

教育部职业教育与成人教育司 全国职业教育与成人教育教学用书
动漫游戏专业高等教育教材专家组/审定

Visual & Audio Expression in Animation

影视动画视听语言

策划 北京电影学院动画学院
编著 孙立

21
Animation
Books

21世纪动漫游戏专业
高等教育规划教材





教育部职业教育与成人教育司全国职业教育与成人教育教学用书
动漫游戏专业高等教育教材专家组 / 审定

Visual & Audio Expression in Animation

影视动画——视听语言

策划 | 北京电影学院动画学院
编著 | 孙立



21世纪动漫游戏专业
高等教育规划教材

海洋出版社
北京

内 容 简 介

《影视动画视听语言》是动画专业的必修课。本书通过对《白雪公主》、《埃及王子》、《狮子王》、《天空之城》等世界优秀动画片中的蒙太奇、轴线关系、声音、音乐表现、场面调度等深入分析,全面系统地讲解了视听语言在影视动画中的主要特点与常用的表现手法,帮助读者正确理解视听语言的概念,学习和掌握视听语言的表现方法和技巧,拓展读者的思维空间。

全书分为6章,主要包括:视听语言概论、镜头、轴线、场面调度、剪辑技巧、电影声音等影视动画视听语言学的本质和核心的内容。

本书由“21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材编委会”专家组整体策划、由北京电影学院动画学院一线教学的优秀教师编写,内容丰富,由浅入深,理论知识与经典范例相结合,生动翔实,通俗易懂;是一部深入学习视听语言在影视动画中运用规律和表现技法,提高读者自身的创作水平,启迪智慧的优秀动画教材。

特 别 声 明

本书中涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴、欣赏,这些图形及画面的著作权归原创作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画视听语言/孙立编著. —北京:海洋出版社,2005.10

ISBN 7-5027-6426-7

I.影… II.孙… III.①动画片—电影语言②动画片—电视—语言学 IV.J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第096758号

书 名: 影视动画视听语言

编 著: 孙 立

责任编辑: 江 颖 赵 武 钱晓彬

特约编辑: 张 莹

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

排 版: 海洋图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路8号(716室)
100081

网 址: www.wisbook.com

发 行 部: (010) 62112880-878、875 62132549

62174379(传真) 86607694(小灵通)

技术支持: xiaojiang@wisbook.com

承 印: 北京广益印刷有限公司

版 次: 2005年10月第1版

2005年10月第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 11 (全彩印刷)

字 数: 240千字

印 数: 1~3000册

定 价: 49.00元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

一套推动中国动漫游戏教育
及产业发展的优秀教材。

中国动漫游戏优秀教材出版工程
21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材
编写委员会

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会

总策划

北京电影学院动画学院

总主编

孙立军

出版策划

汤毅
徐胜
杨媛华
秦人华
周京艳
吴清平
江颖

整体企划

江颖

编委

张会军 (北京电影学院院长)
张松林 (中国动画学会秘书长)
孙立军 (北京电影学院动画学院院长)
高福安 (中国传媒大学副校长)
路盛章 (中国传媒大学动画学院院长)
曹小舟 (北京电影学院动画学院副院长)
肖永亮 (北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
常虹 (中国美术学院动画学院副院长)
于少非 (中央戏曲学院舞台美术系主任)
晓欧 (中央美术学院城设学院动画系主任)
吴冠英 (清华大学美术学院动画实验室主任)
戴铁郎 (著名动画导演)
余为政 (台南艺术学院动画研究所所长)
朱德庸 (著名漫画家)
黄玉郎 (著名漫画家)
严定宪 (著名动画导演)
王庸声 (连环漫画研究会会长)
范玲 (中央电视台动画部主任)
余培侠 (中央电视台青少中心主任)
沈向洋 (微软亚洲研究院院长)
马克宣 (吉林艺术学院动画学院副院长)
付铁铮 (中国视协卡通艺委会秘书长)
凯西·史密斯 (美国南加州大学动画系主任)

以上排名不分先后

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生,在日常的工作中才会有—种共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

动漫游戏专业高等教育教材编委会

丛书总序

进入崭新的21世纪,中国的动画事业将如何发展?

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受,成为举足轻重的类型片以及其动画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天,中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路,再现“中国学派”的辉煌,这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者,或者是正准备投身于动画事业的人来说,更是责无旁贷!

说到我们的动画创作,虽在改革开放后取得了长足的进步和发展,但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素,最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才,而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业,毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始,也培养了一批优秀的动画人才,但是随着整个动画的发展,动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了动画专业,出现了除研究生、本科、大专院校以外,还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式,为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是,出于历史、经济等各方面原因,我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病,而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此,我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材,显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求,但是我们也要看到,要编写这样的一套教材,难度之大可想而知。不仅要教授内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中,还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点,而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳,并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结,逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享,为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长,从而培养更多更好的优秀动画工作者,我们开始筹备这套国内最为全面的《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性,我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授(其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学,具备着丰富的教学经验和个人积累),编写历时多年。因此,从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说,本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上,我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合,强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展,将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合,内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创,我们本着“依靠理论来指导实践,依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

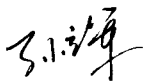
本系列教材的编写过程中,在突出教材实用性的同时,我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念,一方面在写作上突破死板和教条的语言,将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动;另一方面,突出最新的实例来指导教学,拉近知识与生活的距离,让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料,到作者撰写、编辑出版,历时多年,工程浩大,凝聚了许多人的心血,处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风,表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此,我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人!真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展,促进我国动画人才的成熟壮大,开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标,作出我们力所能及的贡献。

当然,由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性,在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏,恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材,同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军,丛书主编
北京电影学院动画学院院长

本书序言

电影史大致与20世纪的历史相仿。它本身便是20世纪历史的一部分，富丽而炫目间或酷烈与沉重。动画电影作为这一艺术形式的分支集中了人类所有最美好的思想。动画电影在短短几十年间从初级的游戏成长为人类最迷人的艺术种类之一，拥有了自己的历史，自己的语言，自己的经典，自己的大师，并且逐渐从儿童文化和小众文化演变为老少皆宜、雅俗共赏的大众文化。今天，动画电影代表着纯洁、率性、浪漫、个性和娱乐。

于是，研读动画电影的独特语言方式成为一件有意义的事情。

这本书的目的是联系动画电影的自身特点来阐述这种艺术形式的性质。研究动画电影中语言的叙述方法，以及作为创作者怎样利用这种艺术形式。虽然本书将主要作为专业学校的教科书，但读者对象包括了希望认识动画电影的观众、未来的动画电影导演以及学研内外的影评人和学生。

本书并不想对动画视听语言进行一次革新换代或者作一种批判性的研究。书中引用的理论大多经过前人的论证并在创作实践中取得了成功的经验。本书的主要任务是把这些理论加以整合，使其更加易于理解，更加系统化，更加贴近动画影片的特有规律，以适合动画创作初学者阅读。同时，书中范例大部分来自近几年非常成功的动画电影作品，将其精彩的段落结合动画视听语言理论进行分析。这样，所有关于视听语言的理论都将基于对读者耳熟能详的影片的仔细思考。

本书写作的最大困难是只能将流动的电影画面和声音用静止的文字描述。实际上想要用文字来复制一部电影是不可能的。为了弥补这个缺憾，书中截取了大量的电影画面，用以配合文字的说明。即使是这样，还是要强烈建议读者去仔细观看书中提到过的影片，尤其是其中特别分析的段落。

教学参考课时：第一章4课时，第二章36课时，第三章28课时，第四章28课时，第五章14课时，第六章8课时，总计118课时。

在本书的写作过程中得到了很多人的支持。我感谢江颖先生和赵武女士细心地编辑本书，感谢孙立军老师一直在支持这个教材写作项目。

编者

目 录

第一章 视听语言概论 1

- 第一节 什么是视听语言 2
 - 一、视听语言的存在和概念 2
 - 二、视听语言的特性 2
- 第二节 影视动画视听语言的分类和特点 5
 - 一、实验动画片 5
 - 二、叙事动画片 5
 - 三、影院动画片 8
 - 四、电视动画片 9
- 第三节 影视动画视听语言发展史 11
 - 一、动画电影的起源 11
 - 二、叙事动画的开端 11
 - 三、动画电影的成熟 12
 - 四、动画电影的各种流派 14
- 思考练习 17

第二章 镜头 19

- 第一节 镜头的基本概念 20
 - 一、镜头的职能和概念 20
 - 二、平面动画中镜头的形成 21
 - 三、三维动画中镜头的形成 32
- 第二节 景别 35
 - 一、景别概论 35
 - 二、大全景 36
 - 三、全景 38
 - 四、中景 39
 - 五、特写 40
 - 六、大特写 43
 - 七、景别运用实例分析 43
- 第三节 镜头的摄法 54
 - 一、固定摄影 55
 - 二、运动摄影 62

- 第四节 焦距和焦点 68
 - 一、焦距的概念和分类 68
 - 二、焦距与透视 69
 - 三、变焦镜头 70
 - 四、焦点和景深 71
 - 五、焦点和景深的艺术处理 72
- 思考练习 73

第三章 轴线 75

- 第一节 轴线的定义 76
- 第二节 关系轴线 77
 - 一、关系轴线的定义 77
 - 二、双人对话场面 77
 - 三、双人对话具体应用 81
 - 四、三人对话 83
 - 五、四人或多人的对话场面 85
- 第三节 对话场面分镜头技巧 89
 - 一、一场戏如何开始 89
 - 二、轴线的变化 91
 - 三、反应镜头 91
 - 四、间歇 92
 - 五、时间的压缩 94
- 第四节 运动轴线 94
 - 一、运动轴线基本概念 94
 - 二、运动的分切 96
 - 三、运动轴线的灵活运用 99
- 思考练习 101

第四章 场面调度 103

- 第一节 场面调度的概念和组成 104
 - 一、场面调度的概念 104
 - 二、演员场面调度 105
 - 三、镜头场面调度 107

第二节 场面调度技巧	110
一、纵深场面调度	111
二、平面场面调度	113
三、重复性场面调度	114
四、对比性场面调度	114
五、象征性场面调度	115
六、电影群众场面	115
思考练习	117

第五章 剪辑技巧 119

第一节 剪辑概论	120
一、剪辑的概念和意义	120
二、剪辑工作内容	121
三、剪辑创作过程	122
四、剪辑工艺流程	124
第二节 镜头组接技巧	126
一、分剪	126
二、挖剪	126
三、拼剪	126
四、分剪插接	126
五、插入镜头	127
六、变格剪辑	128
第三节 动作剪辑	129
一、动作剪接点	129
二、动作剪辑技巧	132
三、动作构成和分解	133
第四节 场景转换技巧	137
一、动作转场剪辑	137
二、特写转场剪辑	137
三、音乐转场剪辑	138
四、音响转场剪辑	138
五、景物转场剪辑	138
六、情绪转场剪辑	138

第五节 镜头衔接技巧 138

一、无技巧剪辑 139

二、渐显渐隐 139

三、叠画 139

四、叠印 140

思考练习 141

第六章 电影声音 143

第一节 声音概论 144

第二节 电影录音 144

一、对白 144

二、动效 145

第三节 电影音乐 147

一、电影音乐的作用 147

二、电影音乐制作 148

第四节 音画关系 149

一、音画同步 150

二、音画对位 150

三、声音的主观运用 151

思考练习 152

附录 153

参考答案 153

参考书目 157

1

第一章 | 视听语言概论

- ▶ 什么是视听语言
- ▶ 影视动画视听语言的分类和特点
- ▶ 影视动画视听语言发展史

◎ 第一节 什么是视听语言

一、视听语言的存在和概念

电影是一种商品，也是一门艺术。视听语言是存在的并且也是艺术的。电影如同建筑一样，建造一座大教堂要动用大量技术手段，大量财力和人力，而这一切并没妨碍这些建筑物的艺术追求。同样，电影艺术在商业运作的同时并没有妨碍它建立了自己的美学。一百年以来，电影工业创造了许多杰出的作品，足以能使人肯定电影是一门艺术，而且为了完全独立地展现这门艺术，电影已经有了它自己的独特手段，而且彻底摆脱了其他艺术（尤其是戏剧）的影响。

电影最初是一种电影演出或者是现实的简单再现，以后便逐渐变成了一种语言，也就是说，成为一种叙述故事和传达思想的手段。卢米埃尔在拍摄《火车进站》或《工厂的大门》时只是想简单地再现现实。但是，时至今日，当我们观看他的短片时，我们还发现这些影片的“电影性”是惊人的。所以，电影视听语言的魅力在某些角度来讲是一种天赋，是基于这种表现形式所特有的秉性。当电影制作者开始意识到，把各种不同状态下活动的小画格随意接到一起，和把这一系列画面彼此有机地接到一起的做法，二者之间是有区别的时候，视听语言就这样诞生了。他们发现，把两个不同的符号结合到一起，便传达出一种新的含义，并且能够提供一种交流感情、思想、事实的新方法——一加一等于三——正如在其他交流系统中那样。经过电影人百年的探索和努力，电影拥有了它自己的书法——它以风格的形式体现在每个导演身上——它变成了语言，甚至变成了一种交流沟通手段、一种信息传播手段。这些语言特性同它作为艺术的性质并不矛盾，今天，没有人怀疑电影拥有巨大的力量表现出完美的语言。

视听语言的定义一直以来都在随着这门艺术的发展而不断的变化。比如，谷克多认为“电影是运用换面写的书法”，而亚历山大·阿尔诺认为“电影是一种画面语言，它有自己的单词、名型、修辞、语型变化、省略、规律和语法”，让·爱普斯坦认为“电影是一种世界性语言”。综合这些理论，我们认为视听语言主要是电影的艺术手段，同时也是大众传媒中的一种符号编码系统。作为一种独特的艺术形态，主要内容包括：镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系。

二、视听语言的特性

一切语言都是某种既定的成规，一系列被社会承认的、每一个成员能够解释的具有完整含义的符号。讲故事的人或思想家应当首先学会这些符号及其组合规律。一般认为，视听语言有下面几个特性：

(1) 视听语言是一种信息沟通中的符号编码方法。它利用画面和声音发出信

息，但信息的接受者却不能同时反馈信息，无法直接双向交流。视听语言主要是依赖于类似性的编码原则，而不是按日常语言中随意性的编码原则。这就是说视听语言中的“词”的能指与所指之间不像日常语言那样是约定俗成的、任意的。如在汉语中称小汽车为“轿车”；在英语中则称之为car。物与词之间没有类似性的关系，无论是“轿车”还是“car”，在形状上都与真正的小汽车相去甚远。事实上，在电影中，出现的是人和物，讲话的也是人和物自身，所以视听语言是以画面思维为基础的，电影画面和口头语言相比非常明确，电影中的人与物同电影观众之间并不存在中间人，任何接触都是直接的。继续上面的例子，在任何国家的电影中，汽车的意义都是直接通过汽车自身来表达的，在银幕上作为表意要素的汽车与在银幕外作为摄取、表述对象的汽车在形状上完全一致，两者之间具有一种类似性。哪怕就是用汽车模型来拍摄爆炸场景，被拍摄的假汽车与汽车之间同样具有类似关系。



银幕上作为表意要素的汽车与在银幕外作为摄取、表述对象的汽车在形状上完全一致。

(2) 视听语言是复现、展示影像的中介环节。这意味着影像总是源于一个银幕之外的现实世界之物。这个现实之物通过电影的手段被复现、被展示在银幕上之后，影像即成这个现实之物的“替代品”，成为一种带着“现实之物”某种属性的银幕之物。这种属性实际上既是电影最原始的现实性，因为它形同于现实；同时又是电影最原生的假定性，因为它只是现实的影像，而不是现实本身。对影像的这种本质，让·米特里有一段确切的表述，“现实的影像不是现实，而仅是其影像，我可以坐在一把椅子上，但是，我不能坐在一把椅子的影像上”。

(3) 视听语言中的元素与语言系统中的元素是不同的，一般的语言学中由音调、字词、语素等构成元素，这些元素在视听语言中是不存在的。视听语言由场景、灯光、音乐、色彩等元素构成，这些元素都能够作为独立的表意因素，像幽暗的灯光，低回的音乐，嫣然的笑靥，摇曳的荒草……同时，这些元素又互相影响，互相渗透，他们综合而成视觉听觉的信息，传达一个统一的意思。



两个人正在微笑、交谈，并表现出亲密的关系。将我们所看到的所有表面信息：傍晚的光线，演员的表演，葱郁的绿树结合在一起，形成了这个画面整体的意念。

(4) 视听语言有强烈的象征、暗示等延伸作用。前文指出, 视听语言是以画面思维为基础的, 电影画面中人与物同我们之间并不存在中间人, 任何接触都是直接的。同时, 电影画面又含有很多言外之意, 又有各种思想延伸, 因此视听语言又往往带有诗一般的象征、韵律和氛围。正是这种基于画面的联想为电影带来了电影存在的可能性和丰富性。今天的视听语言是一种极其复杂和丰富多彩的语言, 它不仅能够灵活而准确地重现事件, 而且还能够同样灵活而准确地重现感情和思想。一朵鲜花的开放和枯萎可能暗示着生命的延续和终结, 一轮皎洁的明月可能象征着舒适、浪漫, 也可能象征孤独、冷清。很少有其他的语言形式像视听语言这样具像而又可以表示出其画面形态这外的多种含义。

案例分析

《这个杀手不太冷》又名《杀手莱昂》, 由法国著名导演吕克·贝松执导, 其将好莱坞式的枪战片作风与法国片特有的影像风格及故事情节完美融合, 构成了一部艺术感极强的商业电影。影片细腻地刻画了一个孤独的杀手与一个小女孩之间所发生的微妙情感: 他们相依为命, 亦师亦友, 患难与共。著名影星让·雷诺将外冷内热的杀手形象塑造得天衣无



缝, 一方面, 他是个冷酷无情的冷面杀手, 另一方面, 他又具有纯真的性情。影片中一个重要的细节就是莱昂对一盆植物精心的照顾, 很难想像一个职业杀手对生命能够如此呵护, 正是通过这个细节, 观众了解到杀手莱昂内心柔和细腻的一面。在影片中, 绿色植物的画面具有强烈的暗示和引申作用, 象征着生命和莱昂对生命的珍爱。