客棧中的大酒甕，差別只在於張徹的茶店物件幾乎在打鬥中全毀），該片真正的亮點卻是專剋齊家神刀的「金刀鎖」，而阿蒙認為這是武俠片的一大發明和突破。<sup>40</sup>（圖 11）張徹繼而在 1969 年的續作《獨臂刀王》中，設計了五、六款奇形兵器，最特殊的應該就屬會伸縮和會噴毒氣的怪刀了，後者的使用方式是按下刀柄前緣的按鈕，刀尖便會自動噴出毒氣傷人。（圖 12、圖 13）張徹自詡作品中的創新之處，應該就包含了這種種新式兵器的設計。

---

<sup>37</sup> 張徹，《張徹談香港電影》，頁 47-48 與頁 59。

<sup>38</sup> 吳昊編，《邵氏光影：武俠功夫片》，頁 73。

<sup>39</sup> 1968 年臺北市十大賣座電影，前三名《獨臂刀》、《金燕子》和《大刺客》都是張徹的作品；而胡金銓的《龍門客棧》則是 1967 年的臺北票房冠軍。黃仁，〈聯邦的崛起與盛世〉，收於黃仁編，《聯邦電影時代》（臺北市：國家電影資料館，2001），頁 53-54。

<sup>40</sup> 阿蒙，〈獨臂刀〉，收於魏君子編，《武俠大宗師：張徹》（香港：三聯書店，



【圖 11】 張徹，《獨臂刀》，1967。



【圖 12】 張徹，《獨臂刀王》，1969。



【圖 13】 張徹，《獨臂刀王》，1969。

李維－史特勞斯的隨創者或神話思維，是一種相對於工程師和科學思維而建立的區別概念。他提出工程師靠概念工作，而隨創者靠記號工作，因為前者總是設法超脫某一特殊文明狀態所強加的限制，而後者不管願意與否卻始終安於這些限制之內。<sup>41</sup> 當張徹「獨臂刀」系列電影中的各種奇形兵器帶來驚奇效果時，這些物件的製作方式與過程從不曾被展示，但這些道具是依照概念製作而產生的新物件，有別於拾手可得的隨創作為，胡金銓操弄的是倉庫道具符號的挪用遊戲，他從未以開發創造特殊物件來解決問題，他將自己受限且安於特定的時空背景（特別是他對中國明代的高度興趣），以極簡方式來處理這些道具符號，他可以說是「具體的科學」的服膺者。

正如隨創者的作為與精神，胡金銓從不輕忽任何一種道具物件的潛質，而這正與邵氏將倉庫道具視為「可割可棄」的片場財產／道具（studio properties）的實際做法截然有別。在觀看邵氏新派武俠電影時，一個幾乎可以完全預測得到的現象是：佈景和道具物件隨時會遭到破壞。小型物件如衣服可能遭到撕毀棄置（圖 14），中型道具像是窗櫺、桌椅或網紗屏風則總是被削割斫斫（圖 15），極有別於胡金銓客棧戲裡的輕巧細膩，邵氏片場從不吝對客棧、酒館和茶肆裡的杯碗盅甕打砸摔（圖 16），許多電影結局更是將屋瓦樑柱來個徹底毀壞（圖 17）。

---

<sup>41</sup> Claude Lévi-Strauss, 李幼蒸譯,《野性的思維》(*La Pensée Sauvage*), 頁 27。



【圖 14】 徐增宏，《神劍震江湖》，1967。



【圖 15】 徐增宏，《七俠五義》，1967。



【圖 16】 張徹，《獨臂刀》，1967。



【圖 17】 高立，《儒俠》，1967。

或許很難想像，但胡金銓對於他電影中所精心營造之建築空間，尤其是《大醉俠》裡的藏經室與客棧，儘管後者曾經歷驚險的打鬥畫面，但在風暴過後仍完好無缺。在該片中唯一遭受毀壞對待的是大醉俠隱身山林的小屋棚內搭景（圖 18），當最後的決鬥在此地發生時，鏡頭捕捉激烈刀劍砍劈所造成對小屋牆面內裝的破壞，終至整棟搭建小屋瞬間傾塌（圖 19）。《大醉俠》顯然出現了兩種對待美術設計的不同態度，同時也造成電影在風格上有著前後不一致的現象，<sup>42</sup> 後半段傾向邵氏片場美術設計的工場組裝性格，但前半段他探索道具物件如何在常民生活中被挪用的可能性，才是他畢生追尋的目標，也持續呈現在他離開香港邵氏、轉戰臺灣聯邦公司之後的《龍門客棧》和《俠女》之中。



【圖 18】 胡金銓，《大醉俠》，1966。

---

<sup>42</sup> 徐克，〈追隨胡導演的腳步前行：專訪導演徐克〉，《電影欣賞季刊》30.3（2012.6），頁 116。徐克也認為《大醉俠》前後段風格分別太大，而他所指的是後段武打場面中的掌風與乾冰特效。



【圖 19】 胡金銓，《大醉俠》，1966。

### 三、機關的秘密：《龍門客棧》與《俠女》中的隨創者與隨創行為

胡金銓對於為單一電影公司持續導戲這種事似乎不感興趣，<sup>43</sup>他和聯邦影業的關係也僅限於《龍門客棧》(1967)以及歷時三年拍攝的《俠女》(1970)。在這兩部電影之中，胡金銓皆安排了人造「機關陷阱」的隨創橋段，這在他的邵氏電影《大醉俠》中未曾出現，然而這種機關陷阱卻是邵氏新派武俠電影中頻繁出現的重要場景，比較兩者設計之間的差異，將有助於我們更加釐清胡金銓隨創精神的意義。

機關，對於邵氏武俠電影從舊派走向新派有其絕對的意義，隨著技術拓展與求新求變的市場導向，武俠電影中的機關也出現對應的風格分期現象。相較於舊式舞臺表演與佈景的平面特質，

---

<sup>43</sup> 胡金銓為邵氏導了三部電影，即便是自己的金銓公司也只有三部，其中《迎春閣風波》還是和嘉禾合作，此外為聯邦拍了兩部，其他像第一、中影和臺製等都是一部。



機關操弄著空間轉換的視覺感受，有效強化邵氏武俠片的新派意義，吳昊就曾表示新派武俠片「務求機關重重，令觀眾大開眼界，更感刺激興奮」。<sup>44</sup> 據筆者觀察分析 1965–1969 年間的邵氏武俠電影，其機關設計可分為三個發展階段（表 1），此間胡金銓隨創式的人造機關設計，只有在張徹的《獨臂刀王》（1969）中見得到影響，除此之外，胡金銓與邵氏的機關設計基本上可以說是隨創者與工程師的兩套不同思維。

風格	機關類型	電影名稱
第一類	原理不明的機關	江湖奇俠（1965）； 七俠五義、神劍震江湖、斷腸劍（1967）
第二類	機關樞紐	文素臣（1966）； 七俠五義、神劍震江湖、儒俠（1967）； 斷魂谷（1968）；毒龍潭、虎膽（1969）
	輪軸轉動	文素臣（1966）；七俠五義（1967）
第三類	複合式（齒輪組）機關	玉面飛狐、追魂鏢、紅辣椒（1968）； 豪俠傳、龍門金劍、獨臂刀王（1969）

【表 1】1965–1969 年，邵氏新派武俠片中機關設計的風格類型。

在邵氏新派武俠片中，第一階段的機關設計可以徐增宏的《江湖奇俠》（1965）為代表，特色是沒有讓觀眾看見任何操縱機關的樞紐，機關作用的原理不明，但其顯然為已建置之設施，並有明確的使用目的。在《江湖奇俠》中，便出現了紅蓮寺淫僧

<sup>44</sup> 吳昊編，《邵氏光影：武俠功夫片》，頁 73。

所設置之佛像機關(圖 20)，當女信眾向前膜拜時，此一塗滿金漆之佛像便伸出三對手臂緊扣女子(圖 21)，以便於讓淫僧掌控凌辱。片中還出現橫向移動的石板，平時眾和尚於上方打坐，移動時則露出通往地下密室的階梯；另外還有廟牆上可以上下活動之藕節裝飾造型的機關，供監看使用。



【圖 20】 徐增宏，《江湖奇俠》，1965。



【圖 21】 徐增宏，《江湖奇俠》，1965。

第二階段的機關設計，很快地在薛群 1966 年的《文素臣》中獲得了改善，<sup>45</sup> 其主要特色是設計了需要人手操作的機關樞紐，以及暗示力學原理的輪動轉軸，這個階段的機關屬於單一式的設計，即一個操控裝置只對應一個機關，而前一階段那種不明其究的自發型機關，卻也依然存在片中。《文素臣》中的昭慶寺簡直像個機關博覽會，其後殿藏經閣牆壁是會射出飛箭的機關，而頂樓則有一個隨時能將人吞噬的火窟機關（皆屬於第一期風格）；至於客房內的機關，則是淫僧們為強擄女香客們所安置的，在此空間中有噴迷魂煙的香爐（仍屬第一期），也有安置在書櫃旁的手動控制開關（圖 22），能讓坐在案前的女香客瞬間降入下方的密室之中，同時也讓觀眾們看到這個升降座椅背後的原理是轉動輪軸（圖 23）。而這種輪軸轉動原理的提示設計，自 1967 年徐增宏的《七俠五義》後，便主要以「操舵手柄」(wheel handle) 的形式出現（圖 24），之後再轉化為第三期的複合式齒輪組機關。



【圖 22】 薛群，《文素臣》，1966。

<sup>45</sup> 或許這與這是唯一一部在片頭中就強調機關是噱頭的新派武俠片有關，該片在片頭即以插畫之方式，呈現了劇中歹人摔入「火窟」的場景。



【圖 23】 薛群，《文素臣》，1966。



【圖 24】 徐增宏，《七俠五義》，1967。

《文素臣》片中有如此多的機關安排，基本上也同時預設了一個觀看新派武俠片的前提：險惡之處必有機關。無怪乎當文素臣與兩位書僮藉故借宿昭慶寺時，住進客房後的第一件事便是協力找出機關樞紐之所在。無論是第一類或第二類的機關，它們都不是劇中人物臨時製作而成，而《文素臣》難能可貴地提供了關於機關製作人的說明。當地方惡吏為除去前來稽查之巡撫，其與匪黨雇用一批工人在「觀日亭」設置機關，並在前一晚由設計者以縮小之模型向他們解說操作方式（圖 25），只是稍後這位「工程師」和所有工人皆遭匪黨滅口，以防洩密。



【圖 25】 薛群，《文素臣》，1966。

機關設計在第三階段的特色有兩點，其一是複合式的機關，也就是同一組機具控制著兩種以上的機關陷阱，其二是視覺上以齒輪組樣式呈現複雜的機關設計，代表作品是 1968 年徐增宏的《玉面飛狐》與何夢華的《追魂鏢》。過往如《神劍震江湖》裡藏有神劍的墓室配有長矛、長箭等機關，或是《七俠五義》五鼠陷空島裡的毒煙、箭牢和水牢等設計，都只是分開操作的單一式機關，但在《玉面狐狸》中，復仇者花費 18 年時光所精心設計的各類機關，包含了劍山、火刑、壓頂巨石、鐵柵圍籠和機械鐵斧等，則是由複合式齒輪將所有陷阱組合在一起（圖 26），而在《追魂鏢》中，則可以清楚看見這類機關的手動操作方式（圖 27）。



【圖 26】 徐增宏，《玉面飛狐》，1968。



【圖 27】 何夢華，《追魂鏢》，1968。

儘管邵氏武俠電影機關重重，影片之中從未描述機關工程師的製作工序，但這些機關總是在那裡，藉由像《文素臣》中的群工營造，將它們和建築空間合為一體，按照既定的操作方式，給與對手出乎意料之外的打擊；當然更常見的情況是，俠士們多早知虎穴中有機關，關鍵只在於能否先明察機關之所在，或者是搶得機關操控的主導權。無論如何，這些機關都符合李維－史特勞斯所說的，科學思維乃建立在抽象觀念之上，科學家們依照結構來創造事件，正如工程師按設計方案去製作及使用工具與材料組合。這些機關處理的對象不是偶發事件，更不是隨創者運用手邊有限的材料資源臨時組合而成，它們反覆地運作，反覆地展演某些特定的概念，就好像工廠大量製作販售的捕鼠籠，只不過邵氏武俠電影中的機關捕的是人，需要的是成套精密的設計。

胡金銓在《龍門客棧》與《俠女》中的機關設計，完全不同於邵氏片場的做法，片中有著隨創者與隨創作為的安排，也很難不令人聯想他對機關的解構與同時期的邵氏武俠電影之間的關聯。《龍門客棧》裡的機關場景出現在電影的後半段，當東廠太

監曹少欽（白鷹飾）率眾前往客棧圍捕諸俠時，遭受到客棧內機關的襲擊，胡金銓以一序列的鏡頭帶領觀眾欣賞這個「人爲機關」的秘密：當白鷹進門發現倒放在桌上的板凳（圖 28），這些板凳上有成組置妥的箭矢與麻繩（圖 29），他隨後察覺到觸發這些裝置的樞紐是腳邊的絆繩（圖 30），而這些人造機關透過繩索相連組串，佈滿了客棧空間上下各處（圖 31），他還刻意測試了兩次箭矢機關，而鏡頭最後則是帶到俠士們留給白鷹的一封信（圖 32）。很顯然地，這是胡金銓邀請觀眾跟著白鷹一同欣賞的機關藝術，<sup>46</sup> 因為那封信的存在，已假設白鷹將能夠躲開機關的致命襲擊（至於隨從官兵就沒那麼幸運了），並順著機關的佈局而拿到此信。



【圖 28】 胡金銓，《龍門客棧》，1967。

<sup>46</sup> 這整段有關人造機關劇情的片長約三分五秒，包含了敲門、撞門、中計、曹少欽進門、察覺和測試以及讀信，其中從進門到讀信也佔了約兩分十秒。



【圖 29】 胡金銓，《龍門客棧》，1967。



【圖 30】 胡金銓，《龍門客棧》，1967。



【圖 31】 胡金銓，《龍門客棧》，1967。





【圖 32】 胡金銓，《龍門客棧》，1967。

同樣的，胡金銓在《俠女》中也安排了隨創機關的橋段，而在《龍門客棧》裡由敵手對機關構造解析的連續鏡頭，在這裡則是由機關隨創者自行說明。在《俠女》的前半段中，書生顧省齋（石雋飾）因好奇心私闖家旁的靖虜屯堡，並曾注意到大屋內有以石塊、繩索及竹棍組合而成的機關（圖 33、圖 34），這個觀察與學習，對他稍後在古堡周圍佈置機關以協助忠烈，有著關鍵性的啓發與幫助。顧省齋的隨創機關解析鏡頭，出現在成功擊退東廠官兵夜襲屯堡的清晨（影片長度約兩分半鐘），只見他手執羽扇、頭戴綸巾漫步在這些人造機關之中，伴隨著自己得意狂喜的笑聲，他開始一一「說明」這些機關的操作方式，包括了以操舵手柄控制著此起彼落的假人（圖 35）、依靠弓弦彈力拋射的竹筐投石器（圖 36）以及手動拉繩觸動擾敵心智的簷下銅鈴（圖 37、圖 38），但也就在這趟機關巡禮之後，顧省齋猛然發現四周佈滿激戰後的亡者，恐懼憂悔頓時襲上心頭。



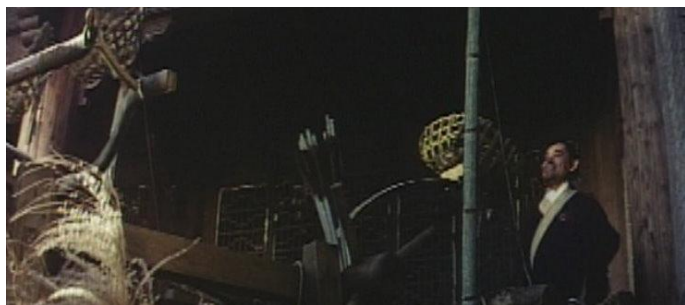
【圖 33】 胡金銓，《俠女》，1970。



【圖 34】 胡金銓，《俠女》，1970。



【圖 35】 胡金銓，《俠女》，1970。



【圖 36】 胡金銓，《俠女》，1970。



【圖 37】 胡金銓，《俠女》，1970。



【圖 38】 胡金銓，《俠女》，1970。

胡金銓在他為臺灣聯邦影業所拍攝的兩部電影中，都刻意安插了隨創機關的劇情，並且皆以至少兩分鐘以上的片長，讓觀眾仔細領略甚至是欣賞他的機關設計。胡金銓與香港邵氏片場的機關設計差異極大，他劇中的人物並非被動地和機關打交道，相反地，《龍門客棧》裡的曹少欽懂得欣賞機關，而《俠女》的主角顧省齋本身就會以隨創方式製作機關。張建德認為顧省齋是胡金銓自我的反映，是一個讀書人、畫家和一個有機會參與軍事「遊戲」的戰略家。<sup>47</sup> 而筆者認為，胡金銓的隨創遊戲事實上是有意識地在解構邵氏電影手法，而在邵氏新派武俠導演中，卻也不乏懂得欣賞和回應胡金銓作品的人，除了前述徐增宏在《神劍震江湖》裡手擲銅錢的「對話」，還包括張徹在《獨臂刀王》(1969)中，也設計了一組人造的隨創機關，<sup>48</sup> 儘管這組十分簡略的手拉機關(圖 39)，其目的只在於讓歹人掉進下方削尖的竹製陷阱之中，進而呈現張徹所擅長的肚破腸流的嗜血畫面(圖 40)，張徹(或說邵氏片場)與胡金銓透過電影作品所呈現的對話關係，始終令人玩味。<sup>49</sup>

<sup>47</sup> 張建德，〈忠義群像：胡金銓及其戲曲風味電影〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》(臺北市：躍升文化，2007)，頁 104。

<sup>48</sup> 該片同時並存著上述第三類型的複合式齒輪組機關設計。

<sup>49</sup> 在眾多邵氏新派武俠導演中，張徹是最有意識地想在藝術成就上與胡金銓較量的導演，他在《張徹談香港電影》中多次提及胡金銓的段落即為明證。但張徹所追求的畢竟與胡金銓不同，像是他在《金燕子》(1968)片頭前的段落中，使用了以近景物件造成的分隔畫面鏡頭，與同時期白景瑞的分割畫面類同，皆屬於形式上的創新實驗。黃猷欽，〈存乎一新：白景瑞在 1960 年代對電影現代性的表述〉，《藝術研究期刊》9 (2013.12)，頁 113-114。張徹在《金燕子》的書法幻景設計上，還可以看出他對胡金銓書法藝術的回應，據天映娛樂新版《金燕子》DVD 光碟所載之記錄訪談影片，該片中的書法文字都是張



【圖 39】張徹，《獨臂刀王》，1969。



【圖 40】張徹，《獨臂刀王》，1969。

如果說張徹在《獨臂刀王》裡以隨創機關回應了《龍門客棧》，那麼胡金銓便又以《俠女》來闡明他隨創設計的真正意涵，即隨創作為是一種反商品異化的具體實踐，同時也是一種日常生活的真正藝術。事實上，顧省齋在《俠女》中對機關的態度始終是審美的，這一種態度的展現也持續到他看見遍地屍首時，才戛然而止，因為對胡金銓來說，他在影片中所安排的隨創機關，並不是用以製造視覺感官刺激的暴力鏡頭，顧省齋這位隨創者在戲

---

徹自己寫的。有趣的是，胡金銓《俠女》中的「耳語造謠」畫面，也和白景瑞《家在臺北》（1970）第一段裡的「家人說教」畫面，有著異曲同工之妙。

中表現出的態度轉變，或許正是反對張徹乃至於整個邵氏片場對道具物件的粗使濫用，而一個同樣與《獨臂刀王》有關的顯著例子便是：竹子。

胡金銓《俠女》中的竹林大戰向為華語電影研究的焦點，<sup>50</sup> 但事實上竹林大戰並非胡金銓的創舉，至少早在邵氏岳楓的《奪魂鈴》(1968)和嚴俊的《紅辣椒》(1968)中，就已出現以竹林為主要打鬥場景的設計，張徹《獨臂刀王》裡的「竹製」陷阱和竹林大戰也都出現在《俠女》之前。邵氏新派武俠片中的竹子如前所述，具有倉庫道具「可割可棄」的性質，而竹枝易於劈削的物質結構特性，尤其是砍斫之後造成尖狀的視覺威脅感，在《奪魂鈴》中形成畫面構圖的極大張力。然而，胡金銓似乎不認同這類運用倉庫道具的手法，更不用說張徹將竹子設計成人造機關裡的粗暴兇器，胡金銓在《俠女》中展示了多種與竹互動的可能性，片中雖有砍竹的鏡頭，<sup>51</sup> 但沒有以竹為傷人道具的設計，正如《龍門客棧》和《俠女》中的隨創機關，它們始終與敵人保持距離，不像邵氏機關的劍山、巨石和火窟直接接觸到受害者，胡金銓的隨創機關在任務執行完畢後，依然乾乾淨淨的像件可以永久保存的藝術品，它們自然不會只是可割可棄的倉庫道具。

---

<sup>50</sup> 像是卓伯棠對此經典場面剪接風格的分析，或是李歐梵比較分析三部電影（另外兩部是李安 2000 年的《臥虎藏龍》與張藝謀 2004 年的《十面埋伏》）中的竹林大戰。卓伯棠，〈電影語言的開創者——論胡金銓的剪接風格〉，收於黃仁編，《胡金銓的世界》，頁 221-232。李歐梵，〈《俠女》與竹林大戰〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》（臺北市：躍升文化，2007），頁 119-130。

<sup>51</sup> 李歐梵曾提及溪頭林場對胡氏為戲砍了幾棵竹子頗為不滿。李歐梵，〈《俠女》與竹林大戰〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》，頁 121。

#### 四、結語

本文探討胡金銓電影作品中的隨創設計與概念，無論是對道具物件符號意義的挪用（《大醉俠》），或者是以身邊現有材料即興組合而成的人造機關（《龍門客棧》與《俠女》），皆以 1960 年代中後期的邵氏武俠電影為對照點，並據此說明胡金銓潛在地將電影美術設計作為一種與製片工場化相抗衡的具體實踐。事實上，從後人對他的回憶與評析的諸多文章中，可以得知他對電影美術設計親力而為的堅持，而這種自己動手做（do it yourself）的態度亦正是隨創精神的核心價值。<sup>52</sup> 王童回憶他與胡金銓製作電影美術設計的經歷，提到他們去香港選布料來自製道具，或是將郵差帽改為元朝的帽子，而胡金銓連板凳、桌子、椅子都做，「買了些亂七八糟的東西，買十樣才用兩樣」，並且加以改變和編集；徐克則憶及胡金銓所說「其實導演可以去作衣服、作道具」對他個人的啟發。<sup>53</sup> 由此角度看來，胡金銓本身就是位片場裡的隨創者，而他在影片中所設計的隨創行為與製作的隨創機關，實與當代藝術觀念的轉向有暗合之處。

當代對集合藝術（assemblage art）創作內涵的討論，主要集中在闡明這種運用手邊現有資源加以即興組合的隨創行為，實質

---

<sup>52</sup> 胡金銓像個隨創者般地四處尋找既存的材料（而非創造全新的物件），並將這些物件組合挪用。例如他到漢城髮型屋器材店買人頭模型（鍾玲語），對物件的有趣變形運用（黃建業語），也曾為《大地兒女》（1965）自製水冷式機關槍（林文淇語）等。以上敘述可參見以「原型的模造師：胡金銓的電影規格」為專題的《電影欣賞季刊》30.3（2012）。

<sup>53</sup> 王童，〈從心心相印到惺惺相惜〉，頁 95。徐克，〈追隨胡導演的腳步前行：專訪導演徐克〉，頁 116。

上具有反抗日常生活中隱而未顯之威權的功能與作用。凱莉 (Julia Kelly) 引述賽茲 (William Seitz) 在 1961 年對集合藝術具有反抗和消泯既存藝術分類與標準的說法，從而認為藝術已不再是關乎審美的對象，而是藉由與日常文化中那些看起來沒什麼用的物件打交道，因為藝術就是實踐 (doing things)。<sup>54</sup> 德索姿 (Anna Dezeuze) 則從工作與休閒的二元對立關係談起，說明採取業餘愛好者之角色 (amateur persona) 來從事創作的藝術家，以隨創行為抗拒知識生產的制度化系統，並企圖探究或詰問全球資本主義的政治態度。<sup>55</sup> 戴瑞爾 (Patricio del Real) 則指出，德希達 (Jacques Derrida) 和後結構主義將隨創行為從對具體物件的實踐轉變為其自身就是一種批判形式，隨創成了創造力的典範以及對支配文化的一種批判，特別是批判理性中心主義 (或邏各斯中心主義，logocentrism) 的文化自身。<sup>56</sup>

傅葆石曾提出香港電影的全球化，早在 1950–60 年代即已呈現在邵氏影業的擴展策略之中。<sup>57</sup> 劉現成也認為發源於上海的邵氏，總部位於新加坡，製片基地在香港，影片發行遍及四大洲，

---

<sup>54</sup> Julia Kelly, "The Anthropology of Assemblage," *Art Journal* 67.1 (2008): 24-30.

<sup>55</sup> Anna Dezeuze, "Assemblage, Bricolage, and the Practice of Everyday Life," *Art Journal* 67.1 (2008): 31-37.

<sup>56</sup> Patricio del Real, "Slums Do Stink: Artists, Bricolage, and Our Need for Doses of 'Real' Life," *Art Journal* 67.1 (2008): 82-99. 德希達認為每一種論述都是隨創 (every discourse is bricoleur)，因此他不認同李維—史特勞斯對工程師與隨創者的區分。Jacques Derrida, *Writing and Difference*. Trans. Alan Bass (London and New York: Routledge, 1978), p.285. 然而筆者認為這種區分，至少在胡金銓與邵氏武俠電影中是外顯地存在的。

<sup>57</sup> 傅葆石，〈走向全球——邵氏電影史初探〉，頁 115–120。



「早已經是不折不扣的全球性電影企業」。<sup>58</sup> 如本文前述，邵氏新派武俠電影中的道具和機關的使用製作，採取了工場制度化的生產模式，背後運作的科學思維則透過創新兵器、機關原理與機關工程師而具體呈現；由此看來，胡金銓在電影中對隨創作為的安排，便有其抗拒乃至於批判片場優勢文化的積極意義，不像張徹長期為邵氏影業的工場化製片賣力，胡金銓更像是位獨立拍製影片的工作者，倚賴他電影中的隨創設計，低調但堅定地進行對巨大片場文化的自由遊戲。<sup>59</sup>

如果說胡金銓的隨創設計具有一種抵抗強勢的本質，令人好奇的是，他的電影是否展現了對 1960 年代中後期兩岸三地的政治觀察與評論？他對政治與文化的認同及意識型態又是什麼？張建德認為胡金銓試圖透過《龍門客棧》與《俠女》來傳達的意念是，傳統中國政治結構裡「文與武」能夠也必須達到平衡，而俠士代表了群眾反抗極權政治的希望，這種回應國民黨意識型態的電影寓言和當時胡氏身處臺灣製片環境有關。<sup>60</sup> 林文淇在〈從武俠傳奇到國家寓言：《大醉俠》與《龍門客棧》的敘事比較〉一文中則認為，《龍門客棧》講述了關於臺灣當時處境的國家寓

---

<sup>58</sup> 劉現成，〈邵氏電影在臺灣〉，頁 128。

<sup>59</sup> 黃猷欽曾分析侯孝賢在早期三部商業電影中的美術設計，係對當時瓊瑤文藝電影道具物件採取遊戲和挪用的符號操弄。黃猷欽，〈鉛華盡洗：1980 年前後臺灣文藝電影美術設計的轉變〉，《電影欣賞學刊》8.1（2011.6），頁 32-34。從反抗與挪用既定道具符號意義的角度來看，侯孝賢可以說是胡金銓隨創概念的後繼者。

<sup>60</sup> 張建德，“History, Nation and Politics in King Hu’s *Dragon Gate Inn* and *A Touch of Zen*,” 《現代中文文學學報》8（2007），頁 115-130。張建德同時指出胡金銓在《俠女》中呈現了對國家的抽象政治概念，參雜了儒教、道教與禪的思想，最終以佛教的形而上思想收尾。

言，「小搏大、民抗暴」的敘事應和了臺灣在 1960 年代的孤立地位，以及中共文革「暴政」下國民黨與中國文化正統自居的意識型態，且該片所掌握的情感結構在於傳達 1960 年代現代化進程中的臺灣觀眾，「透過持續努力可以改善生活的信心」。<sup>61</sup> 筆者同意以上論點對胡氏電影傳達反抗強權的詮釋，但卻對胡金銓所想像的當代中國政治與傳統文化期盼等觀點有所質疑，主要的原因在於：當重新思考胡金銓所認為的「強權」以及他心繫的「傳統文化」究為何指時，他的隨創設計與概念當能引發不同的觀點。

隨創作為具涵了「強權／弱者」這組二元對立概念，但將此概念與「國民黨／共產黨」及「菁英文化／常民文化」的觀念並置時，在操作上便明顯地複雜許多，像是強調正統中國文化的國民政府事實上是國際政治的弱勢者，但強勢的中共政權的文化意識型態則偏向人民的藝術或常民文化，如此一來，詮釋胡金銓電影中的隨創作為便可能出現矛盾，也就是支持政治弱勢、卻同時助長強調菁英（／優勢）文化的國民政府，或是反抗了政治優勢、卻也同時打壓了同屬常民（／弱勢）文化的共產中國。因此，與其論胡金銓電影隱含支持特定政權，不如說他始終站在弱勢者的一方，並提供了一種以隨創精神為核心的機動戰術來反對壓迫。胡金銓在三部電影中都安排了決定強弱者命運的打鬥場景，然而儘管總是「邪不勝正」，卻從未能真正撼動強弱之間的結構關係，有的只是打帶跑的游擊戰術，但或許這正是他隨創設計的啓示，哪裡有制度性的壓迫，哪裡就有反異化的抵抗作為。

---

<sup>61</sup> 林文淇，《華語電影中的國家寓言與國族認同》（臺北市：電影資料館，2010），頁 8-25。

當梁秉鈞說「胡金銓有文化承擔」時，<sup>62</sup> 或許我們當問是中國文化的哪一部分。羅卡認為胡金銓從民俗文化、民間藝術與智慧中取得素材與做法，可見他「人間煙火」的一面。<sup>63</sup> 從《胡金銓的隨筆》一書看來，胡金銓除了談歷史，他書寫了更多關於飲食、建築、休閒娛樂等常民物質文化的觀察，這種對日常生活細節的注意，也在一定程度上反映了他的政治意識型態。焦雄屏認為胡金銓的「心態多少存有普羅色彩，憎恨當權者的專橫腐敗，同情百姓悲的命運」，並提到他曾公開承認自己認同馬克思主義，且同情毛澤東的解放中國。<sup>64</sup> 但我們不當據此認為胡金銓就是支持中國共產黨，事實上當他身處美國面對故鄉是什麼地方的提問時，胡金銓不由自主的回答「就算香港吧」，因為生活在此地「有相當程度的自由，沒有鋪天蓋地的政治運動，也沒有人灌輸你什麼思想」。<sup>65</sup> 不是中國共產黨，也不是中國國民黨，胡金銓始終在意的是精神性的自由，正如狄雪圖所說的隨創作為是弱勢者的技藝，儘管無法長期佔領強權以策略所掌控的場域，隨創卻可以無處不作，而胡金銓在 1960 年代中後期的武俠電影中，即為後人做出了最可貴的示範。

---

<sup>62</sup> 梁秉鈞，〈胡金銓電影：中國文化資源與六〇年代港臺的文化場域〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》（臺北市：躍升文化，2007），頁 23。

<sup>63</sup> 羅卡，〈民俗文化、民間藝術對胡金銓的起導〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》（臺北市：躍升文化，2007），頁 76-77。

<sup>64</sup> 焦雄屏，〈電影儒俠：懷念大師胡金銓〉，收於區桂芝編，《胡金銓的藝術世界》（臺北市：躍升文化，2007），頁 172-174。

<sup>65</sup> 胡金銓，《胡金銓隨筆》（香港：香港三聯書店，2011），頁 7。

## 引用書目

### 中文論著

Dant, Tim

- 2009 《物質文化》(*Material Culture in the Social World*)。龔永慧譯。臺北市：書林。

Hebdige, Dick

- 2005 《次文化：風格的意義》(*Subculture: The Meaning of Style*)。臺北市：巨流。

Lévi-Strauss, Claude

- 1989 《野性的思維》(*La Pensée Sauvage*)。李幼蒸譯。臺北市：聯經。

Merquior, José Guilherme

- 1987 〈結構人類學與美學思考〉(*L'esthétique de Lévi-Strauss*)。許功明譯。《思與言》25.2(1987.7)，頁86—97。

王童

- 2012 〈從心心相印到惺惺相惜〉。《電影欣賞季刊》30.3(2012.6)。頁91—100。

王麗明編

- 2013 《佈景魔術師——陳其銳、陳景森父子的佈景美學》。香港：香港電影資料館。

伍宏

- 2008 《影視大亨邵逸夫：邵逸夫的電影、慈善、電視傳奇》。北京：團結出版社。

沙榮峰

- 2006 《沙榮峰回憶錄暨圖文資料彙編》。臺北市：國家電影資料館。

李歐梵

- 2007 〈《俠女》與竹林大戰〉。區桂芝編。《胡金銓的藝術世界》。臺北市：躍升文化。頁 119—130

吳昊

- 2007 〈試劍江湖：〈怒〉的武學與美學思考〉。區桂芝編。《胡金銓的藝術世界》。臺北市：躍升文化。頁 131—142。

——編

- 2004 《邵氏光影：武俠功夫片》。香港：三聯書店。

林文淇

- 2010 《華語電影中的國家寓言與國族認同》。臺北市：電影資料館。

阿蒙

- 2012 〈獨臂刀〉。魏君子編。《武俠大宗師：張徹》。香港：三聯書店。頁 204—207。

易劍東

- 2000 《武俠文化》。臺北市：揚智文化。

卓伯棠

- 1999 〈電影語言的開創者——論胡金銓的剪接風格〉。黃仁編。《胡金銓的世界》。臺北市：亞太圖書。頁 198—232。

胡金銓

- 2011 《胡金銓隨筆》。香港：香港三聯書店。  
2011 《胡金銓談電影》。香港：香港三聯書店。

徐克

- 2012 〈追隨胡導演的腳步前行：專訪導演徐克〉。《電影欣賞季刊》30.3 (2012.6)。頁110—119。

陳墨

- 2006 《中國武俠電影史》。臺北市：風雲時代。

黃仁

- 2001 〈聯邦的崛起與盛世〉。黃仁編。《聯邦電影時代》。臺北市：國家電影資料館。頁17—56。

——編

- 1999 《胡金銓的世界》。臺北市：亞太圖書。

黃猷欽

- 2011 〈鉛華盡洗：1980年前後臺灣文藝電影美術設計的轉變〉。《電影欣賞學刊》8.1 (2011.6)。頁20—38。  
2013 〈存乎一新：白景瑞在1960年代對電影現代性的表述〉。《藝術研究期刊》9 (2013.12)。頁87—122。

梁秉鈞

- 2007 〈胡金銓電影：中國文化資源與六〇年代港臺的文化場域〉。區桂芝編。《胡金銓的藝術世界》。臺北市：躍升文化。頁7—28。

張曾澤

- 2005 《預備，開麥拉！：張曾澤的電影私房筆記》。臺北市：亞太圖書。

張徹

2012 《張徹談香港電影》。香港：三聯書店。

張建德

2007 〈忠義群像：胡金銓及其戲曲風味電影〉。區桂芝編。《胡金銓的藝術世界》。臺北市：躍升文化，頁 91—118。

開寅

2013 〈空間、氛圍與技巧：從「客棧設置」看胡金銓電影的風格與意境塑造〉。《電影欣賞學刊》9.2 (2013.7)。頁 5—24。

焦雄屏

2007 《李翰祥：臺灣電影的開拓先鋒》。臺北市：躍升文化。

2007 〈電影儒俠：懷念大師胡金銓〉。區桂芝編。《胡金銓的藝術世界》。臺北市：躍升文化。頁 161—176。

傅葆石

2003 〈走向全球——邵氏電影史初探〉，廖金鳳、傅葆石、卓伯棠等編。《邵式影視帝國——文化中國的想像》。臺北市：麥田。頁 115—127。

華慧英

2001 〈興建國際電影製片廠始末〉。黃仁編。《聯邦電影時代》。臺北市：國家電影資料館。頁 67—70。

劉成漢

2007 〈「作者論」與胡金銓〉。區桂芝編。《胡金銓的藝術世界》。臺北市：躍升文化。頁 29—46。

劉現成

- 2003 〈邵氏電影在臺灣〉。廖金鳳、傅葆石、卓伯棠等編。  
《邵式影視帝國——文化中國的想像》。臺北市：  
麥田。頁 128—150。

鍾玲

- 2007 〈鬼氣、美感與文化〉。區桂芝編，《胡金銓的藝術  
世界》。臺北市：躍升文化。頁 143—159。

蔡淑梨、蔡舒安

- 2013 〈產業環境影響臺灣紡織產業創業家創業歷程中隨  
創力展現之研究：以儒鴻公司為例〉。《創業管理研究》  
8.3 (2013.9)。頁 1—24。

羅卡

- 1997 〈黃飛鴻家族：精神與繁衍〉。羅卡、吳昊、卓伯棠編。  
《香港電影類型論》。香港：牛津大學出版社。  
頁 3—6。
- 2007 〈民俗文化、民間藝術對胡金銓的起導〉。區桂芝  
編。《胡金銓的藝術世界》。臺北市：躍升文化。  
頁 75—89。

西文論著

Bogost, Ian

- 2006 “Comparative Video Game Criticism.” *Games and  
Culture* 1(2006): 41-46.

Derrida, Jacques

- 1978 *Writing and Difference*. Trans. Alan Bass. London and  
New York: Routledge.



Dezeuze, Anna

- 2008 “Assemblage, Bricolage, and the Practice of Everyday Life.” *Art Journal* 67.1(2008): 31-37.

De Certeau, Michel

- 1984 *The Practice of Everyday Life*. Trans. Steven Rendall. Berkley, Los Angeles and London: University of California Press.

Del Real, Patricio

- 2008 “Slums Do Stink: Artists, Bricolage, and Our Need for Doses of ‘Real’ Life.” *Art Journal* 67.1(2008): 82-99.

Hebdige, Dick

- 2003 *Subculture: The Meaning of Style*. 1979. London and New York: Routledge.

Kelly, Julia

- 2008 “The Anthropology of Assemblage.” *Art Journal* 67.1(2008): 24-30.

Miller, Daniel

- 1987 *Material Culture and Mass Consumption*. Oxford and New York: Basil Blackwell.

張建德

- 2007 ”History, Nation and *Politics* in King Hu’s *Dragon Gate Inn* and *A Touch of Zen*.” 《現代中文文學學報》8 (2007), 頁 115—130。

## 網站資源

黃猷欽、林忠模

- 2012 〈老派儒雅之必要：專訪資深演員石雋先生〉。  
《放映週報》390 (2012.12.28)，參見：  
< [http://www.funscreen.com.tw/headline.asp?H\\_No=441](http://www.funscreen.com.tw/headline.asp?H_No=441) >  
(2014年6月4日瀏覽有效)。

## 引用電影

胡金銓導演

- 1966 《大醉俠》。演出：鄭佩佩、岳華。天映娛樂。  
1967 《龍門客棧》。演出：石雋、上官靈鳳。豪客。  
1970 《俠女》。演出：徐楓、石雋。豪客。

邵氏電影

何夢華導演

- 1968 《追魂鏢》。演出：秦萍、岳華。天映娛樂。  
1969 《飛燕金刀》。演出：秦萍、岳華。天映娛樂。

岳峰導演

- 1968 《奪魂鈴》。演出：秦萍、張翼。天映娛樂

高立導演

- 1967 《儒俠》。演出：張翼、虞慧。天映娛樂。

### 徐增宏導演

- 1965 《江湖奇俠》。演出：秦萍、王羽。天映娛樂。
- 1967 《神劍震江湖》。演出：鄭佩佩、張翼。天映娛樂。
- 1967 《七俠五義》。演出：喬莊、張翼。天映娛樂。
- 1968 《玉面飛狐》。演出：何莉莉、張翼。天映娛樂。

### 張徹導演

- 1966 《邊城三俠》。演出：王羽、羅烈、鄭雷。天映娛樂。
- 1967 《斷腸劍》。演出：秦萍、王羽。天映娛樂。
- 1967 《獨臂刀》。演出：王羽、焦姣。天映娛樂。
- 1967 《大刺客》。演出：王羽、焦姣。天映娛樂。
- 1968 《金燕子》。演出：王羽、鄭佩佩。天映娛樂。
- 1969 《飛刀手》。演出：鄭佩佩、羅烈。天映娛樂。
- 1969 《獨臂刀王》。演出：王羽、焦姣。天映娛樂。
- 1969 《鐵手無情》。演出：李菁、羅烈。天映娛樂。
- 1969 《保鏢》。演出：李菁、狄龍、姜大衛。天映娛樂。

### 陶秦導演

- 1969 《陰陽刀》。演出：凌雲、井莉。天映娛樂。

### 程剛導演

- 1968 《神刀》。演出：王羽、李菁。天映娛樂。
- 1969 《豪俠傳》。演出：李菁、唐菁。天映娛樂。

### 薛群導演

- 1966 《文素臣》。演出：李菁、喬莊。天映娛樂。

嚴俊導演

1968 《紅辣椒》。演出：鄭佩佩、陳亮。天映娛樂。

羅維導演

1968 《斷魂谷》。演出：于倩、岳華。天映娛樂。

1969 《毒龍潭》。演出：鄭佩佩、岳華。天映娛樂。

1969 《虎膽》。演出：鄭佩佩、岳華。天映娛樂。

1969 《龍門金劍》。演出：鄭佩佩、高遠。天映娛樂。

**King Hu and the Shaw Brothers’  
“New” Style Martial Arts Films of the 1960s :  
A Bricoleur in the Film Studios**

Yu-Chin Huang\*

**Abstract**

In 1965, Shaw Brothers (Hong Kong) Ltd. initiated a new style of martial arts films which revolutionized the genre. Directors such as Xu Zenghong, Zhang Che, and King Hu were the leading contributors that developed this emerging film genre. Zhang Che, the so-called old master of the martial arts movie, became well-known for his long and productive career producing films with the Shaw Brothers. On the other hand, King Hu seemed unenthusiastic about making movies in any established film studio. After his success with *Come Drink with Me* (1965), Hu left Hong Kong for Taiwan’s Union Film and directed *Dragon Gate Inn* (1967). However, instead of filming in the newly-built Danang Studio, Taoyuan, Hu shot most of the scenes in outside set constructions and temporary studios.

This paper examines the very different approaches to production designs in 1960s martial arts films by King Hu and the Shaw

---

\* The author is currently Assistant Professor in the Department of Art History, Tainan National University of the Arts, Taiwan.  
E-mail: cdjames1973@hotmail.com.

Brothers Studio. First, unlike the purpose-built Shaw Brothers Studios which used props and sets as expendable and disposable objects, Hu adopted a “free-play” approach that appropriated the original meanings and intended usage of these same studio props. Second, there existed a seeming distinction between Hu’s bricoleurs laying booby traps and the Shaw Studios’ engineers constructing various kinds of mantraps. Hu’s concept of bricolage can thus be deemed as subversive practices in opposition to the dazzling mass-produced, yet homogeneous death traps by Shaw Studios. Furthermore, this research suggests that Hu’s resistance to the globalizing film industry was parallel to his lifelong concern for ordinary people’s arts and everyday culture as well as to his revulsion against totalitarian power in contemporary Chinese politics.

**Keywords:** bricoleur, Shaw Brothers Studio, King Hu, martial arts film, production design