

La transparence dans *Celeste*

Thème de l'émission :

Cette émission sera consacrée au jeu *Celeste*, sorti sur plates-formes de téléchargement en janvier 2018 et développé par Matt Makes Games. Il sera analysé sous l'angle de sa progression narrative, en lien avec ses mécanismes de gameplay, par l'intermédiaire des statistiques de gameplay qu'il exhibe. La problématique de l'émission sera posée comme suit : « Pourquoi *Celeste* choisit-il d'associer l'ascension d'une montagne mystique et des statistiques de gameplay aussi élaborées ? »

1 – Présentation et problématique 00:54 => 05:40

Où l'on présente le jeu et la problématique de l'émission.

2 – Le donné et le caché 05:41 => 10:12

Où l'on différencie information *donnée* et information *cachée*.

3 – Voir et prévoir 10:13 => 17:09

Où l'on montre comment *Celeste* fait de l'exhibition sa vertu première.

4 – L'art de l'évidence 17:11 => 21:34

Où l'on défend l'idée que la simplicité n'est jamais décevante.

Ludographie :

Battle Kid: Fortress of Peril (2010, Sivak Games/NES [*homebrew*])
Braid (2008, Number None/*Dématérialisé*)
Castlevania (1986, Konami/NES)
Celeste (2018, Matt Makes Games/*Dématérialisé*)
I Wanna Be the Guy (2007, Michael "Kayin" O'Reilly/*Dématérialisé*)
The Legend of Zelda (1986, Nintendo/NES)
Megaman (1987, Capcom/NES)
Monty on the Run (1985, Peter Harrap/*Commodore 64*)
Rick Dangerous (1989, Core Design/*Amiga*)
The Stanley Parable (2013, Galactic Café/*Dématérialisé*)
Super Mario 64 (1996, Nintendo/N64)
Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)
Super Mario Odyssey (2017, Nintendo/*Switch*)
Super Meat Boy (2010, Team Meat/*Dématérialisé*)
VVVVVV (2010, Terry Cavanagh/*Dématérialisé*)