



JULIEN ALMA ET LAURENT HART

BORDERLAND

1998

Parodie de jeu de combat où se mêlent réalité et fiction, *Borderland* aborde la violence dans les jeux vidéo. Les personnages sont issus de la vie quotidienne, les scènes se déroulent dans des friches urbaines. Cette œuvre se pratique comme un jeu vidéo.

FICTION
PAYSAGES URBAINS
INDUSTRIELLES
STÉRÉOTYPES
ART FRICHES
SOCIÉTÉ
JEU
VIDÉO
MARTIAUX
CODE
RÉALITÉ
AFFRONTEMENT
FRONTIÈRE
HUMAINS

1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

Borderland est une parodie de jeu vidéo sur cd-rom. Les personnages sont filmés puis incrustés dans des décors photographiés dans les zones industrielles de Roubaix. L'idée de ce jeu consiste à mélanger l'esthétique du jeu vidéo à un environnement photographié. Le joueur choisit son personnage et son adversaire, gagne des points et de la vitalité.

Chaque personnage a une fiche descriptive sur son identité. Le joueur évolue dans un jeu vidéo de combat mais les héros sont issus de la réalité. La violence est omniprésente : une musique techno, des personnages au comportement agressif qui se battent et un graphisme aux couleurs vive.

PISTES DE REFLEXION

- Ces héros sont **la projection de notre vie quotidienne** dans l'espace symbolique du jeu, ils peuvent être assimilés à des amis, des passants, des voisins... C'est une façon de se réapproprier une réalité technologique (jeu vidéo), de la repositionner à une échelle humaine et intime (un personnage nous évoque une personne, un décor, un lieu). Dans ce jeu, les codes sociaux et culturels, l'environnement sont familiers mais ils sont exagérés. Le joueur est ainsi incité à repenser la valeur, l'impact et la gratuité de ces images.

- Ces personnages auxquels on s'identifie, **s'affrontent pour « exister »** et acquérir une identité propre au sein de cette société. L'environnement et les personnages issus de la réalité troublent le joueur. L'environnement industriel des friches montre un certain désarroi, l'abandon de ces bâtiments par l'homme évoque aussi la crise de l'emploi, le chômage : d'où la violence présente à travers le combat.

CONNEXIONS

Entre jeu vidéo et documentaire, *Borderland* utilise les codes visuels des jeux de combat et les détourne en remplaçant les personnages de fiction de jeux vidéo par d'autres plus représentatifs de notre réalité sociale et culturelle. Qu'est ce qui est réel et virtuel ? Comment le joueur s'approprie les héros ? *Borderland* peut rappeler le documentaire *Neighborhood* (2006) d'**Alain Della Negra et Kaori Kinoshita**, montrant des adeptes du jeu des Sims qui racontent la vie de leur avatar et sèment la confusion entre le réel et le virtuel.

Quant aux décors représentant des zones industrielles, ils évoquent le travail de **Bernd et Hilla Becher**, connus pour leurs photographies frontales d'installations industrielles et l'exposition *New Topographics : Photographs of a Man-Altered Landscape* (Les nouveaux topographiques : photographies d'un paysage modifié par l'homme) en 1975 au musée international de photographie à Rochester qui a marqué l'histoire de la photographie de paysage et par la suite, est devenu un mouvement caractérisant le travail d'artistes comme Lewis Baltz.

LE TITRE

Borderland, n.f. région frontalière (zone touchant une frontière).
Border, en anglais signifie frontière, ligne. Land, quant à lui signifie terre, terrain.

Cette œuvre se situe dans un espace où la frontière entre réalisme et fiction est floue. En effet, beaucoup d'individus s'identifient à des personnages de jeux vidéo et ont du mal à faire la différence entre la fiction et la réalité. Il y a donc des contrastes entre ces friches laissées à l'abandon et les zones urbaines habitées, entre ces personnages réels proches de notre quotidien et ceux du monde des jeux vidéo.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Julien Alma, né en 1972 à Paris, vit et travaille à Paris.

Après une maîtrise en arts et technologies de l'image suivie d'un DEA, Julien Alma développe un travail artistique liant multimédia et art numérique. Il obtient des prix en Europe et à l'étranger.

Laurent Hart, né en 1971 à Angoulême, vit et travaille à Paris.

Après un diplôme des beaux-arts de Poitiers et une maîtrise en arts et technologies de l'image suivie d'un DEA, il conçoit et développe des jeux vidéo dont un personnage tout en carton *Cartonman*.

2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Comme dans un jeu vidéo, un menu permet de choisir différents modes : Two players (combat entre deux joueurs), Tournament (tournoi), Computer battle (combat contre l'ordinateur), Vidéos, Background (arrière plan), Characters (fiche d'identité des personnages), Option (niveau de difficulté, force des personnages), Demo. Pour se battre, il suffit de cliquer sur les lettres : I, O, P (bras) et K, L, M (pied). En mode « Two players », le deuxième joueur doit cliquer sur les lettres : A, Z, E et Q, S, D.

S'INTERROGER

- Pourquoi les personnages sont-ils issus de la réalité ?
- Pourquoi la plupart des scènes se déroulent-elles dans des friches urbaines ?
- Aimez-vous les jeux vidéo de combat ? Pourquoi ?

ATELIERS

- **Réflexion sur les jeux vidéo devenus un divertissement de masse et un phénomène culturel :**
Faire des témoignages personnels autour de la pratique d'un jeu vidéo. Débat sur les pratiques autour du jeu vidéo puis réalisation d'un dossier documentaire. Que représente le fait de jouer avec une machine ? S'identifie-t-on aux personnages ? Pourquoi aime-t-on les jeux de combats ?
- **Recherche documentaire et plastique autour de l'esthétique des friches urbaines et des zones industrielles.**
Qu'est ce qu'une friche industrielle ? Atelier vidéo et photographie documentaire autour des friches d'une ville afin de retracer leurs histoires.
- **Rencontre entre le réalisme documentaire et la fiction :**
Repérage de l'ensemble des images de l'œuvre afin de les classer dans le domaine de la fiction ou de la réalité. Débat autour des doutes possibles.
- **La confrontation des codes sociaux et culturels :**
Qu'est ce qu'un code social et culturel ? En quoi Borderland peut refléter la société ? Retrouvez des exemples dans votre entourage, la presse...
- **Observation de l'évolution esthétique des décors et des héros des jeux vidéo (Mario, Sonic, Zelda...).**

THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

- **Collège :**
« Arts, créations, cultures »
« Arts, ruptures, continuités »
- **Lycée :**
Champ anthropologique : « Arts, réalités, imaginaires » ; « Arts, sociétés, cultures »

