

Le silence dans *Shrug Island* et dans *The Neverhood*

Cette émission sera consacrée aux jeux *Shrug Island*, développé par Tiny Red Camel et sorti en 2018 sur PC, et *The Neverhood*, développé par The Neverhood, Inc. et sorti sur PC en 1996. Nous les explorerons en fonction de leurs choix de ne pas douer leurs protagonistes d'une voix et de conduire leur narration surtout silencieusement. Nous poserons la problématique comme suit : « De quelle façon *The Neverhood* et *Shrug Island* construisent-ils leur narration sans le truchement de la parole ? »

1 – Présentation et problématique 00:59 => 06:17

Où l'on présente la problématique de l'émission.

2 – Dire et faire 06:19 => 12:59

Où l'on explicite les relations entre narration et action dans les jeux vidéo.

3 – Les ficelles du Polichinelle 13:00 => 20:11

Où l'on montre de quelles façons ces jeux subvertissent ces catégories.

4 – La dernière tranquillité 20:12 => 26:08

Où l'on montre que cette réflexion œuvre à la renaissance du jeu d'aventure type *point'n click*.

Ludographie :

Colossal Cave Adventure (1976, William Crowther/Commodore 64)
Discworld Noir (1999, Perfect Entertainment/Windows)
Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993, Sierra Entertainment/PC)
Grim Fandango (1998, LucasArts/Windows)
King's Quest (1983, Sierra On-Line/IBM PCjr)
King's Quest IV: The Perils of Rosella (1988, Sierra Entertainment/PC)
The Legend of Zelda (1986, Nintendo/NES)
Loom (1990, Lucasfilm Games/PC)
Maniac Mansion (1987, LucasFilm Games/Commodore 64)
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991, LucasArts/PC)
The Neverhood (1996, The Neverhood, Inc/Windows)
Phantasmagoria (1995, Sierra Entertainment/Windows)
Resonance (2012, Wadjet Eye Games/Dématérialisé)
The Secret of Monkey Island (1990, Lucasfilm Games/PC)
Shardlight (2016, Wadjet Eye Games/Dématérialisé)
Shrug Island: The Meeting (2018, Tiny Red Camel/Dématérialisé)
Space Quest: Chapter I – The Sarien Encounter (1986, Sierra On-Line/Apple II)

Technobabylon (2015, Wadjet Eye Games/*Dématérialisé*)
The Stanley Parable (2013, Galactic Café/*Dématérialisé*)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/*NES*)
The Walking Dead (2012, Telltale Games/*Dématérialisé*)
The Wolf Among Us (2013, Telltale Games/*Dématérialisé*)
Zork (1977, Tim Anderson *et al.*/*PDP-10*)