

Atuel：一条河，一个人，一朵云

被强行改道的河流、家园化为烟灰的狐狸，形单影只的云朵，当我们从“征服者”的高度走下来……



特约撰稿人 李泮璇

刊登于 2024-02-18

[#独立游戏](#) [#Game On](#) [#环保](#) [#土地问题](#)



我是一条鱼，顺着河水游进湖中，见对岸丘陵上正着起野火。于是飞升化成云，朝着火山浮走。云下有一只孤独的狐，我施雨浇灭它面前的焰火。但我只是一片孤独的云，救不了那座森林。我落在狐狸头上附身于它，助它一程力量逃出火海……



游戏截图。

纪录片游戏“*Atuel*”（阿图埃尔河）是一部交互电影，它让玩家以超现实的方式游览一条河的旅程。最开始，我们控制的是一股溪流，随着地理环境和剧情的变化又辗转附身于一条鱼、一朵云、一只狐狸、一只鸟、一滴雨……

“*Atuel*”由阿根廷独立游戏工作室 *Matajuegos* 开发。*Matajuegos* 注重艺术表达，探索具有拉丁美洲特色的批判性游戏实践，制作过不少融合本地与个人的社会、政治观点游戏，很多都深具讽刺性和实验性。2021年，来自阿根廷、南非和英国的社会研究学者组成的环保纪录片团队 *12.01 Project*，联系到 *Matajuegos*，想使用一笔项目基金委托 *Matajuegos*，根据该团队拍摄的阿图埃尔河纪录片制作一款电子游戏。

阿图埃尔河（*Río Atuel*）发源自安第斯山脉，流经阿根廷的门多萨省和拉庞帕省，河道全长790公里，流域面积39,904平方公里。*Matajuegos* 的主要成员之一 *Santiago Franzani* 一向关注水文、环境的话题，所以工作室欣然答应了这项委托。

合作初始，*12.01 Project* 分享了对沿河当地人的采访等拍摄内容，在前期制作阶段就为 *Matajuegos* 提供了足够的灵感，做好故事大纲的构思。在 *Matajuegos* 负责叙事设计的设计师 *Pablo Quarta* 说，*12.01 Project* 给予了设计师们充分的呼吸空间，因为这个项目是公益性质，非营利也非商业，所以工作室在制作过程中不需要刻意保护所谓的品牌形象。



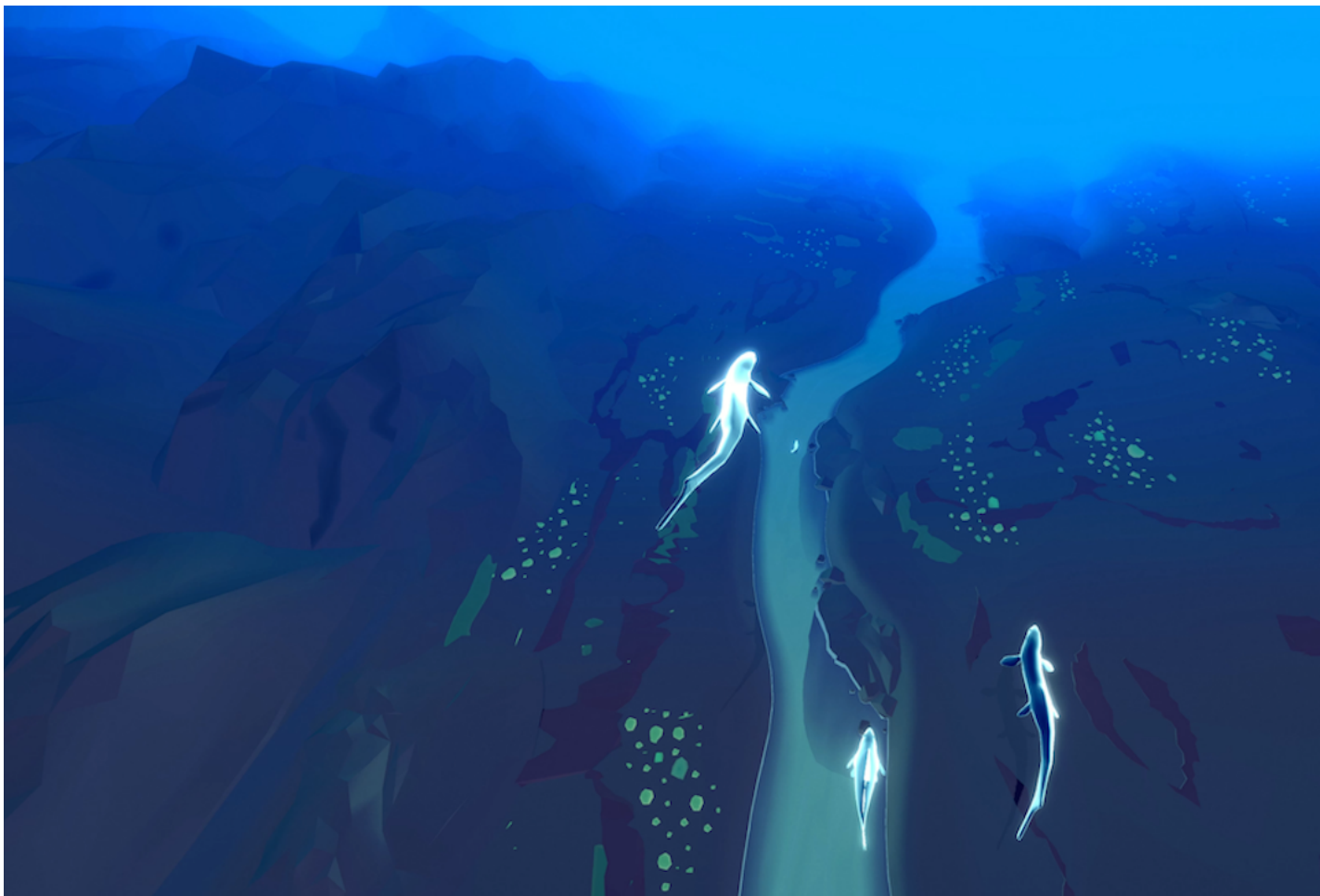
一条河不仅是一滩水的集合，它可以是一个人，更是一个生态系统。它承载岸边百姓的记忆，成为了人们基因的一部分。它甚至记录了跨纪元的生物数据——阿图埃尔河是安第斯山脉的延展，千百年来它沿途搬运了山峦的碎片，记录下史前海床的历史信息。游戏中有这样一幕，玩家化身的小鱼游过村庄，空中回荡妇人的歌声；接着，画面拉远，鱼与现世的河变成苍悠海沟幻影里很小很小的一部分，远古的龙鱼在上方遨游。河流穿越时空地，甚至与周围生物群系的灵魂交织，组成复杂的生命网络。

生灵的集群本应得到敬畏。曾经，当地人在跨越河流前需要先卜问，征求神灵的许可。这类对河流的拟人化在世界上很多古老的文化里普遍存在——《千与千寻》中，来汤婆婆浴池里洗去满身污秽的河神，就是吉卜力工作室对现代工业垃圾污染环境的嘲讽。而现在，阿图埃尔河面临著全球淡水体都躲不掉的气候变暖危机。河水径流随着山顶冰川和积雪的薄弱而减少，导致流域干旱。河流岸边的阿根廷门多萨省失去了河水滋养，多片绿洲开始萎缩，农业也在衰退；而当地政府应对水资源短缺的配给政策又加剧了地方居民与大企业之间的经济差距。至此，许多世代代靠着阿图埃尔河经营的葡萄酒庄和橄榄油农场皆已关闭，工人们纷纷离开，去其他地区寻找工作。

2020年德国新媒体艺术中心 (ZKM) 的“思想展览”《关键带：地球政治的观测站》中，哲学家布鲁诺·拉图 (Bruno Latour) 提到“关键带”是从地质学挪用的名词，指的是地表及其上下百米范围的一层“薄薄的皮肤”，这是地球上最鲜活、瑰丽的圈层。人类自从出现以来便逐渐频繁地影响这个圈层。英国科学家詹姆斯·洛夫洛克 (James Lovelock) 与荷兰大气化学家保罗·克鲁岑 (Paul Jozef Crutzen) 据此先后提出了盖亚假说 (Gaia Theory) 和人类世 (Anthropocene) 概念。在盖亚假说中，地球与栖于其内的整个生物圈构成能够自我调节的“超级有机体”。盖亚假说后来又由琳·马古利斯 (Lynn Margulis) 的内共生学说 (Symbiogenesis) 完善——马古利斯用苔藓的例子来比喻，如今的地表景观是地球上有机物和无机物相互作用的结果，而人只是有机物中的重要一员。

“安第斯山脉-阿图埃尔河”以及随水流盈亏而生长、缩减的植被也是一个共生系统，是全球淡水水域的代表。事实上，“Atuel”里的游戏地图并不是基于阿图埃尔河渲染的，建模过程中工作室甚至没有参考任何一条阿根廷的河。据游戏设计师 Pablo Quarta 介绍，河流模型来自于英国某地，因为在游戏设计师的创作理念里，游戏里的“河”是世界上所有河的缩影，而全球变暖的许多论证都来自英国气象局的观测数据，所以团队才有了这个取材想法。

“全球变暖”之外，河流还要面对河流与人、人与人之间的权力争夺。游戏中有这样一段画外音：“从发源地到水坝，这段河流自然流淌。一旦进入水坝，并分流到运河、灌溉渠或支流……[它]不再是自然的，而是被人类左右着。”



在阿根廷，阿图埃尔河附近的门多萨和拉庇帕两县，在全国经济排名中分别为第五和倒数第三，它们围绕河水资源分配和管理的争论历时已久达百年。阿图埃尔河的大部分河段位于门多萨，最后一截则在拉庇帕消逝。过去，它一直是两地的重要灌溉水源，支持着地方农业与经济。然而，在环境问题影响水流时，门多萨实施了迁移河水的水利项目和大坝建设，以满足省内的用水需求。此举牺牲了拉庇帕下游居民和企业的利益，加剧了流域社区之间的紧张关系。

现实中，门多萨政府对冲突的回应是强调气候变化对河水的影响，将“过错”推到阿图埃尔河的身上，弱化水利项目对径河水流量的窃取与消耗，使河水冲突变成了难以解决的问题——冲突涉及到多个利益相关者之间的竞争，而现有的社会系统难以通过单一的程序调整任何一方，维持水资源获取、使用权的可持续性和公平性。两省悬殊的经济实力更让人联想到罗布·尼克松 (Rob Nixon) 在《慢性暴力与穷人的环保主义》一书中介绍的，被贫穷催化的“逐渐形成且隐形的暴力，一种分散在时间与空间中且破坏性滞后的暴力”。

缺少资源的贫穷者无权决定资源分配，就像是被强行改道的河流、失去了流水无奈空等的河床、被野火拦路眼见家园化为烟灰的无助狐狸，也像是山火和干涸峡谷上空形单影只的小云朵——它尽力挤出了几滴雨水，而它们在浸入草木之前就已经蒸发了。

12.01 Project 最初的构想是制作一个强系统性的游戏，比如通过管理资源的数值去改变河水与流域的环境状态，但限于预算和时间，Matajuegos 提出了类步行模拟器的方案。简单的移动机制允许团队将更多时间投入到材料挖掘和编剧创作上，这遵循了 Matajuegos 受托的初衷——他们在现有的拍摄材料里看到了幻想再创作的潜能，团队成员 Franzani 的幻想美术风格也可以浪漫地融入大地主题里。

游戏使用纪录片的采访音频，这些声音来自阿图埃尔河沿岸的地质学家、生物学家、陶工、活动家和历史学家。设计师们不想在作品中输出新的人声，但在非人的部分植入了自己对于自然界中动植物群间关系的解读。花鸟鱼虫得到了河的润泽又将营养回馈河流；水汽蒸发又凝聚成甘霖赐予两岸更丰富的生命力。在移形幻化的设计里，被附身的物象皆来自本地的生灵——工作室甚至考虑过让鲜活植物作为某阶段的附体。负片般色彩的环境里点缀着被鲜艳对比色高亮出来的动物、植物，甚至虚幻的神明，远远地标识出与玩家互为陪伴的生命体。

游戏里会有来自当地人的画外音。

纪录片本身的视觉没有主角性，以展示拍摄队伍顺着水流看到的景观为主；访谈的部分多为客观的铺陈，没有明显的思路串联。但在游戏里，工作室通过对角色的行为设计为物象赋声，让这件数字作品游戏超越了作为纪录片副产品的身份，强调人的反省，引导观众从“征服者”的高度走下来，站在人以外的角度，设身处地思考河流对万物的意义。当我控制云朵降雨为火林中的狐狸寻路时，画外音的女声开始批判人类篡改水道的行为。在她的阐述与紧张的音效伴奏中，我在上下左右移动的云朵身上感到一丝焦急，并开始联想干旱与山火的因果联系、担忧狐狸以及其他住在森林里的动物的安危。

Matajuegos 还通过对访谈的选编、剪辑来表达观点。被匿去讲述者姓名的音频由“河流是什么”来展开讨论。一个声音提到了阿根廷作家 Galileo Vitali 的一段比拟，说：“一条河流一开始是狂野、匆忙的，像个孩子；然后进入青春期时，它稍变稳重；到了成年期它就被安置在堤坝或运河中；最后的最后，河流

就像一个人一样会逝去，渐渐消散，直至消失。”从山间溪水到湖泊、峡谷，到最终隐入城市的水渠，影片的视觉叙事也遵循了这个比喻。

游戏截图。

Matajuegos 无意将“Atuel”做成一款宣言式的政治宣传游戏。他们认为，诗意的叙述能让玩家以更敏感、非纯理性的方式来与问题背后的生态系统建立情绪连接。在纪录片的采访录音里，没有受访者直接面对这个争议来讨论河水的权力，但工作室选择了一些隐喻来间接回应这场争端。一个受访者说：“河水从未阻碍我们的流动。相反，在这个地区，七千年来直到现在，它一直陪伴着人类流动。然而从文明诞生到今日，我们所做的恰恰是不让这条河自由流淌。”

[# 独立游戏 # Game On # 环保 # 土地问题](#)

本刊载内容版权为端传媒或相关单位所有，未经[端传媒编辑部](#)授权，请勿转载或复制，否则即为侵权。

端傳媒的下一程，需要你的守護。今天就成為訂閱會員，支持我們走下去，支持華文世界不可或缺的深度報導和多元聲音。點擊了解更多[會員計畫](#)