

《比利·林恩漫长的中场休息》试片，业界赞其或将引领电影技术变革

李安的120帧电影 会不会把人看吐？

近日，李安导演的战争题材新片《比利·林恩漫长的中场休息》在美国 Future of Cinema 大会（“电影未来研讨会”）上播放了 11 分钟的电影片段，4K、3D、每秒 120 帧高帧频拍摄等技术噱头，引起圈内强烈反响，有人赞其可能引领未来电影行业的技术变革。这是李安继《少年派的奇幻漂流》采用 3D 技术拍摄制作之后，又一次新兴技术与电影嫁接的尝试，他将其称为“撼动旧思维、拥抱潜力无限的数字技术的试验”。

4K、3D 这两个概念比较容易理解，前者和画面清晰度有关，后者则是三维呈现方式。但“120 帧”在普通观众看来却有些玄乎——要知道，目前影院播放的影片通常为每秒 24 帧，最大帧频也才到《霍比特人：意外之旅》的 48 帧，120 帧的确将达到现有电影拍摄、播放技术的极致。VR 之后，120 帧是否会成为下一个引发电影技术革命的关键词？



李安

【扫盲】

什么是120帧电影？

目前国际上，电影普遍采用每秒 24 帧拍摄技术，放映也采用此标准。那什么是“帧”？一副静止的图像被称作一帧，电影中，每一秒会收录 24 张连拍图片，组成一秒完整的连续影像。人类视觉暂留现象恰好符合每秒接收 24 帧的标准，不会察觉到画面中断，所以 24 帧拍摄及播放这种电影行业标准已经延续了近百年。

这一标准在 2012 年 12 月《霍比特人：意外之旅》中出现了变化，这部电影采用每秒 48 帧拍摄及播放。该片导演彼得·杰克逊分析：“采用 48 帧拍摄的结果是，看起来画面上的速度是正常的，但画面的清晰度和平滑度则大大增强。你看每秒 24 帧的电影也许觉得还行，过去 90 多年里我们看过成千上万部这样拍摄的电影，但其实这样的影片每一帧都会模糊，尤其是在快速运动的镜头中。如果电影镜头快速摇移，图像就会有抖动或者频闪。”

等到李安上场，他直接将原有电影拍摄中的每秒帧数提高 5 倍，采用索尼最新型的 F65 摄像机，用 120 帧每秒的超高帧频进行 4K 清晰度下的 3D 拍摄。所有业内人士都觉得李安太疯狂，尽管李安在《比利·林恩漫长的中场休息》试片之前还谦虚地说：“我很挣扎，我们是第一个做这件事的人。但是用这样的技术怎么来呈现艺术？这个更难。”



李安给主演范·迪塞尔说戏

【试水】

画面更加清晰连贯

实际上，当年《霍比特人》达到 48 帧，曾引发不少争议，尤其是第一部《霍比特人：意外之旅》被指画面太过清晰，甚至连甘道夫的毛孔都看得一清二楚，让不少观众感觉不太舒服，减少了电影画面的美感。彼得·杰克逊也曾回应：“电影原教旨主义者可能会批评缺乏模糊和频闪的电影没有艺术品味道，但你会很快习惯电影的新面貌，并发现它给我们带来了更逼真和更舒适的视觉体验。”

四年之后，画面更加清晰连贯、亮度加强的《比利·林恩漫长的中场休息》试片过后，出现了不同的观影体验。有人指“高帧频电影”有类似电视录像视频的观感，有人则认为：

“幻想题材电影（指《霍比特人》）用这种形式并不合适，反而纪实题材更加适合。”

美国主流媒体《综艺》的 David S. Cohen 评论道：“它不是只卖新颖，形式与内容结合得好，画面的清晰度有助于故事讲述。”他举了一个例子，视频内容是战争场面与橄榄球比赛中场秀之间相互穿插，“画面因清晰度而更加震撼，爆炸场景让观众啧啧出声，特写画面让人感觉非常近，如徒手打鬥的远景，我看到了一场殊死搏斗的最近距离，非常难忘！”

有观众在 IMDb 上发表评论：“这段 11 分钟的 120 帧电影让我觉得镜头、幕布消失了，看到了最真实的画面。”

【剧透】

比利·林恩的故事

《比利·林恩漫长的中场休息》根据本·芳汀同名小说改编，被认为是伊拉克战争版的“第 22 条军规”。

故事主角是一名 19 岁的得克萨斯男孩比利·林恩，他在加入美军步兵部队后，被派往伊拉克战场。2005 年他和同事们在一次交火中大难不死、逃过一劫。为了展示伊战成果，布什政府把比利等人召回国，让他们在感恩节当天橄榄球比赛中中场休息时与碧昂斯等娱乐明星同台，同时向他们授予荣誉勋章。不过在这之后，比利·林恩和其他老兵又被送回伊拉克战场。

据悉，电影展示的大部分场景是比赛那一天，战争的部分则通过闪回形式展现。

这部《比利·林恩漫长的中场休息》因为题材、导演、上映时间等因素，被业界看好的是明年潜在的“奥斯卡获奖大热门”。除了两次问鼎奥斯卡最佳导演奖的李安之外，该片编剧也是曾凭借《贫民窟的百万富翁》获得过奥斯卡最佳改编剧本奖的西蒙·比弗尤。

据《羊城晚报》



《霍比特人：意外之旅》的48帧视效曾引发争议



李安当年在《少年派的奇幻漂流》中也尝试运用了大量新技术。

【隐忧】

太逼真反而不适应

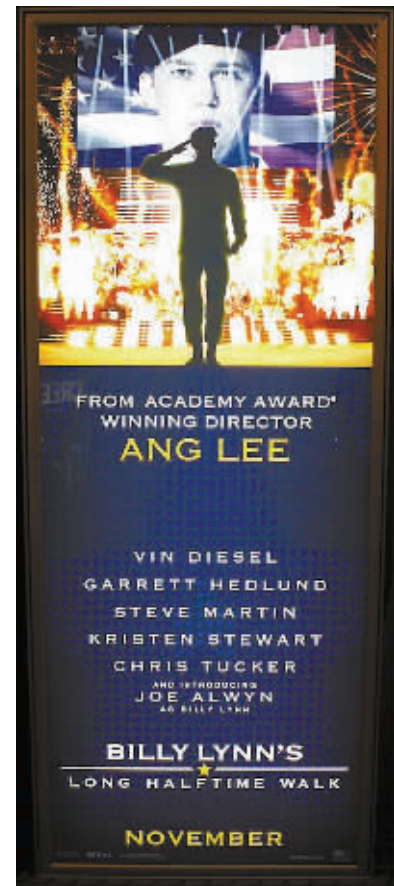
虽然《比利·林恩漫长的中场休息》的试片受到了全球电影人的关注，并且获得了高度评价，但基于 48 帧影片曾经暴露出的种种问题，也带来不少人的隐忧。

首先，画面过于逼真，可能反而会让人觉得“虚幻”。有人反映：“48 帧的《霍比特人》相比较 24 帧的版本，有种明显的油画感，在光线比较亮的情况下尤其如此。”对于适应了较“慢”观影体验的观众突然被拉“快”节奏，视觉感官方面必然会不适应，有人形象地举例：“这就像当年 3D 电影不把人看吐了么，你见过现在还有人吐吗？新技术要慢慢适应！”当然，不少人对于“逼真感”仍有隐忧：“蒙太奇到哪里去了？镜头摇晃

感觉挺好啊！干吗要这么清晰？”

其次，有可能出现景深和失焦等技术问题，有知乎网友举了一个 48 帧电影的例子反证 120 帧电影存在的风险：48 帧情况下，当人在前景、背后群山环绕时，‘焦点内’应如刀锋般锐利，‘焦点外’应如奶油般化开；如果达到 120 帧，反差会进一步加大，甚至会出现背景严重虚化、只剩前景人物的情况。

虽然还有很多技术难题可能会被攻克，但最大的问题在于播放。目前，全球大部分影院都只能播放 24 帧电影。所以必须要有行业创新以及产业资本加持的配合，才足以让 120 帧电影发展这条路走得更远。



《比利·林恩漫长的中场休息》电影超长版海报。

