

Abstract : Le grotesque dans *Wario Land*

Cette émission sera consacrée au jeu *Wario Land: Super Mario Land 3*, développé et édité par Nintendo et sorti en 1994 sur *Game Boy*. Il sera analysé la façon dont le personnage principal détruit ses ennemis, en comparaison notamment de *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins* et des autres jeux de la saga *Wario Land*. La problématique sera la suivante : « Pourquoi, dans *Wario Land*, Wario peut-il à la fois saisir les ennemis après les avoir étourdis, mais aussi les détruire en les écrasant grâce à un *power-up* ? »

1 – Introduction et problématique 00:49 => 06:11

Où l'on présente le jeu et notre problématique.

2 – Pouvoir donné, pouvoir reçu 06:13 => 12:14

Où l'on définit la différence entre le *power-up* et la *capacité*.

3 – Ramasser, thésauriser, redistribuer 12:15 => 20:35

Où l'on montre qu'un signe narratif a influencé un signe de *gameplay*.

4 – Convertir et pervertir 20:37 => 27:07

Où l'on montre que cette influence construit en retour un signe narratif.

5 – Scarbo et la verrue 27:10 => 32:29

Où l'on fait un parallèle avec le mouvement culturel du « grotesque ».

6 – Montrer, ne pas dire 32:31 => 38:43

Où l'on évoque la façon dont un jeu vidéo peut construire une narration.

Ludographie :

Banjo-Kazooie (1998, RareWare/N64)

Banjo-Tooie (2000, RareWare/N64)

Final Fantasy VII (1997, Squaresoft/Playstation)

The Legend of Zelda (1986, Nintendo/Nes)

Mario Bros. (1983, Nintendo/Arcade)

Mario & Luigi: Superstar Saga (2003, AlphaDream/Game Boy Advance)

Metroid (1986, Nintendo/Nes)

Metroid Fusion (2002, Nintendo/Game Boy Advance)

Metroid: Other M (2010, Team Ninja/Nintendo Wii)
Paper Mario (2000, Intelligent Systems/N64)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/Nes)
Super Mario Bros. 2 (1988, Nintendo/Nes)
Super Mario Bros. 3 (1988, Nintendo/Nes)
Super Mario Land: 6 Golden Coins (1992, Nintendo/Game Boy)
Super Mario RPG (1996, Squaresoft/Super NES)
Super Mario World (1990, Nintendo/Super NES)
Super Metroid (1994, Nintendo/Super NES)
Super Princess Peach (2005, Tose/Nintendo DS)
VVVVVV (2010, Nicalis/Dématérialisé)
Wario Land: Super Mario Land 3 (1994, Nintendo/Game Boy)
Wario Land II (1998, Nintendo/Game Boy)
Wario Land 3 (2000, Nintendo/Game Boy Color)
WarioWare, Inc.: Mega Microgames! (2003, Nintendo/Game Boy Advance)
Yume Kōjo: Doki Doki Panic (1988, Nintendo/Famicom)