Zeitschrift: Revue suisse : la revue des Suisses de l'étranger
Herausgeber: Organisation des Suisses de l'étranger
Band: 49 (2022)
Heft: 1

Rubrik: Images : de l'horreur suisse faite à la main

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 10.12.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

De l'horreur suisse faite à la main

Un graphisme dessiné au crayon et à la main, un décor perché au sommet des Alpes, un conte horrifique associant folklore et surréalisme: le jeu vidéo du créateur suisse Michel Ziegler est une œuvre d'art époustouflante.

RAINER SIGL

Les touristes qui ne visitent les Alpes que par beau temps n'ont pas la moindre idée de leur côté sombre. Les autochtones, eux, savent que ces montagnes au cœur de l'Europe peuvent aussi se muer en lieu d'épouvante. D'innombrables contes et légendes en témoignent, où le paysage désolé s'étendant au-delà de la limite des forêts révèle souvent sa face obscure.

C'est précisément cette obscurité qui a séduit l'artiste lucernois Michel Ziegler, concepteur de ce jeu vidéo. Le presque quarantenaire a travaillé pendant six ans et demi sur «Mundaun» avant de le commercialiser au printemps 2021 et de remporter en novembre le titre de «meilleur jeu suisse de l'année» dans le cadre des Swiss Game Awards.

«Mundaun» est un jeu d'aventure et d'épouvante pour un joueur, dont le but est de percer un secret dans un lieu perdu des hautes Alpes. La mort mystérieuse de son grand-père dans un incendie entraîne le protagoniste sur les lieux de son enfance, au-dessus de la vallée nuageuse, sur le flanc de sommets jumeaux. La ferme du grand-père, entourée par des prairies fraîchement fauchées, est le point de départ d'une aventure qui fait bien vite basculer l'idylle alpine dans un univers fantastique surréaliste et inquiétant.

Un monde en sépia

L'atmosphère de «Mundaun» est unique, car le jeu a été dessiné entièrement à la main: Michel Ziegler a transposé chaque texture, chaque élément du décor et chaque personnage dans un environnement tridimensionnel à partir de ses dessins au crayon. Cela confère au jeu un style particulier, aux tons sépia, qui évoque les anciennes photos et les films en noir et blanc.

Le créateur s'est inspiré d'albums et d'archives photo des régions montagneuses des Grisons, de légendes et de la nature sauvage ainsi que d'anciennes étables et des maisons de Platenga, minuscule hameau de la Surselva dans lequel il passait ses vacances, enfant. Bon nombre de lieux apparaissant dans le jeu, comme la petite chapelle, sont directement empruntés à la réalité. Tout comme la langue du jeu, puisque «Mundaun» est entièrement parlé en romanche. La langue, traduite dans des sous-titres,

«GAMES» Exposition au «Forum de l'histoire suisse» à Schwytz

Tout le monde ou presque connaît sans doute Fortnite, Mario Bros. et Minecraft. Il n'y a rien d'étonnant à cela, puisque 2,5 milliards de gens sur la planète jouent à des jeux vidéo. L'exposition «Games» propose aux visiteurs un voyage dans le temps à travers les quelque 50 ans d'histoire des jeux électroniques. L'exposition retrace leur évolution historique et technique, tout en abordant certains de leurs aspects perçus comme préoccupants. Des stations de jeux invitent à tester soi-même les jeux. Ouvert tous les jours de 10 à 17 heures, fermé le lundi. www.forumschwyz.ch/fr/expositions/temporaire/2021/games/games

le style graphique et l'atmosphère dense, portée par une musique et des sons forts réussis, font de «Mundaun» une expérience inédite.

Sept heures d'énigmes à résoudre

Si vous pensez que «Mundaun» n'est qu'un «simulateur de promenade», c'est-à-dire un de ces jeux dans lesquels l'expérience esthétique de l'univers parcouru est dépourvue d'éléments ludiques, rassurez-vous: il y a étonnamment beaucoup de choses à faire ici. La résolution d'énigmes variées et la découverte du monde permettent de se livrer, pendant près de sept heures, aux occupations les plus diverses: livrer bataille à des monstres ou tenter de les éviter, trouver du bois, de l'eau et du café soluble à boire pour renforcer sa santé mentale ou encore se lancer dans une téméraire descente en luge sur une piste où la neige ne fond jamais. De surcroît, «Mundaun» raconte une histoire d'épouvante passionnante, dont le suspense ne fait que croître jusqu'à la scène finale.

Des subventions ont aplani le chemin

Michel Ziegler a travaillé exclusivement à la conception de son jeu, et presque entièrement seul, depuis l'automne 2014. Ce n'est qu'à la toute fin de la phase de développement qu'il a reçu du soutien de la part de MWM Interactive, maison d'édition de jeux vidéo indépendante américaine.

Mais son travail sur «Mundaun» n'a pas grand-chose en commun avec l'image d'Épinal d'une carrière solo fulgurante façonnée par certaines figures d'exception légendaires comme Markus «Notch» Persson («Minecraft»). Après des études d'informatique, Michel Ziegler a attendu la fin de la vingtaine pour se lancer dans une formation d'illustrateur. S'il est parvenu à réaliser son projet original, c'est grâce aux subventions reçues pour son développement. Michel Ziegler a bénéficié d'une aide de 120 000 francs au fil des années, issue de différentes sources.

Sans ces subventions et sans la possibilité, offerte par la fondation pour la culture Pro Helvetia, de participer à de grands salons du jeu comme celui de San Francisco, il aurait été presque impossible pour un développeur indépendant comme lui de mettre un pied dans le marché des jeux, relate Michel Ziegler.

De fait, le développement de «Mundaun» a connu des hauts et des bas. Pour le public, cette persévérance a payé: jamais encore on n'avait vu un jeu vidéo comme «Mundaun». Il s'agit à la fois d'une œuvre d'art époustouflante et d'un jeu d'épouvante divertissant. On ne peut qu'espérer qu'il trouve, malgré son caractère local presque radical, un public international aussi large que possible.

RAINER SIGL EST JOURNALISTE INDÉPENDANT À VIENNE. IL EST SPÉCIALISÉ, ENTRE AUTRES, DANS LES JEUX VIDÉO.