

常以舌柱上腭，聚清津而咽之，润五脏，悦肌肤，令人长寿不老。  
——《养生要录》

# 战争大片 是那么演的 真上战场 是这么打的



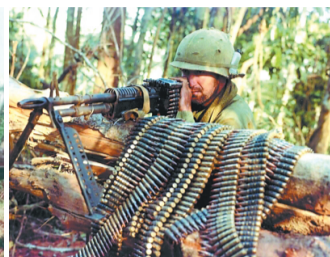
电影中的狙击手



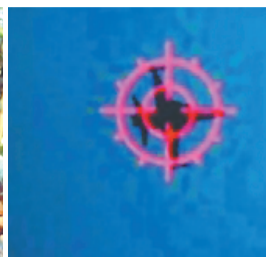
真实的狙击手



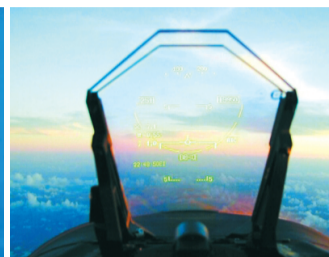
电影中的兰博边走边开火



真实的M60机枪需要很多子弹



电影中瞄准器能看见敌机



实际空战能看见个小点就不错了

今年是世界反法西斯战争胜利70周年，近来多部二战题材的影片上映，如波兰的《浴血华沙》、匈牙利的《与敌同行》等。甚至彼此虎视眈眈的俄罗斯和乌克兰也合拍了《女狙击手》并在今年上映。战争题材的电影历来是我们体验战场的最好项目。不过，银幕上的武器、战场场景和真实情况还是有不小差距的。

## 冷兵器作战 没那么武侠范儿

相对于“隔空杀人”的热兵器，冷兵器时代的战争颇受部分影迷偏爱，无论是古希腊罗马题材的《角斗士》、《斯巴达克斯》，欧洲中世纪题材的《巴巴罗萨》，还是中国古代题材的《赤壁》、《花木兰》，以及今年上映的中西合璧的《天将雄师》等。在这些影片中，对阵双方的武侠范儿很浓：或是各持弯刀、长剑乃至铁拐等奇门兵器厮杀；或是手持宝刀利刃削铁如泥。

这种打法在古代战场其实并不多见。两军对阵，威力最大的除了远程的弓箭等射击武器，以长柄的

矛、戈、戟等较为强悍，一寸长一寸强不光是小说的说法。刀剑类兵器往往用于近距离突袭后的混战。尤其金属本身对外力的承受是有限的，刀剑在砍了太多硬东西后，会变钝或者变弯。因此，那种两个武士彼此用刀剑格挡、刀刃相碰的情况并非常态。战场上如果两个用刀的战士相遇，多半会躲避对方的砍击，同时伺机砍杀对方。

至于两军对阵时，武将出马单挑，一人落马一人得胜的场景就更不必当真了。真实的战场上，将军带着精锐卫队冲锋陷阵，确实可以带动士气，但并非是固定模式。而两个武将一对一单挑，更是极少出现的情况。

## 炮击 没那么“茂盛”

现代战争片里少不了“万炮齐射”的镜头：这边一排排大炮轮轴相连，一声令下，炮口接连喷火。那边，敌人阵地上霎时种满“小蘑菇”，连空隙都不剩。旧炮弹烟雾未消散，新的又腾起，很快整个银幕被硝烟覆盖。

这又是电影的艺术加工。首先把大量炮兵如此密集地摆在一起是不可行的。且不说炮兵之间的彼此干扰，单说这么多大炮和弹药聚集在如此狭小的范围内，万一被敌军火力来个反击覆盖，岂不赔了大本？炮击的密度，通常也不可能达到银

幕上那么夸张的程度。以朝鲜战争为例，在上甘岭战役中，我军炮火创下纪录——每秒钟1发。而美军财大气粗，他们的炮击也大大强于我军，也才达到每秒钟6发，却被美国国会讽刺为浪费纳税人钱的。

电影上夸张的炮击密度，原因和增加冲锋密度一样：一个接一个“种蘑菇”更好看。当然，真实火炮中也有猛的，那就是火箭炮。比如二战时苏联的“喀秋莎”，单车能在几秒钟打出10多枚火箭；而当今美国的M270火箭炮更是恐怖，3辆车一次齐射相当于288门榴弹炮的威力，包含2万多枚子弹。不过，火箭炮是一锤子买卖，发射一次就要装填好几分钟。

## 机枪扫射 没那么霸气

不少影片中都有一个英雄端着机枪“突突突”横扫敌人的镜头。最牛的机枪手要数《第一滴血》中扮演兰博的史泰龙，浑身肌肉缠绕着子弹带，机枪举在胸前，边走边开火，就像一个人肉坦克，威风凛凛。

然而这种玩法是不行的。首先，机枪只是进攻武器，端着机枪在当中一站，就是敌人的靶子，火力再猛也不能阻止敌人开火，尤其在英雄们面

对许多敌人包围的时候。其次，正因为机枪火力猛，它对弹药的消耗也特别厉害。比如兰博手持的M60机枪，它的正常射击速度是每分钟200发子弹。就算把7.62毫米子弹一个挨一个排起来，M60一分钟也要“吞掉”1.5米长的子弹带。兰博手上缠的那点子弹，撑不了一两分钟。

至于现代的机枪，火力更加猛烈，例如M249的最高射速可达每分钟1000发，对弹药补充的要求也就更严格了。因此，真正战争中的机枪使用，需要有一个团队配合：有人负责射击，有人负责补充弹药，还得有人负责掩护。机枪，实在不是一种适合个人耍霸气的道具。

## 狙击 没那么简单

狙击手仿佛一只孤狼，经常以一支枪取敌方重要首脑性命，也是战争片中受欢迎的题材。除了著名的《兵临城下》（苏军二战狙击手瓦西里的故事）外，今年还有两部狙击手题材影片上映：一是描写二战苏联女狙击手的《女狙击手》，另一个是描写当代美军海豹队员凯尔的《美国狙击手》。

电影中，狙击手似乎只需要一动不动观察敌情，寻找敌人蛛丝马迹，然后扣动扳机。但实际上，要真正用狙击枪来消灭敌人，需要考虑的问题很

多。狙击战场上，狙击手没火力覆盖的权力，而且必须隐藏自己，抓住仅有的射击机会打击敌人。

这样，狙击手必须考虑天气因素。寒冷或者炎热的天气、潮湿或者干燥的空气，对子弹造成的影响都不同。当目标距离1公里时，子弹要在空中飞行接近两秒。这段时间里不仅会受到空气阻力和风力的影响，单纯是重力都会使子弹产生不小位移。

随着科技发展，现代化的狙击枪新增功能模块，能帮助狙击手更好地瞄准。然而再好的装备终究不能代替人脑。当然了，对电影导演来说，把狙击弄得过于复杂是没有必要的，那样观众会看得太累。

## 空战 没那么缠绵

战斗机在空中格斗，充满激情，也充满浪漫。无论是《壮志凌云》还是《珍珠港》，总有精彩绝伦的战机贴肉肉搏的场面，驾驶员恨不得直接从舱盖看见敌方。

然而实际战场上，现代战斗机的速度极快，通常达到亚音速或更高。第二代喷气式战斗机的转弯半径就达2公里。同时，导弹、机炮的射程都相当远，万里长空中并无遮盖，这意味着双方的厮杀相隔几公里就完全可以展开，而真要迫近

到几百米，反而会因为彼此的高速，难以瞄准射击。

例如，美国战斗机使用的短距离导弹“响尾蛇”，其在1公里范围内根本就发挥不了作用。通常即使是机炮的射击，一般也至少要在900米以外才能完成。1989年，两架F-14战斗机击落了两架利比亚的米格机。他们当时离对方最近时有7公里，而导弹是在25公里以外的时候就射出的。

那些指望在瞄准器上看见敌机轮廓的也会落空。实际上，电影画面纯粹是为了娱乐观众。否则，两架10米长的飞机相距上千米开打，这种镜头拍出来没人会愿意看的。

## 潜艇 没那么有趣

波涛汹涌的大洋下隐藏着神秘的杀手——潜艇。《潜艇X1号》、《猎杀U-571》、《海底决战》……银幕上，潜艇之战是那么刺激，与陆地上的狙击手异曲同工，都是潜伏、发现、狙杀，让敌人防不胜防。

实际上，潜艇的战斗和生活都是很乏味的。首先，潜艇用于搜索敌人的声呐装置，并不像很多人想象的是一个圆盘，有雷达波不断扫描，很快发现逼近的敌舰，然后以鱼雷攻击。事实上，声呐装置

的显示端更像是一台示波器，将收集到的外界声音信号混杂在一起展现出来，然后从中筛选出舰艇信号。多数情况下，潜艇只能被动地接受外界信息，这就使得判断并不那么容易。只有通过不断地监听，积累波形数据，才能最终从海洋背景噪声中甄别出敌舰信号并判断其位置。

当然，潜艇也可以主动发射声波，然后根据回波来判断敌情。这种主动声呐可以更容易掌握敌情，但同时自己暴露的危险也大大增加。因为敌舰的声呐装置可以轻易捕获潜艇发出的声波。这样的话，除非确认对方是没有反击能力的船只，否则很可能成为对方的猎物。当然，为了电影好看，美化一下也是必要的。据《北京晚报》

