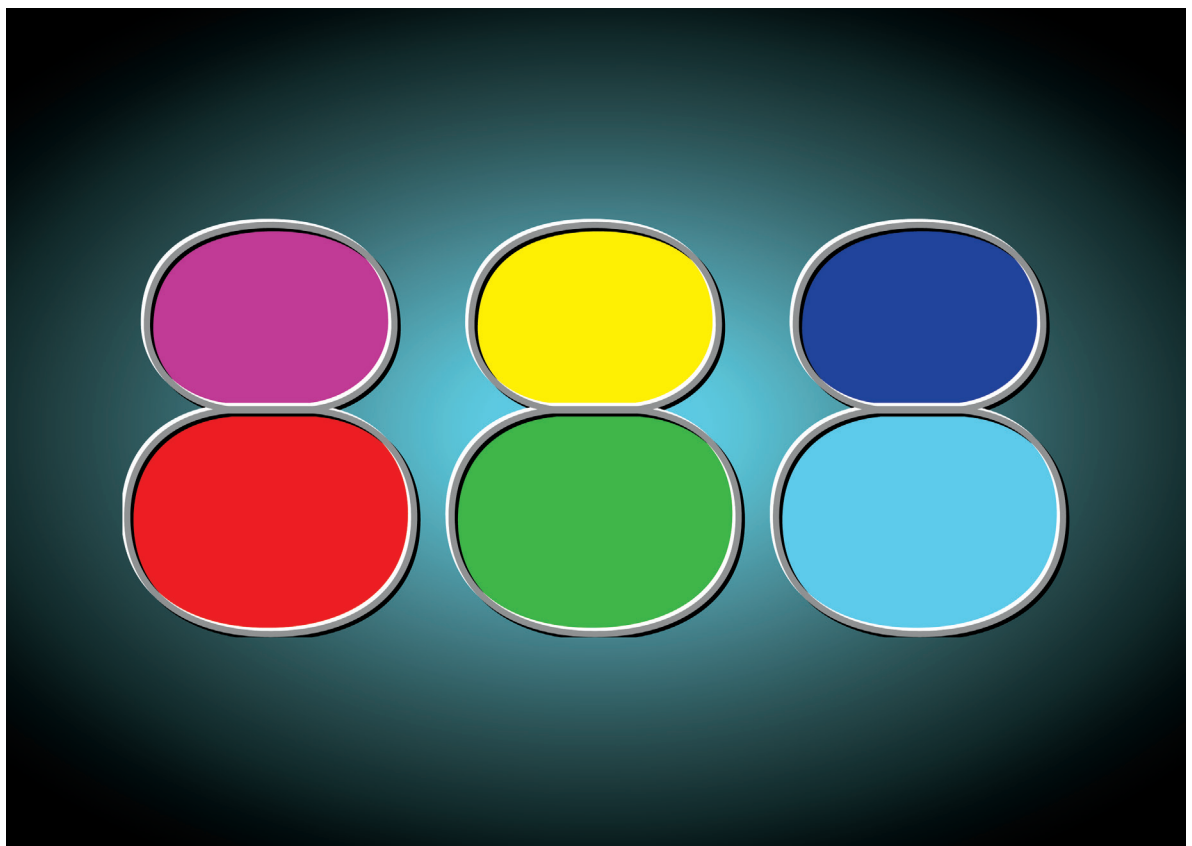


CLAUDE CLOSKY

Arcade

DOSSIER DE PRESSE



La Salle de bains, Lyon
JUIN - SEPTEMBRE 2003

Feuille de salle

Au centre de l'espace d'exposition de La Salle de Bains, Claude Closky présente sa dernière réalisation intitulée *Arcade*. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un dispositif de jeux tels qu'on le trouve dans n'importe quel café. L'artiste propose plusieurs dizaines de jeux qui fonctionnent à partir d'un principe identique : il faut cliquer sur les couleurs qui rapportent le plus de points. Les vert, jaune, violet, rouge, et bleu(s) recouvrent des objets en totalité ou en partie. On trouve aussi bien des téléphones portables que des poubelles, ou des systèmes de représentation, comme la planisphère, la mire ou encore le réseau des lignes du RER d'Ile-de-France.

Evidemment tous les jeux arborent un titre. Ces derniers reprennent parfois des termes publicitaires comme pour *Douceur des mains* qui rassemble des flacons de liquide vaisselle. Parfois, ils sont plus simples, comme avec *Pierres précieuses*, appellation qui définit l'objet représenté et le jeu éponyme. Mais les titres se réfèrent également à des marques pour lesquelles l'association avec le produit est instantanée. C'est par exemple le cas du jeu *Exacompta* qui se réfère directement à la papeterie et pour lequel Closky a dessiné un classeur générique. Tous ses « objets » sont reconnaissables au premier coup d'œil.

Six couleurs sont configurées de façon à symboliser des valeurs, mais, ce rapport est aléatoire car il est modifié à chaque nouvelle partie, qu'il s'agisse du même jeu ou d'un autre. Le joueur mémorise la couleur qui rapporte le plus de points et clique dessus avant qu'elle ne se déplace sur un autre objet ou sur une autre partie de l'image. L'objectif est d'accumuler le plus grand nombre de points et de voir figurer son nom au sommet de la liste des scores. Cependant, *Arcade* ne se limite pas à des jeux. En effet, après seulement 20 secondes d'inactivité, des 'demos' s'activent. Ce laps de temps extrêmement court oblige le joueur à en prendre conscience et l'invite à les regarder. Alors que les démonstrations sont en général des incitations à glisser une pièce dans la fente et qu'elles sont bien moins exaltantes que le jeu, au contraire ici, elles constituent une véritable fin en soi. Afin d'en mesurer l'importance, écoutons la parole de Claude Closky : « Une partie de mon travail consiste à examiner des archétypes de formes et à les vider du sens qui leur est habituellement accolé. Plus les objets sont insignifiants, plus ce travail est aisé, cependant avec *Arcade* je mets ce procédé à l'épreuve. J'utilise des éléments moins abstraits qui semblent être moins décoratifs et qui ne sont pas interchangeables. Cependant, au final, c'est toujours et encore la notion d'équivalence entre la forme et la valeur qui est démantelée. »

Closky nous livre ici la clef de voûte de son travail. Il déhiérarchise volontairement tous les principes d'équivalence qui nous sont imposés continuellement. Pour ce faire, il opère à trois niveaux. En premier, il met en parallèle les jeux avec les démonstrations, comme si l'action du jeu était égale à l'aspect passif de la 'dém' et que leur fonctionnement similaire leur octroyait *de facto* un statut identique. C'est exactement le même procédé qui régit les motifs variés des jeux et la profusion de ces derniers. Closky prend plaisir à perturber cette soi-disant liberté de choix. Il souligne la qualité aléatoire de *Arcade*. Ainsi, le joueur ne sait pas que sur les dizaines de jeux mis à sa disposition, seule une suite différente de quatorze est proposée sur l'écran à chaque nouvelle partie. S'il souhaite recommencer immédiatement le même jeu, ce dernier ne figure pas obligatoirement dans le nouveau menu. On pourrait presque croire que *Arcade* génère son propre système de gestion des jeux. Closky s'oppose au pseudo-choix prôné par les jeux d'arcade. Enfin, l'alternance constante entre des points, une teinte et un motif fait basculer la validité de tout système de correspondance. Dès lors, ce dernier devient grotesque. C'est ainsi que comme l'illustre le jeu *Pierres précieuses*, il vous faut cliquer sur une couleur-valeur toujours différente. En choisissant une pierre après l'autre, on ne peut que s'interroger sur la façon dont un signe se décode, puisque selon le contexte, la valeur oscille. La relation entre la couleur de la pierre et sa valeur finissent par disparaître complètement pour se transformer en motif décoratif.

Arcade montre l'impossibilité du rapport d'une valeur avec une couleur. Cette question est fondamentale pour comprendre l'oeuvre de Closky. Elle problématise quantité de ses travaux, et pour n'en citer qu'un récent, arrêtons-nous sur *Les Euros* ; une série de photographies de billets qui se chevauchent et dont les montants de chaque coupure sont additionnés pour former un total différent écrit à la main directement sur l'image. A l'identique avec *Arcade*, un tel décalage entre la valeur et sa représentation est définitoire. Ce principe dépasse le cadre de l'oeuvre et s'applique à notre façon de penser et d'appréhender le monde. Il a

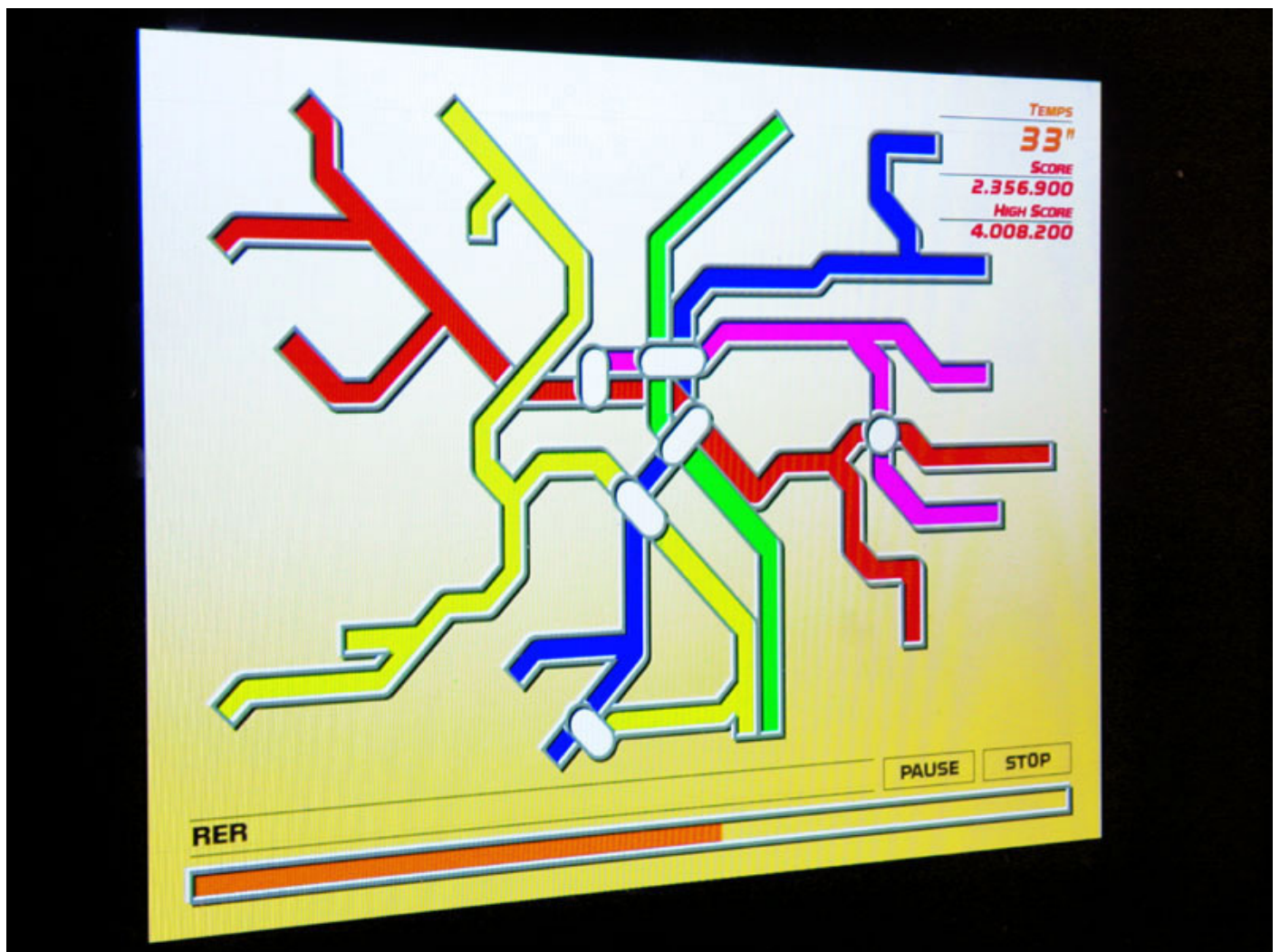
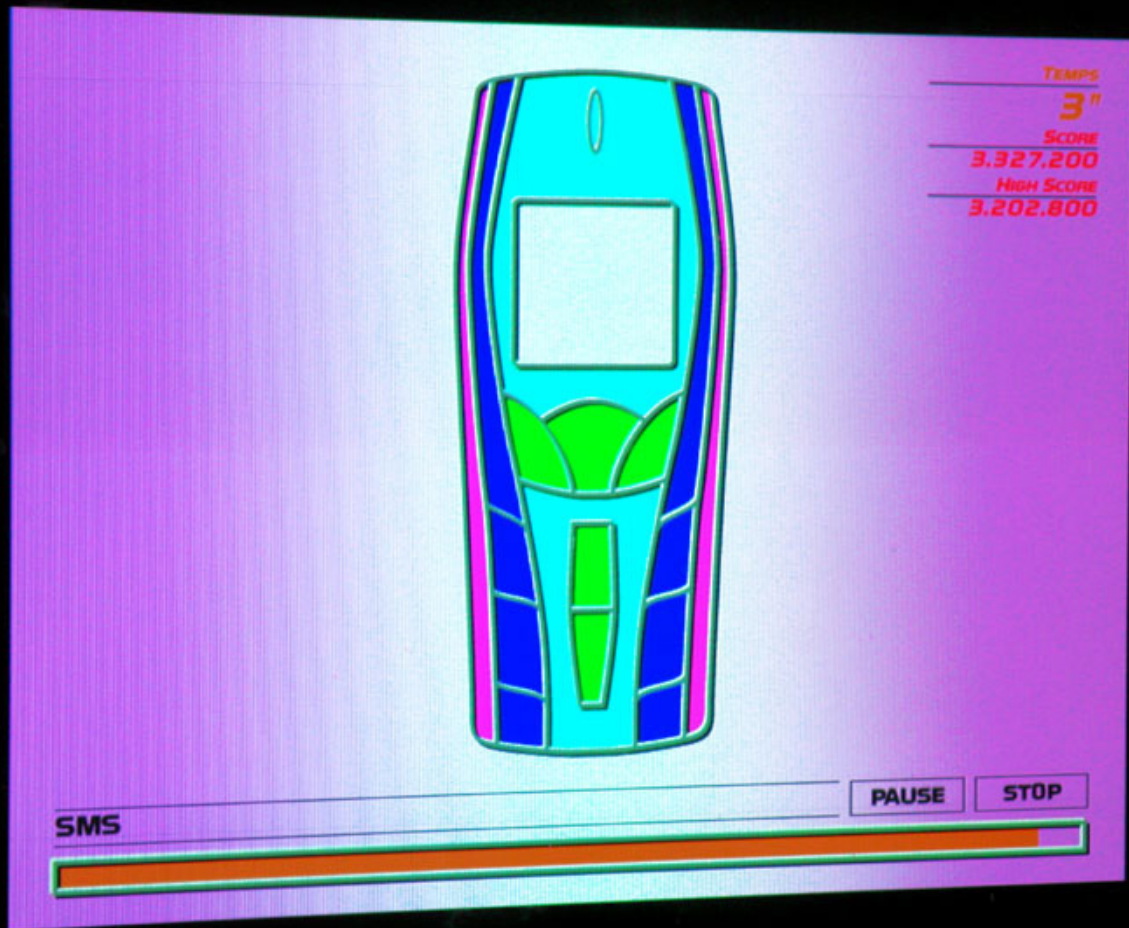
pour effet d'éradiquer ou, tout du moins, d'ébranler des systèmes de correspondance qui nourrissent l'idée toute faite comme quoi la forme est irréductiblement liée à une signification. Une telle récurrence cisèle une composition quasiment picturale.

Alexandra Midal

Vues d'exposition

Claude Closky, *Arcade*, 2003.
Photos : La Salle de bains







Lyon Capitale

→ Exposition

Arcade et vieilles manettes

De *Space Invaders* à la récente adaptation pour consoles de *Matrix*, plus de trente ans sont passés au cours desquels le jeu vidéo est devenu un élément phare de la pop culture. Il a fallu pour cela le passage de l'électronique au numérique et une logique poussant toujours plus loin les artifices hypnotiques (hyperréalisme, 3-D...). Autant d'éléments que tourne en dérision Claude Closky dans *Arcade*, sorte de *ready-made* des jeux de bar présenté en ce moment à la Salle de bains. L'œuvre interactive recèle plus de 20 jeux qui fonctionnent sur le même principe : un motif, le plus souvent répété, se teinte de couleurs différentes. Au début de chaque partie, un tableau annonce les couleurs qui rapportent le plus de points. Il ne reste plus ensuite qu'à cliquer sur les "bonnes" couleurs, le plus rapidement possible pour faire le meilleur score.

Les motifs de chaque jeu ont été choisis pour leur hétérogénéité. Ce sont des diamants, des flacons de liquide vaisselle, des verres à cocktail, le logo de la chaîne NBC, des range-dossiers, un planisphère mondial sur lequel apparaissent des ONG, des tubes de peinture à l'huile, etc. En cliquant dessus, le joueur s'aperçoit qu'il se comporte comme un consommateur (cliquer = acheter), dont le geste compulsif nie toute hiérarchie entre les sujets. "C'est comme dans la vie", explique Closky. "Vous cassez une flûte de cristal (jeu "Cocktail"), puis vous voyez un

tremblement de terre à la télé (jeu "ONG"). Qu'est-ce qui vous marquera ? Est-ce que vous ferez une hiérarchie entre les deux ?" Raison pour laquelle *Arcade* est bien plus qu'un jeu vidéo old school : une œuvre d'art démasquant la logique de séduction aliénante du monde virtuel. **P. T.**

Claude Closky. La Salle de bains, 56, rue Saint-Jean, Lyon 5e. 04 78 38 32 33. Jusqu'au 6 septembre.

Claude Closky, *Arcade* (2003).

© Joséphine de Bère



LA SALLE DE BAINS

Contact :

infos@lasalledebains.net

www.lasalledebains.net

 @LaSalledebains

 @la_salle_de_bains