

《青年理工工作者生活研究所》的科学符号景观建构

李景瑞* 王 宏

(山东师范大学新闻与传媒学院, 济南 250014)

[摘要] 科普纪录片是科学纪录片的重要类型之一。在媒介技术更新迭代、人们日常审美生活化等因素下, 将科普纪录片与桌面电影相结合, 让桌面电影向其他内容题材拓展, 对于促进科学与影像融合具有里程碑式的实践意义。《青年理工工作者生活研究所》见证了这样一种新型媒介艺术形态, 通过影像符号讲述计算机桌面中的科普之旅, 呈现出多样艺术符号, 彰显了智能复制影像中的科学符号景观。

[关键词] 《青年理工工作者生活研究所》 科普纪录片 科学符号 元图像 景观

[中图分类号] J905 **[文献标识码]** A **[DOI]** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2024.03.011

一、类型：桌面电影与科普纪录片的融合

截至2024年5月, 由腾讯尤里卡工作室创制的《青年理工工作者生活研究所》(以下简称《青工所》) 一共推出当下青年群体所关心37个社会热点问题。系列作品秉持着“运用新数据讲故事, 使用新工具、新方法解决问题和重新认识生活”的创制理念, 从日常生活现象出发, 以“桌面电影”的形式与观众一起探讨当下热门的社会话题, 以问题意识进行科学性的探索与实验。

《电影艺术词典》(中国电影出版社1986年版) 从表现对象层次、题材内容方面对科普纪

录片作出了界定, 认为“它是科学教育片样式之一, 要求在解释自然现象和社会现象时, 能准备、通俗、形象生动, 力求做到科学性与艺术性很好地结合”^[1]。桌面电影是一种脱胎于伪纪录片(mockumentary), 以主观视角叙事, 整个故事完全在电脑桌面展开的“电脑屏幕电影”(computer screen film)^[2]。在相关宣传中, 《青工所》自称是中国首档“桌面电影”科学解释纪录片。本文认为其本质上是科普纪录片, 运用桌面电影创制形式展现科学小实验, 或讲述科学故事, 来向观众弘扬科学精神、传递科学思想、倡导科学方法、普及科学知识, 从而提升人们的科学素养。这部作品转变了人们对于计算机庞大数

基金项目: 山东省社科基金项目“新型主流媒体短视频的网络视觉文化引导机制研究”(22CXWJ07)。

*通信作者: 李景瑞, 山东师范大学新闻与传媒学院硕士研究生, 研究方向为新媒体艺术理论、科普创作。

1216977286@qq.com。

据的依赖思维，将观看传统科普纪录片的思维模式转变成一种简单的计算机式的“问—答”叙述模型。在电脑桌面上讲述科学故事，传播科学知识，《青工所》在媒介内容形态上实现了突破，“由定位单一的科​​学教育转向能够陶冶情操、增加科学文化精神的内容，由绝对化的科学技术实用性转向人文精神价值的重视”^[3]，将科学符号作为影片主要的媒介内容提供给观众，由浅至深，由表及里，关注影片背后的科学符号影像内涵。

《青工所》在一个“降维”的科学符号景观世界之中，通过一系列科学性质的影像符号讲述一个个令人深思的科学小故事，引人入胜。正如德波（Guy Debord）所言，“人们所看的世界就是景观的世界”^[4]。景观社会中，任何物的存在，都是媒介泛滥的表现。“第二媒介时代”^①中，景观是人们对日常生活的一种审美态度和价值观。《青工所》向观众传递的不仅是科学符号，更多的还是一种科学的视觉思维方式。系列作品集结了科学、艺术与技术符号特征，从符号的表现、显现与复现三重符号叙事维度有效地建构桌面影像的同时，也不断为强化科学的探索精神与追求真理的科学家精神提供多维度、多层次的诠释与表达。

《青工所》将身处流行文化中的观众置身于由科学符号桌面转化所营造的科学符号景观之中，用科学精神感染观众，由科学符号建构景观世界，显现了一个由桌面化符号、奇观图像及玄幻声音构筑的充满科学性的视听景象。这部作品之所以能够成为“网生代”群体惯习的生活场域，是因为作品中科学符号的转化成功地吸引了青年群体的审美兴趣，肯定了他们对科学真理的追求，成为他们寻求视觉快感与刺激感、满足好

奇心的重要渠道。桌面电影拥有将媒介内容生产与媒介形式相统一的创作思维、实践思维和审美思维，《青工所》沿着这些思路在科普领域进行深耕，这部具有探索性的作品蕴含着丰富的媒介文化含义与符号内涵，值得深入分析。

二、表现：科学符号的桌面转化

《青工所》通过影像符号表现科学研究的过程，以求打开观众内心求知欲望的大门。景观将观众心中对欲望的幻象不断放大，甚至占领了观众全部内心世界。随着科学研究过程的不断细化与发展，科学符号在不断地集聚或弥散，形成了一个较为系统且完整的科学符号景观。系列作品聚焦于人们日常工作的电脑桌面，通过将放置在桌面上的影像、图像挪用与再缝合，生成一个适应观众日常审美需求的欲望链作品，使观众产生疏离和震惊的批判性距离^[5]。《青工所》将科学研究的过程进行符号化演绎，展现了复杂多样的科学符号在计算机电脑桌面上的转化过程。

（一）科学研究方法符号

在田野调查的视频采访过程中，《青工所》借鉴并吸取“真理电影”学派中参与式的创制模式，通过第一人​​称视角的主观介入，让观众与受访者零距离接触，增强了科普纪录片的亲近性和真实性。比如《如何劝人吃虫？》一集中，为探究人们对吃虫子这件事的接受度，创制者呈现了带着虫子做的零食随机采访路人“你吃虫子吗”时得到的各种有趣、即兴的答案。

从科学符号转化的角度来看，这一集中，创制者将田野调查的科学研究方法挪用到桌面影像之中，体现了科普纪录片的科学客观性。这种呈现方式将科学方法中随机采样的对象进行了科

① 马克·波斯特（Mark Poster）认为，第二媒介时代建构了一个以界面为主的人、机器与社会的表征体系，强调对主体的构建。

学符号影像化的“全屏式”转化，实现电影摄像机视点和观众视点的重合与统一^[6]——创制者将观众带到随机采访的现场，让观众接收来自采访者“我”与路人双重目光的凝视。观众站在摄像机旁观者的位置，既是以第一人称主观视角介入来体验田野调查过程的科学性，也是以摄像机客观的角度见证了“我”与路人的随机采访进程，确保田野调查结果具有真实客观性。观众以见证者的摄像机符号身份存在于科普纪录片为其搭建的科学符号景观之中，创制者通过桌面“全屏化”操作获得观众对客观真实性的认同，调动起观众的参与意识，让观众产生对科学真实世界的向往，并迷失在由媒介科学符号建构的“超真实”景观世界之中。

（二）科学家形象符号

《青工所》中经常以窗口播放视频的形式出现与权威专家的一对一深度访谈，即对“科学家形象”进行了桌面式的引用和转化，使其成为一个真实的科学符号。科学家形象，特别是院士形象，象征着客观、准确，其发言会被视为来自科学权威的声音，创作者很好地把握住了这一点。科学家形象在系列作品中并不占据主要位置，却是构筑整个桌面科普之旅的关键，因为对观众而言，科学家对“我”的正面回应意味着作品前期的假设能够得到权威验证，他们看到这些科学家形象符号后，会更加信任影片内容。

《青工所》将科学家形象转化为科学求真的符号，呈现时主要有两种形式：其一，创制者与科学家进行屏幕对屏幕“点对点”的远程视频信息交流；其二，创制者以主观视角线下与科学家面对面近距离交流。不过，系列作品中两者并不是独立存在的，而是在桌面这一特殊介质上实现了融合。科学家形象完全呈现在计算机桌面之

上，实现了影像化、科学符号化的转化。《青工所》与传统科普纪录片都是在追求“真实”，在这个前提之下，《青工所》不仅将科学家的形象搬进了屏幕，还将其以科学符号的元素内嵌进电影的创制流程之中，以图像式放大与缩小的“桌面调度”再生产为观众想象中的“科学家形象”。

譬如，在《如何快乐吃糖？》一集中，创制者将实地采访中国工程院院士陈君石的视频影像作为一个科学符号元素直接嵌入到桌面上，通过放大与缩小的“场面调度”再造“科学家形象”（图1）。先前实景拍摄的素材和后期录屏时的处理技法被巧妙结合起来，让陈君石原始的形象以桌面元素——“视窗”的形式存在。创制者通过第一人称主观视角的“全屏化”与“视窗化”操作，展示了“我”为求证甜味剂的安全性，搜索并阅读陈君石院士的著作后，从邮件联络院士到线下采访院士的过程，原本只是出现在搜索框和著作封面上的院士名字，一步一步变成了视窗中面对面与“我”及屏幕前的观众交流的院士本人，这样的处理方式不仅传递了院士与创制者严谨的学术态度，也展示了和蔼、亲切、朴实的科学家形象，丰富了科学家精神的内涵。



图1 《青工所》呈现的采访陈君石原始的视频资料

（三）科学文献符号与科学数据符号

《青工所》将作为科学结晶的文献资料进行了数字特效再演绎，即科学性质的可视化再现，

将其转化为科学文献符号和科学数据符号，主要表现在将众多外文文献再翻译为通俗的中文表达，以及将繁琐的运算逻辑可视化数据模型。系列作品的每一集都聚焦于一个严谨的科学问题，论证过程也常以文献资料与统计数据支撑。创制者会通过相关文献的罗列、数据的分析，确保结论的科学性与公正性，以得到那些寻求科学真相的观众的认同。比如《ChatGPT正在产生心智吗？》一集中，创制者对外文文献进行了翻译与归纳（图2），并形象化展示ChatGPT计算运行的数据推演过程，以简洁、直观的表现方式揭开ChatGPT的科学奥秘。与此同时，《青工所》不仅通过海量资料、数据传递科学事实，带给观众在场式“惊颤”体验，还反复展现“积累数据—建立数据模型—分析数据—得出结果”的科学探索方法，帮助观众树立科学的思维方式。



图2 《青工所》对外文文献进行通俗易懂的再翻译

《青工所》总是以一个问题作为影片的开头，通过“研究一个现象—发现问题—提出问题—分析问题—解决问题—得出答案”这一系列的线性叙事流程，将观众深深吸引到每一个小的问题之中，通过科学研究方法符号、科学家形象符号、科学文献和数据符号，让观众产生强烈的代入感，并引导观众进入深层次的科学思考。与此同时，这些科学符号也对作品所记录的客观事

实进行了科学化、准确化表现。

三、显现：科学图像符号的奇观化

《青工所》是媒介技术生产和艺术生产的融合产物，运用人们视觉观看的特性，将桌面影像进行透视性转化，形成了一种独特的科学符号景观。系列作品是由人们在景观社会中通过自己的审美实践活动建构出来的机械复制技术与艺术的统一体，在视觉传播过程中显现出了奇观化的特征。由此，这类作品的视觉符号问题逐渐发生了图像文本的“元图像”（关于图像的图像）转向。这一转向具体体现在科学图像符号的拼贴布局、光标图像符号的艺术频闪等视觉性显现之物上。

（一）元图像文本的拼贴

《青工所》是以一种视觉元图像文本形式存在的科普纪录片。计算机桌面作为承载科学信息内容的装置，为观众展现了图像内在与外在相一致的嵌套式时空结构，重复了主体形象，实现了物质现实影像之间的拼贴。

W. J. T. 米切尔 (W. J. T. Mitchell) 认为，“任何一个图像一旦被用作表现图像之本质，都可以成为元图像，即以一种媒介体现的图像”^[7]。《青工所》系列作品秉持着科学求真、求实的态度，为了获得科学问题的权威性解答，讲述者“我”有时会通过云端连线某个科学领域的大咖进行深度访谈，此时桌面呈现出采访者与受访者两个或多个相互拼贴的画框。为了表现某个结论已有各类文献材料支撑，创制者经常将期刊文献的界面、公众号文章界面以及相关视频界面等图像进行拼合，实现科学图像与科学文本之间的交流（图3），以及科学图像符号真实在场的奇观化显现。

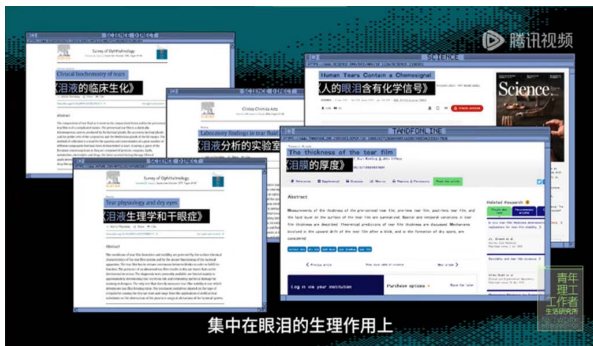


图3 《青工所》中的文献图像拼贴

此外，影片中的元图像概括了科学图像符号形象主体的感性构造。桌面中的这些科学符号形象预示着桌面电影这一创制形式正在极大地改变物质媒介的质地，完善各自独立的视觉显现系统，更好地传递出适宜人们接收的视觉感知信息。将《青工所》与悬疑题材桌面电影《弹窗惊魂》(Open Windows, 图4)对比来看，两者的元图像文本拼贴辨析的难易程度不同，《青工所》难度更大。这两个题材的作品叙事主题不同，采取的叙事技巧、叙事手段也千差万别。科普纪录片比一般的故事片更强调科学性，其元图像文本拼贴在留住观众眼球的同时，更加注重对科学问题的逻辑思考，确保科学的严谨性与知识的真实性、权威性。故此，桌面电影形式运用在科普领域中时，其元图像设置显著区别于其他题材的桌面电影，所追求的是科学性与求真性、实践性与



图4 《弹窗惊魂》元图像文本的拼贴

数据性、逻辑性与揭秘性三者的统一。

(二) 光标图像的艺术频闪

《青工所》中的光标符号是科学符号的一种意指，具体来说，是指展现为桌面上的鼠标符号及频繁闪烁的文本光标符号。这些光标图像经过艺术性与技术性加工，便显现为有情感、有感知的视觉审美对象。

在《青工所》中，桌面上的鼠标符号代表的是一种模拟“桌面调度”的动态图像符号(图5)。在传统影像中，导演的场面调度就是对未来画面的一种视觉性选择，具有确定性特征，呈现在观众面前的画面就已经是导演安排的结果。然而在《青工所》的桌面影像中，创制者对素材的调度通过鼠标符号进行奇观化显现，具有不确定性特征，这种选择性叙事将观众置于作者视角下，看到的不仅是作者的调度结果，更看到了调度过程本身。这样的效果与桌面电影的根本属性^①难舍难分。不过，《青工所》中鼠标符号的效用比在悬疑题材桌面电影中低得多，因为鼠标符号在悬疑题材桌面电影不仅仅承担着推进故事情节发展的简单功能，还承担着心理叙事的悬念效用，而《青工所》则更多的是通过鼠标符号幻化的科学图像符号，创设悬念情境，以此提升观众观影的沉浸感与互动感。



图5 《青工所》中表示键控的鼠标符号

^① 桌面电影的根本属性是指创制者从物质本性机械复制到数字桌面智能复制影像书写的转型与“视觉转向”。

频繁闪烁的文本光标在《青工所》中有两种存在形态。其一是打字时的文本光标（图6），其二是突出强调划线的文本光标。这两者在作品中保证着科学逻辑线的完整，发挥着重要的审美作用。文本光标图像的频闪存在于桌面影像的文本输入，显现了各集创制者的作者意识。其中最为显著的是，《青工所》第一季运用了思维导图，通过思维导图的“放大”与“缩小”保证整个叙事架构顺畅表达，在“放大”至“特写”之时出现文本光标的频闪，使得观众可以完全掌握整个桌面影像制作的节奏。但是，第二季中减少了思维导图的使用，更多地用众多影像特技及“元图像”文本来替代。思维导图是科学图像符号的代替者。创制者根据科学逻辑制定出影片之后的叙事方向，展示思维导图也是给观众交代一种基本的科学思维。如果说思维导图是《青工所》第一季最为显著的符号景观特征，那么第二季从媒介角度出发将这一显著符号景观特征打破，用更加直观的科学图像符号代替思维导图。这是将图像技术与艺术图像彻底地融合，满足观众观影的视觉快感。



图6 《青工所》的文本光标符号

四、复现：科学声景符号的奇幻化

《青工所》中由声音所建构起来的科学符号景观是以一种别样趣味的形式存在。该作品的

声音运用区别于故事性桌面电影，以提升观众的科学素质为目标，作品中的声景符号景观为大众文化的媒介平台提供了更加具有吸引力的叙事手段。具体而言，《青工所》离不开由人声所组成的作者话语符号，使观众陷入沉浸思考并使叙事节奏舒缓与紧凑统一的背景音乐符号和存在众多意味的后期音效符号。以上三种科学声景符号为桌面电影迈进科学世界增加了意指含义，使其原本强大的视觉冲击力以听觉感知的形式得到复现。

（一）作者话语符号的赋权

与传统科普纪录片相比，《青工所》的作者意识更加强烈，更加倾向于展现创制者对科学求真执着的主观意识，解答了在自我主观视角下所指称的作者意识问题，完成了创制者自身的叙事性指涉，提升了观众自身在场的参与感。科学将追求真理作为首要目的。科普纪录片要确保所传达科学信息的知识性、精确性、真实性，这就需要创制者通过自己的话语为内容赋予真实可信的权力。福柯（Michel Foucault）认为，“话语是权力的外在表现”。任何媒介形态中的话语权都牢牢掌握在作者手中，观众是隐形的，完全没有任何身份。在传统科普纪录片中，能够体现出作者强大话语权的地方是以作者话语形式存在的旁白和对白，尤其是以解说词形式存在的旁白。但是，《青工所》则会将部分作者话语权让渡给观众。观众可以与创制者一同完成《青工所》的叙事，获得沉浸式观影体验，同时在潜移默化中接受科学精神、科学思想、科学方法、科学知识的熏陶。

1. 旁白式的作者话语符号

作者话语符号以隐性的符号形式存在于《青工所》之中，即解说词形式的旁白。《青工

所》的解说词有着直白、直接、引导、主题鲜明的媒介特征，更加注重对设问句的使用，通过创制者抛出的问题，将部分话语权让渡给观众的听觉感知，进而完成作品声景符号体系的构建。

《青工所》的每一集开头都会提出问题。比如，在《关于赚钱的一切》一集开头，创制者根据科学研究的逻辑顺序向观众抛出了几个问题：“努力根本不会成功，真的是这样吗？”“究竟是什么在影响着我们的收入？”作者话语以这种提问的解说词存在，引起了观众对这些问题的好奇。创制者赋权给观众的科学话语符号，时不时地停留在观众头脑的想象层中继续深加工，激发出观众对科学的求知欲。观众在这种欲望的驱使下，继续跟随解说词这一作者话语符号的引导，在观看中和创制者一起寻找科学性、真实性与艺术性辩证统一的答案。

除提问外，像传统科普纪录片一样，《青工所》每一集中多是旁白式解说词的客观性表述，表露出影片的科学理念。但与传统科普纪录片不同的是，《青工所》以旁白式解说词存在的作者话语符号，向观众所传达的是科学研究从发现问题到找寻研究方法再到解决问题的过程。由于计算机视觉装置的存在，《青工所》的作者话语符号更加倾向于网络化与计算机化，具有更多计算机算法式的逻辑话语符号。例如《我们的免疫力真的下降吗？》一集中便出现了“发现”“收集”“变化”“少了许多”“接下来”“下一步”等一些客观性、流程性、逻辑性很强的话语符号。观众结合视觉画面，聆听创制者的科学话语符号，被创制者展现的数据证据和科学思考过程所吸引，更容易感受到科学实验内容的说服力和可信力。

2. 对白式的作者话语符号

在《青工所》中，作者话语符号的另一种存在方式是对白，它以显性符号的形式在整个科普之旅的叙事进程中发挥着重要的影像表达作用。《青工所》中人与人之间的对白与传统科普纪录片中的对白有着较大的差异。虽然两者都是以作者话语的科学符号形式存在，但是前者在互动形式上有所突破，比如在传统的面对面或录音、视频访谈形式的基础上，增加网络文字信息交流——与科学家进行电子邮件沟通，或者通过微信进行文字聊天。这些无声的直接式网络信息交流，在叙事中为观众展演了“此处无声胜有声”科学声景的魅力。

除此之外，《青工所》还有另一种独特的无声对白式话语符号——创制者通过“键控”“检索”等导航功能与计算机进行人机对白交流。这些“人机对白符号”主要以问答的形式存在，这是由于该作品所固有的视觉装置使然。正是这种输入性的人机交流，赋予观众一种定性的话语意识，使其能够触发科学求知的欲望。以此，致使观众可以在之后的日常生活实践中，将这种科学研究过程与科学求真的思维内化于心、外化于行。

总的来说，话语符号权力是无形的、隐蔽的，是作者与受者双方都认同和追求的一种权力^[8]。《青工所》通过作者话语营造了一个科学真实的情境，使观众完成一次另类的听觉狂欢。创制者在向科学家、路人、计算机提问的过程中，会将自己想象为观众，站在观众的角度，去思考某一个问题的缘由，以此实现作者部分话语权的让渡，在增强影片趣味性的同时，也为影片增加了互动感。进而，这种作者话语符号的互动形式实现了

对以往科普纪录片话语符号形式上的突破与继承。

（二）音乐符号的真实变奏

音乐作为创制者表现电影符号物质属性的辅助性手段，也在《青工所》中发挥着至关重要的叙事作用。背景音乐符号根据叙事节奏的需要，复现出一段又一段由音符组成的听觉性符号，对剧情进行有听觉审美感知的“附和”。观众在欣赏由众多科学符号组成的桌面影像时，被其中的背景音乐所深深吸引，尤其是为其中独特的音乐符号所打动，在由音乐符号所建构的符号空间中，获得科学性的数据信息，形成对科学符号的审美认知。

《青工所》中，创制者根据不同的剧情或场景，选择或轻快、趣味、放松，或严肃，或带有悬疑色彩的音乐，建构出科学的听觉性符号，使观众更能置身于科学符号的“表象”之中。《我为什么会被诊断为抑郁症》一集的结构包括陈述科学事实、搜索信息、厘清问题思路、与专家探讨问题等阶段。在陈述科学事实的时候，背景音乐是严肃的、冷静的；然而，一旦发现问题有了新的发展方向，音乐便变得欢快，给人一种轻松、如释重负的感觉。观众作为听觉主体，随着背景音乐符号的起起伏伏，在影片构筑的科学声景符号世界中，将自己的身心放空，积极主动地去想象和感知在特定环境和生活世界中科学的意义与内涵。

（三）音效符号的逼真意指

《青工所》通过大量使用科学图像符号这种带有数字科技特色的视觉符号，创造出了一个独特的符号幻象世界。而这些视觉影像内涵在听觉上的复现，便是作品中科技感强烈的数字音效符号。图像符号与音效符号相结合塑造了一个完整的视听形象，为观众建构出一个带有科学真实性

的符号景观世界。

《青工所》的数字音效符号主要分为键盘、数字光标点击的“模拟声”，静默思考的寂静声以及图表强调的提醒声三类。三者作品中有着共同的效能，使得观众沉浸在科学知识的传播过程中。但是，三者的科学符号表征，在其意指内涵与外延方面均有所差别。键盘敲击以及数字光标点击的“模拟声”在《青工所》中模拟创制者“行为动作”所产生的声音效果，复现创制者的镜像化心理状态。作品中这些“模拟声”是对科学信息的检索与确定性进行验证时所产生的声音，不过这是创制者后期根据视觉画面添加的一条声音轨道。而静默思考的寂静声以及图表出现强调的提醒声，在动静结合中，为观众提供一个沉浸式思考的场域，静时引导观众可以与创制者同步思考一些科学问题，动时吸引观众注意新出现在屏幕上的线索，以此复现出创制者与观众共鸣的审美情感状态。

五、结语

区别于悬疑、惊悚叙事的桌面电影类型，《青工所》深耕于由科学逻辑、科学思维所构筑的纪录世界之中。系列作品将科学性、真实性与计算机桌面独特的艺术性融合，通过桌面讲述一个个有趣、有料的科学小故事，解答人们日常实践中好奇的小问题，提升观众的科学素养，具有很强的社会价值与科普教育意义。

与传统的科普纪录片相比，《青工所》在内容形式上使观众眼前一亮，既非一味进行知识说教，也不是强行灌输科学思想，而是以新颖且独特的叙述方式与观众建立一种互动、参与的探讨机制，循序渐进地辨析科学知识，引导观众充分发挥自己的主观能动性，通过调动观众自身的注

意力与想象力让他们去审视自己日常网络审美生活，以此唤醒大众对科学的理性认知。在表现形式上，《青工所》更是在媒介技术的加持下突破

了艺术性、哲学性、美学之间的众多壁垒，实现电脑桌面的“再媒介化”，盘活了科普纪录片的发展潜力与生命力。

参考文献

- [1] 许南明, 富澜, 崔君衍. 电影艺术词典 [M]. 北京: 中国电影出版社, 1986.
- [2] 张净雨. 弹窗惊魂: 桌面电影中的主体、他者与世界 [J]. 电影艺术, 2019(1): 35-40.
- [3] 豆扬, 高宏斌. 新中国成立以来中国科教电影主题变迁探究——以片名为切入点 [J]. 科普研究, 2021, 16(3): 22-29, 108.
- [4] 居伊·德波. 景观社会 [M]. 张新木, 译. 南京: 南京大学出版社, 2017.
- [5] 刘冰菁. 景观社会中的“异轨”与突围: 居伊·德波哲学思想研究 [M]. 北京: 北京师范大学出版社, 2021.
- [6] 赖荟如. 电影返古: 作为吸引力电影的“桌面电影” [J]. 北京电影学院学报, 2021(5): 15-23.
- [7] W. J. T. 米切尔. 元图像 [M]. 陈永国, 译. 北京: 中国民族文化出版社, 2021.
- [8] 孙大平. 社会媒介场域话语符号权力的探索与反思 [D]. 合肥: 中国科学技术大学, 2011.

(编辑 / 邹 贞 齐 钰)

The Construction of Scientific Symbolic Landscapes in *Network Neighborhood*

Li Jingrui Wang Hong

(School of Journalism and Communications, Shandong Normal University, Jinan 250014)

Abstract: Popular science documentaries are an important subtype of science documentaries. With the advancement of media technologies and the increasing integration of aesthetics into daily life, combining popular science documentaries with desktop cinema and expanding the content themes of desktop films has marked a milestone in the integration of science and visual media. *Network Neighborhood* exemplifies this new form of media art by using visual symbols to narrate a popular science journey within computer desktops, presenting diverse artistic symbols and showcasing scientific symbolic landscapes through smart replicated images.

Keywords: *Network Neighborhood*; popular science documentary; scientific symbol; meta-image; landscape

CLC Numbers: J905 **Document Code:** A **DOI:** 10.19957/j.cnki.kpczpl.2024.03.011