



大的野心，想要把动画提升到表演级。

何谓表演级动画？受迪士尼影响，很长一段时间里，中国动画里的人物表演都有点欧美化和程式化——这些动画里的人物肢体动作和表情，常常使用真人“动作捕捉”的方式去塑造，套路用多了以后难免失真。这次《哪吒之魔童闹海》在主要角色的表演上不再使用动捕技术，每一帧的制作都需要动画师先理解、再穿透。“我们会让动画师先演一遍，去感受颗粒度，再回到操作界面，一点点用动画的语言去呈现出来。”戈弋说，“我和导演有很强的默契，要把中国人东方的肢体语言和意图融入动画，全情表达中国味道。因为我们电影的题材也是中国神话，希望再辅以中式的肢体语言和表达方式，让观众一看就是中国人的故事。”

戈弋把这种“表演级动画”称为“超写实”：“区别以往动画片里，过于程式化的表现技巧。它是基于真实情感激发出来的细微肢体语言，再次与动画表现力融合，反复打磨直到‘超越’写实，让角色拥有一种独属于动画的演技。”

这样“对齐颗粒度”的制作，当然又要比动捕多花无数工时。

“卷”到极度疲惫的时候，他也会和导演开玩笑说：导演，有这个必要吗？观众能看到吗？但玩笑归玩笑，他们都清楚，热心观众真的会拿着放大镜一帧帧看细节，哪吒要对得起大银幕。

“火莲花”
才刚到 B 级特效

最近，《哪吒之魔童闹海》

上图：时隔六载，
哪吒归来。

放出了预告片，短短几十秒，一个火莲花绽放的镜头已经让人欢呼，6 年毕竟没有白等。

不过，总制片人王竞说：电影里视效难度分为 S、A、B、C、D 五个级别，“火莲花”才刚到 B 级。动画导演戈弋也“剧透”：预告片都是小 case，真正的场面特效你们还没见过呢。

第二部的特效镜头就有 1900 多个。光是特效镜头就超过了第一部的全部镜头。

有些数字很说明问题：《哪吒》第一部的全片镜头有 1800 多个，而第二部的特效镜头就有 1900 多个。光是特效镜头就超过了第一部的全部镜头，此外角色数量还是第一部的 3 倍。这让人相信，对第二部的特效的期待，不怕你高，只怕你保守。

已经审片几百次的王竞统计过，电影里出场人数最多的一个镜头，人数多达——2 亿个。“不叠加到那么多的话，气势就感觉不够。”