

Visto : terror helvético, hecho a mano

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: **Panorama suizo : revista para los Suizos en el extranjero**

Band (Jahr): **49 (2022)**

Heft 1

PDF erstellt am: **15.08.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.



Terror helvético, hecho a mano

Un cuento de terror que combina folclore y surrealismo, enmarcado en un paisaje alpino dibujado a lápiz: una impresionante obra de arte creada a mano por el suizo Michel Ziegler.

RAINER SIGL

El turista que solo visita los Alpes en verano apenas puede imaginar el lado sombrío de esas montañas. Sin embargo, quienes viven ahí todo el año saben que los Alpes pueden llegar a ser un auténtico lugar de espanto. Prueba de ello son los innumerables cuentos y leyendas, en los que el paisaje inhóspito que se extiende más allá del bosque revela su lado siniestro y escalofriante.

Fue precisamente este aspecto tétrico el que cautivó a Michel Ziegler, artista lucernense de 39 años y desarrollador de videojuegos. Durante no menos de seis años y medio, Ziegler se dedicó a crear un juego que salió al mercado en primavera de 2021. Y en noviembre del mismo año, su obra fue elegida por los *Swiss Game Awards* como “mejor juego suizo del año”.

“Mundaun” es una aventura de terror en primera persona, que nos conduce a un recóndito paraje de los Alpes, en busca de un secreto. Tras la misteriosa muerte de su abuelo durante un incendio, el protagonista retorna al pueblo de su infancia, más allá de un valle cubierto de tormentosas nubes y coronado por la doble cima de una elevada montaña. La granja del

abuelo, rodeada de praderas alpinas recién segadas, es el punto de partida de una aventura en la que un idilio alpino pronto se convierte en un lance surrealista y aterrador.

Un mundo en sepia

“Mundaun” nos sumerge en un ambiente único, totalmente dibujado a mano: a partir de sus dibujos en sepia que rememoran las antiguas fotografías y el cine de antaño, Ziegler trasladó cada textura, cada rincón de los escenarios y cada personaje al universo tridimensional del juego.

Ziegler afirma haberse inspirado en los rudos paisajes alpinos, en viejas leyendas, en álbumes y archivos fotográficos de los Grisones, así como en viejos establos y granjas de Platenga, minúsculo caserío de Survelva donde, de pequeño, solía pasar las vacaciones. Muchos lugares, como la pequeña capilla que aparece en el videojuego, son absolutamente reales, declara Ziegler. Lo mismo puede afirmarse de la lengua del juego, pues “Mundaun” ha sido grabado totalmente en retorromano. Tanto la lengua, traducida mediante subtítulos, como el estilo gráfico y el denso ambiente que resulta de una

«GAMES»

Exposición en “Forum Schweizer Geschichte”, Schwyz

¿Quién no conoce “Fortnite”, “Mario Bros.” o “Minecraft”? En todo el planeta son 2 500 millones los adeptos a los videojuegos. La exposición “Games” nos propone un viaje en el tiempo, a lo largo de los cincuenta años de historia de los videojuegos. La exposición nos muestra su desarrollo histórico y técnico, sin ocultar aquellos aspectos que resultan cuestionables. Además, nos propone puntos de juego donde podemos realizar pruebas con los distintos juegos. Abierto a diario de 10 a 17 horas, cerrado los lunes.

www.forumschwyz.ch/games

música y un fondo sonoro muy acertados, otorgan a “Mundaun” su singular e inigualable encanto.

Siete horas de intriga

El lector quizá se pregunte: ¿No será “Mundaun” un simple *walking simulator*, es decir, uno de esos juegos llenos de sensaciones estéticas, pero carentes de elementos lúdicos? Todo lo contrario: “Mundaun” nos brinda una prodigiosa gama de posibilidades de acción. En sus solo siete horas de duración nos propone las más variadas actividades, invitándonos a resolver toda clase de misterios y a explorar un extraño mundo en el que debemos luchar contra monstruos o darles esquinazo, ir en busca de leña, agua y café soluble para preparar un buen café que estimulará nuestras habilidades mentales; y en lo más alto de la montaña, los intrépidos podrán divertirse a tope montando en trineo. Todo eso hace de “Mundaun” una apasionante historia de terror, cuyo suspenso no deja de crecer hasta el desenlace final.

Las subvenciones allanaron el camino

Desde otoño de 2014, Michel Ziegler se dedicó en exclusiva a desarrollar este juego, por lo general en solitario. Solo en la fase final de desarrollo recibió el respaldo de la compañía estadounidense independiente MWM Interactive, editora de videojuegos.

Ciertamente, el trabajo realizado en “Mundaun” poco tiene que ver con el ideal de una carrera independiente en solitario, tipificada por legendarias excepciones tales como Markus “Notch” Persson (“Minecraft”). Tras haber estudiado informática, poco antes de cumplir los treinta Michel Ziegler se graduó en ilustración. Logró hacer realidad su singular proyecto gracias a las subvenciones de desarrollo a las que pudo acogerse: 120 000 francos

que a lo largo de los años recibió de diversas fuentes, según declara el propio Ziegler.

Sin estas subvenciones y sin la oportunidad que le brindó la fundación cultural *Pro Helvetia* de participar en ferias de videojuegos (por ejemplo, la de San Francisco), habría sido prácticamente imposible que un desarrollador en solitario como él se hiciera un hueco en el mercado de los videojuegos, afirma nuestro artista.

Es verdad que el desarrollo de “Mundaun” estuvo repleto de altibajos, reconoce Ziegler. Pero el público se ha visto recompensado, pues un juego como este jamás se había visto: la combinación de una impresionante obra de arte con una entretenida historia de terror. Esperemos que, a pesar de su carácter voluntaria y casi radicalmente local, este juego conquiste a un amplio público internacional.

RAINER SIGL ES PERIODISTA INDEPENDIENTE EN VIENA. UNA DE SUS ESPECIALIDADES SON LOS VIDEOJUEGOS.



