

---

## 哈萊阿卡拉火山的雲海夕陽勝過電腦特效

余創豪 [chonghoyu@gmail.com](mailto:chonghoyu@gmail.com)

---



在這個一切皆可數碼化的時代，尤其是人工智能突飛猛進的今天，任何影像、畫面都可以由電腦特效「從無到有」地創造出來。這固然令人嘆為觀止，觀眾在電影院裡往往沉醉於那超越現實的視覺震撼中。然而，儘管特效賞心悅目，但那種一切都是虛構的感覺，有時會讓人產生一絲空

虛感與距離感，故此難以挑起發自心底的感動。

在這種風潮之下，總有創作者願意逆流而行。2013年上映，由湯告魯斯主演，約瑟夫·高辛斯基（Joseph Kosinski）執導的科幻電影《遺落戰境》（Oblivion）正是一例。這部電影不但重視劇情，更在製作上堅持真實與手工質感。當中最令人讚嘆的，莫過於男主角在漂浮於雲海之上的「天空塔」（Sky Tower）生活與工作的場景，這些並不是電腦繪圖，而是實地拍攝與實景搭建的成果。

電影的故事背景設定在2077年，地球經歷了一場毀滅性的外星人入侵，人類幾乎滅絕，地表滿目瘡痍。湯告魯斯飾演的主角傑克·哈伯（Jack Harper）是留守地球的技術維修員，與搭檔兼伴侶維多莉亞（Victoria）一起駐守在空中高塔，負責維護無人機，保護地球上殘存的資源。這座高塔位於雲層之上，是他們與地球唯一的接觸點，也是他們的「家」。天光雲影，既壯麗又孤寂，成為整部電影最詩意也最沉靜的視覺意象。

為了真實展現這個夢幻般的「天空之家」，電影團隊捨棄了綠幕和後製技術，而是選擇實地取景與投影技術的結合。他們派出了一支專業的視效團隊，前往夏威夷毛伊島的哈萊阿卡拉火山（Haleakala）山頂，在海拔三千多米的高地上，一連四天清晨與黃昏，捕捉雲海在日出與日落時分的壯麗景象。為了取得寬廣且細膩的畫面，他們使用了三台攝影機並排拍攝，最終拼接出全景動態影像，為電影提供最逼真的天空背景。

這些珍貴的畫面並非儲存在伺服器中等待後期製作，而是被直接投影在拍攝場景的背景上。製作團隊在位於路易斯安那州的攝影棚中搭建了實體的天空塔場景，並在周圍架設了270度的巨大螢幕。透過21台投影機與11台媒體伺服器，將哈萊阿卡拉火山所拍攝的天

空影像投射到螢幕上，形成一個無縫、高解析度、極具真實感的背景。這些影像不僅提供了視覺上的自然反射，更成為場景內部的主要光源，讓演員置身其中時，能夠感受到晨曦與晚霞的實際光線與氛圍。



這樣的拍攝方式，在當時電影界實屬罕見。對比其他科幻大片大幅依賴綠幕與電腦特效，《遺落戰境》的製作方式顯得別樹一格。這部距今已有十多年的作品，為什麼今天仍值得一提呢？因為筆者曾多次親身造訪哈萊阿卡拉火山，親眼見證那片雲海在夕陽斜照下，如金紗般閃耀、飄浮，那是一種出世脫塵的壯美與靜謐。天地之間，萬物沉靜，只見雲層亂中有序，殘陽如血，彷彿時間在那一刻停止了。

這不禁讓人思索，在這個真假難辨的數碼時代，「真實」究竟還有多重要？筆者過去曾在其他文章中討論過真與假的問題。如今，當我們習慣用濾鏡修飾照片，用人工智能生成畫面與聲音，也許問題已不再是非黑即白的「真假」，而是：其中有多少是真？又有多少是假？在《遺落戰境》中，雲海、日出、日落都是投影，從某個角度看，這是假的；但它們的來源，卻是真實存在於哈萊阿卡拉山頂的自然奇觀，是無法虛構的。

這樣的拍攝手法，也是一種哲學的反思：即便科技可以模擬萬物，真正觸動人心的，仍然是來自真實世界的光與影。哈萊阿卡拉火山的存在，是那樣獨特與無可比擬，值得電影製作人放棄種種電腦特效，遠赴重洋，只為捕捉那幾幕天光雲影。在未來，當影像創作越來越人工化，我們或許更該回望自然，尋找那份無法複製的真實與感動。

2025年5月13日

原載於南加州版《號角》

[更多資訊](#)