

high score

(F)

Claude Moyen



High Score est une sculpture représentant un flipper. La proportion du fronton, l'inclinaison du plateau, le dessin des pieds, l'impression sur verre, l'échelle 1/1 contribuent à une silhouette réaliste. C'est une pièce qui joue sur tous les registres de la «réplique», de la reproduction fidèle (utilisation de matériaux originaux comme le verre, le métal, le mélaminé) à la réinterprétation plus épurée (schématisation architecturale, abstraction graphique du lay-out, absence de toute surcharge narrative, visuelle et sonore). En réponse au jeu d'arcade culte, symbole un peu désuet de rébellion et d'endurance, aujourd'hui en voie d'extinction, *High Score* est-il un monument discret? Un fétiche historique? La réactivation d'une source d'énergie?

L'ambivalence et le transitoire sont des éléments clefs de la démarche de Paul Kirps, bien calée entre arts plastiques, graphisme et design. *High Score* s'inscrit avec des œuvres comme *Diamonds* et *Mother* dans une réflexion sur l'iconographie des interfaces et objets culturels qui nous entourent.

French text by Claude Moyen, english translation by Simon Welch. © All rights reserved, Claude Moyen & Paul Kirps 2009.

high score

(E)

Claude Moyen



High Score is a sculpture of a pin-ball machine. The proportion of the pediment, the incline of the table, the design of the legs, the printing on glass and the 1/1 scale all contribute to a realistic look. It is a piece which plays on all the nuances of the "replica", from faithful reproduction (using original materials such as glass, metal and melamine) to the purest reinterpretation (architectural schematization, graphic abstraction of the lay-out, avoidance of narrative, visual and sound overload). Is *High Score* a discreet monument in response to the cult arcade game, that somewhat outdated symbol of rebellion and endurance that is today in danger of extinction? A historical fetish? The reactivation of an energy source? Ambivalence and ephemera are key elements in Paul

Kirps approach, situated somewhere between visual art, graphics and design. *High Score*, along with works such *Diamonds* and *Mother*, deals with the iconography of the interfaces and cultural objects that surround us.

French text by Claude Moyen, english translation by Simon Welch. © All rights reserved, Claude Moyen & Paul Kirps 2009.