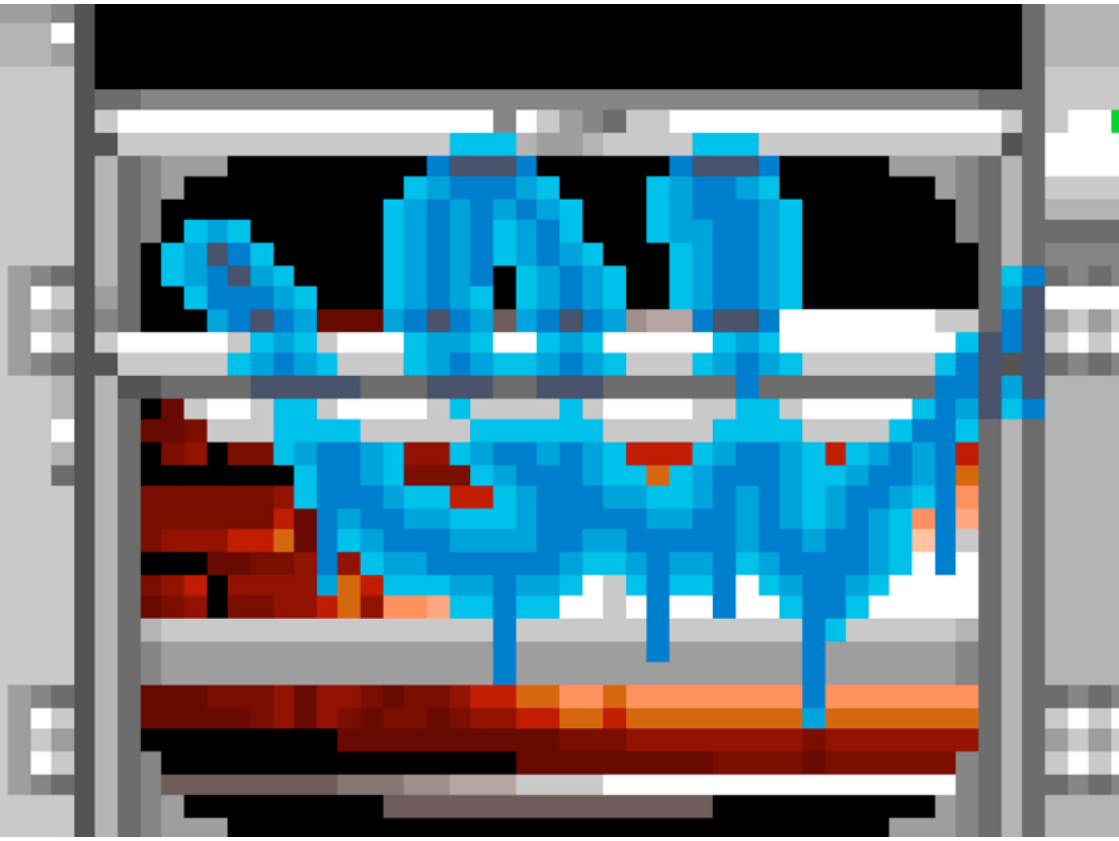
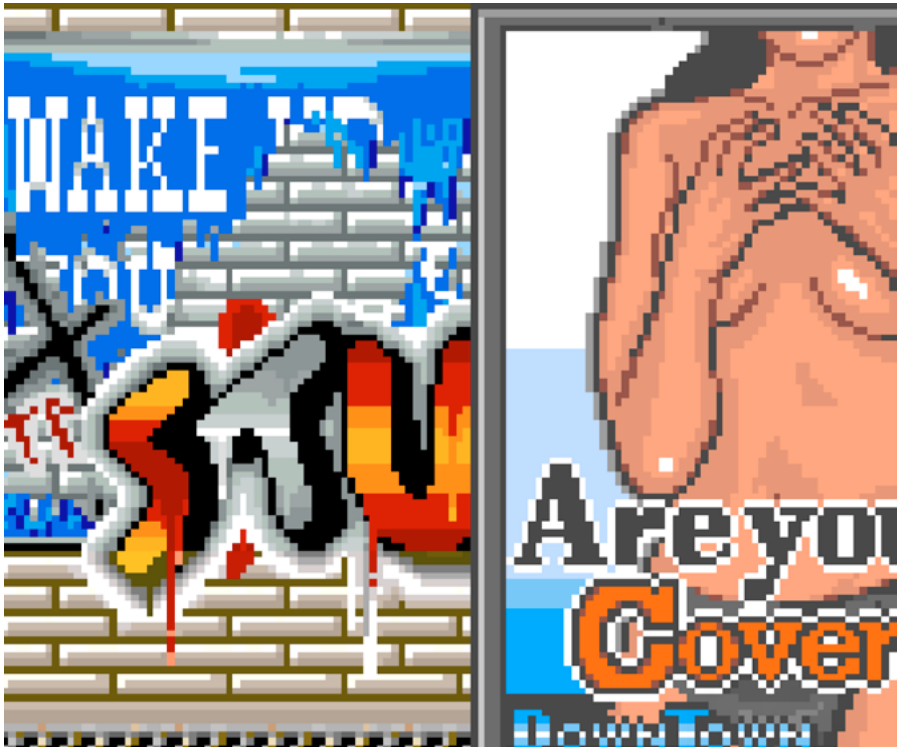
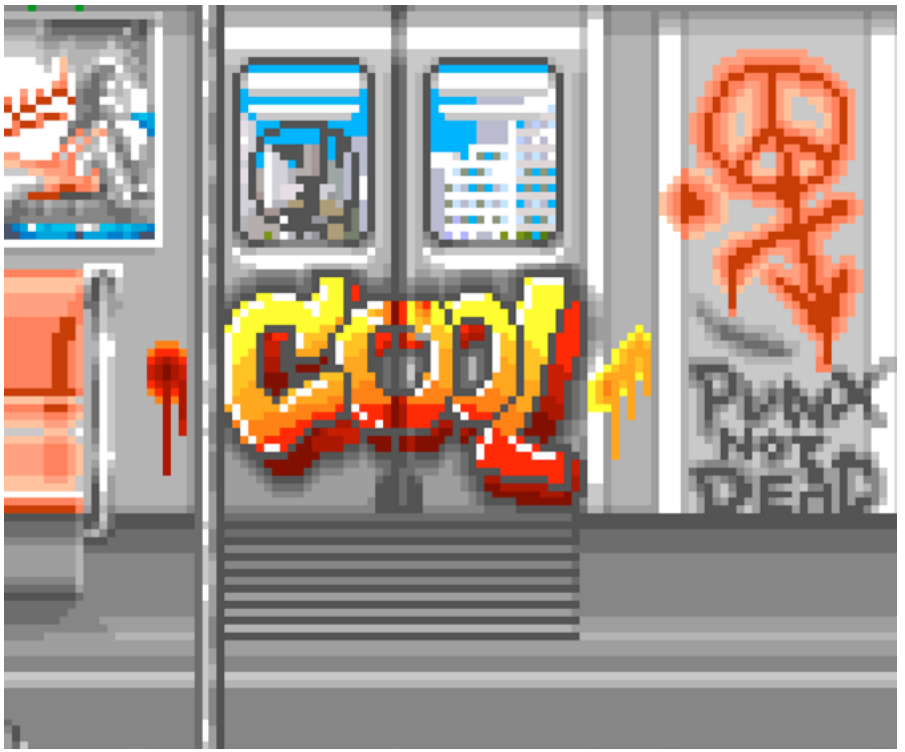
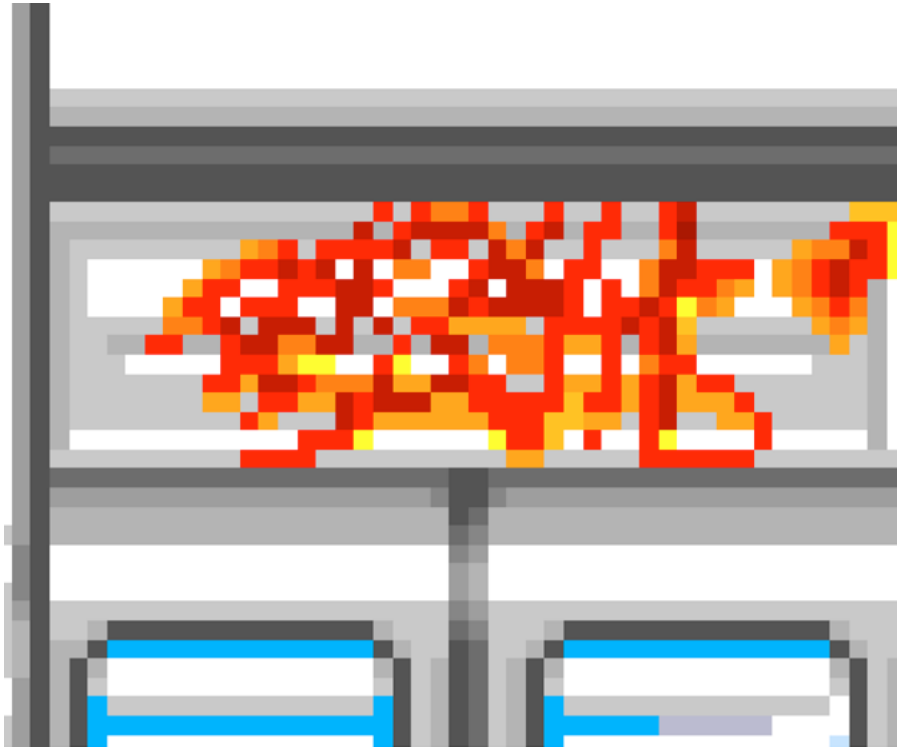
Digital Graffiti

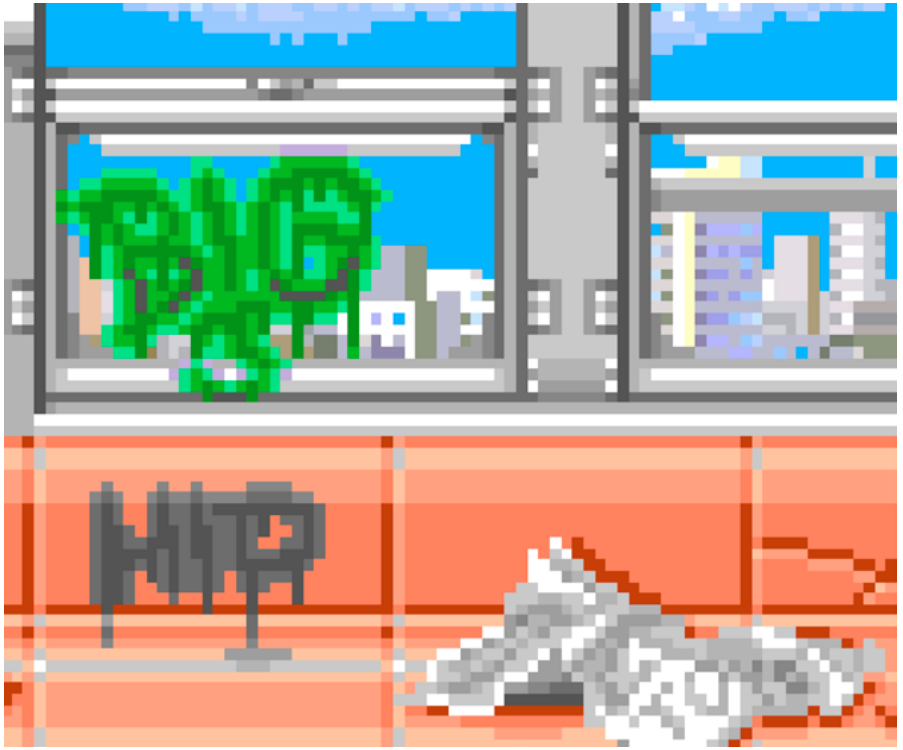


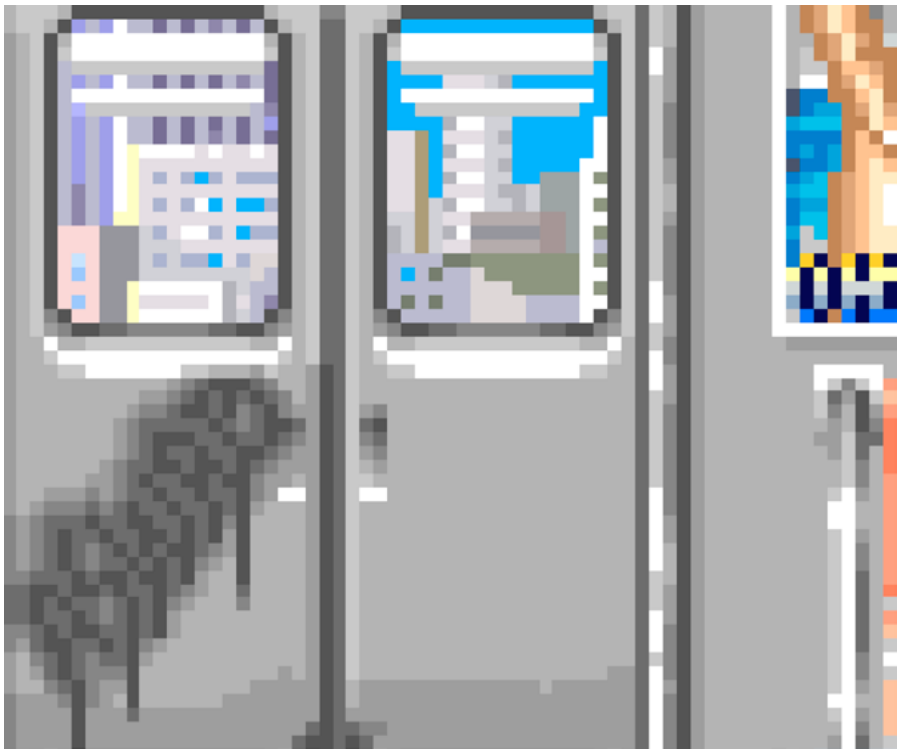
Les Frères Ripoulain

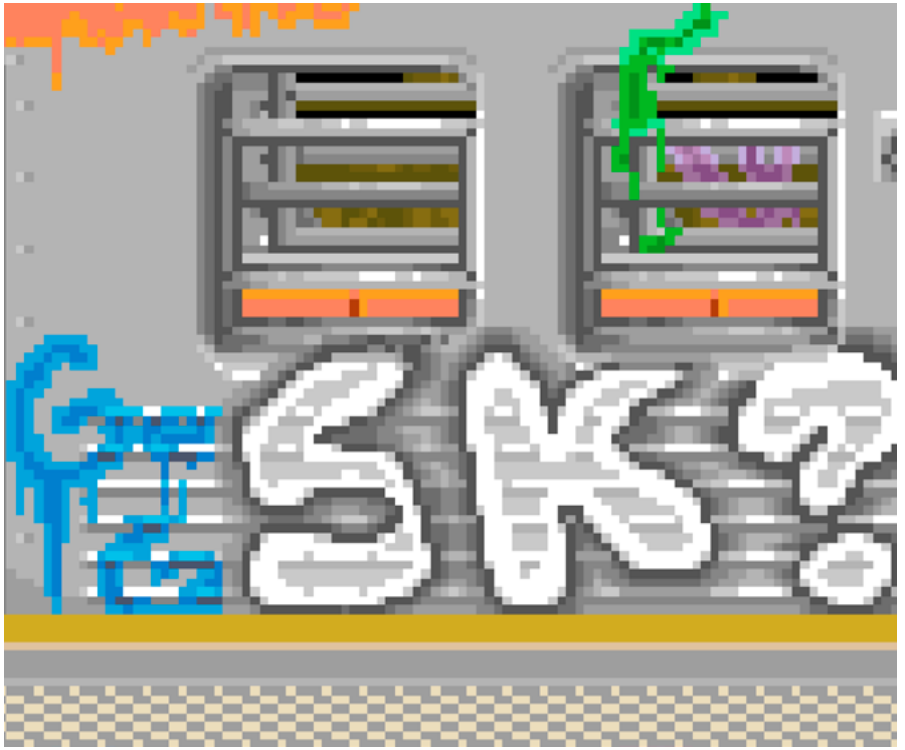

WAKE
Cover

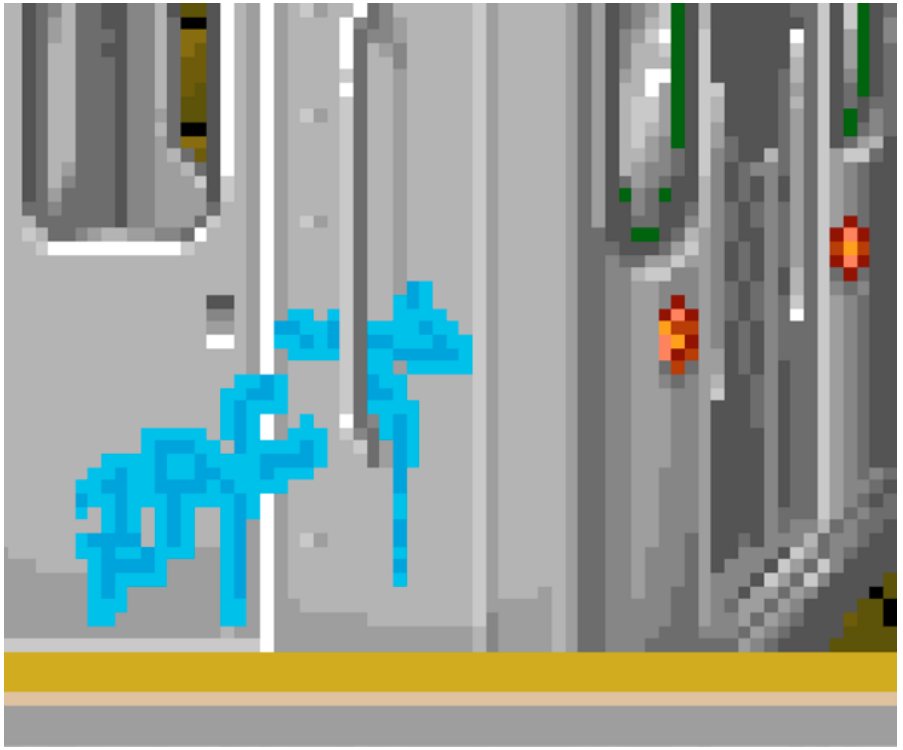

cool
PUNX
NOT
DEAD

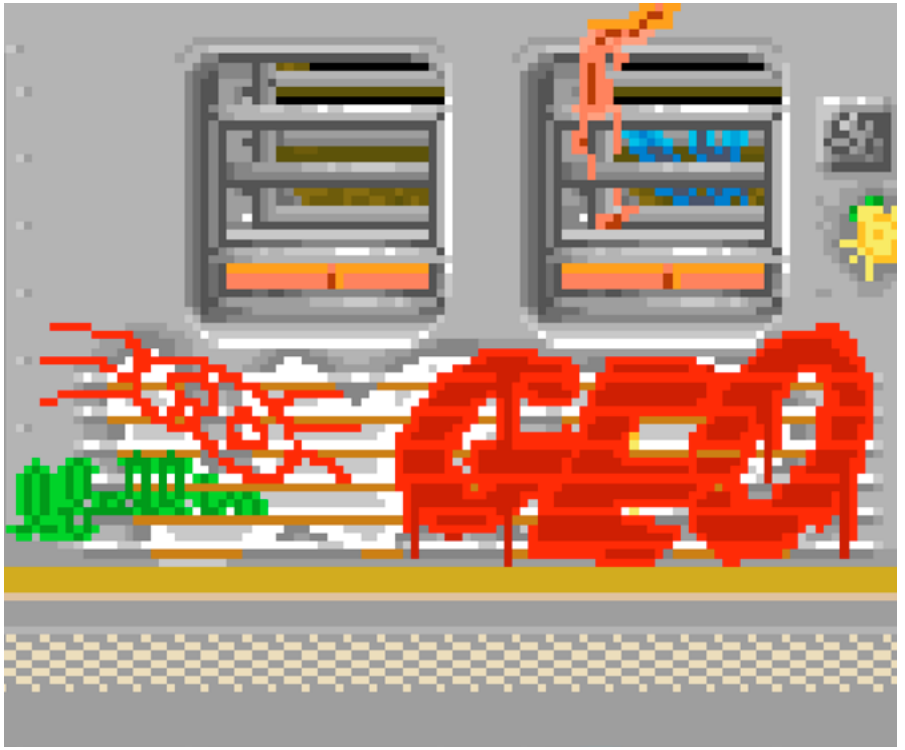


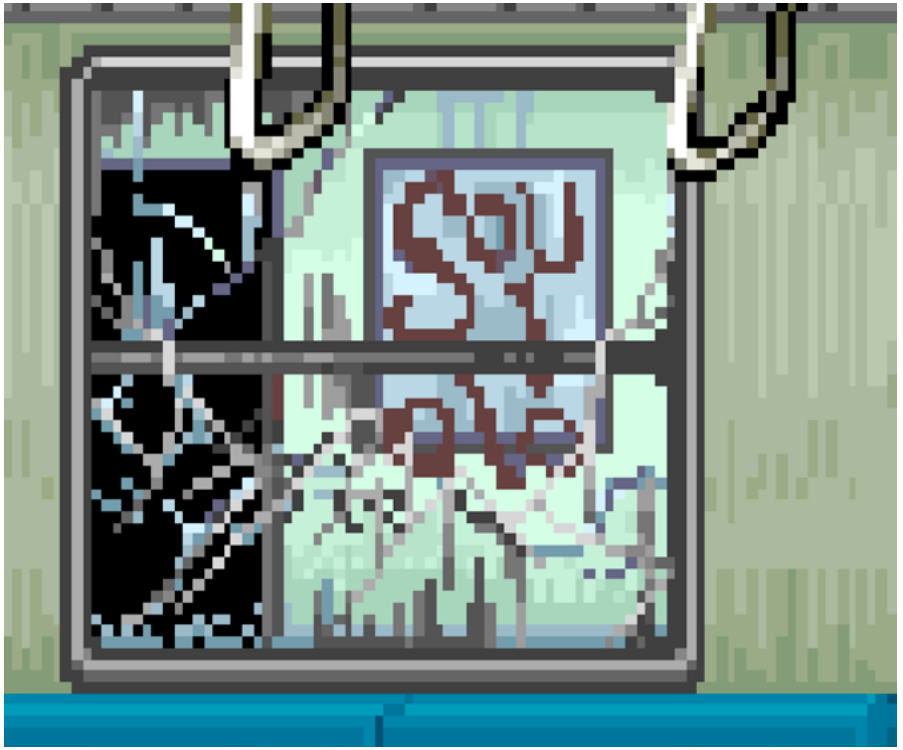


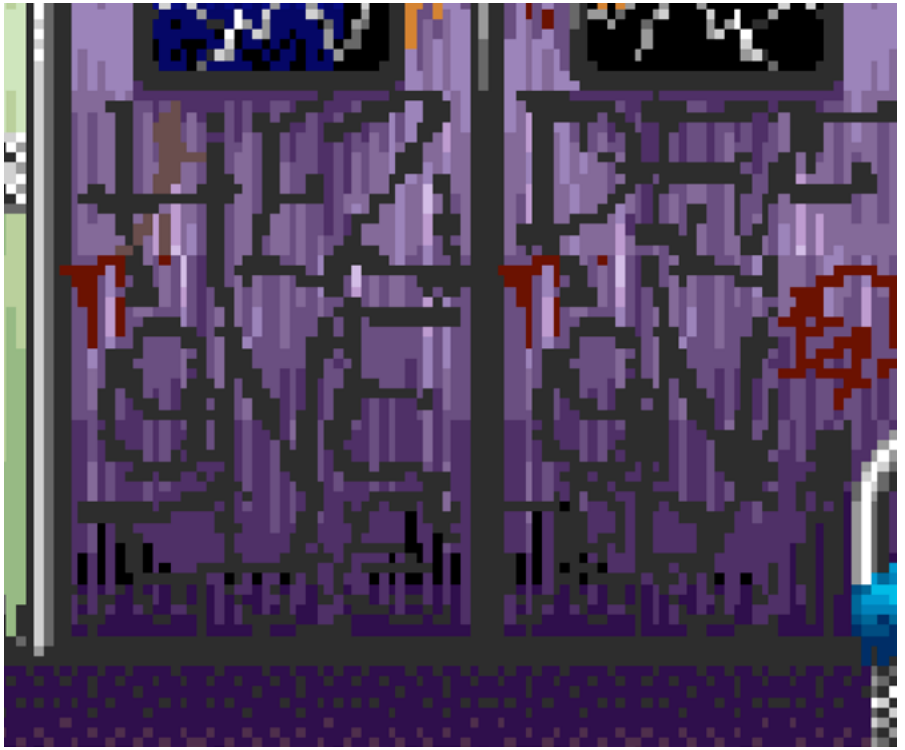




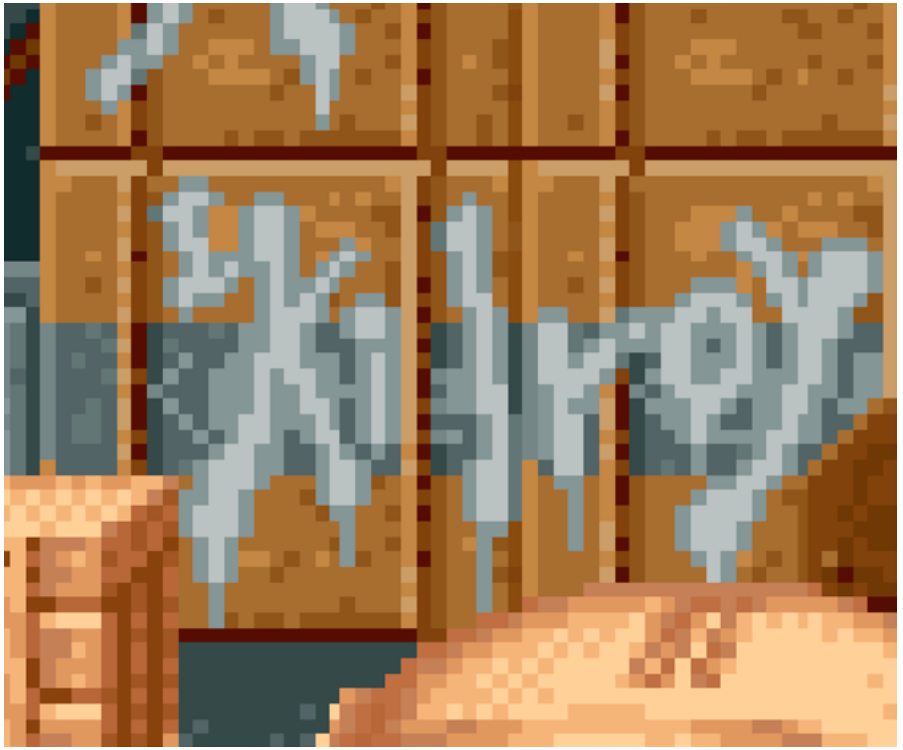






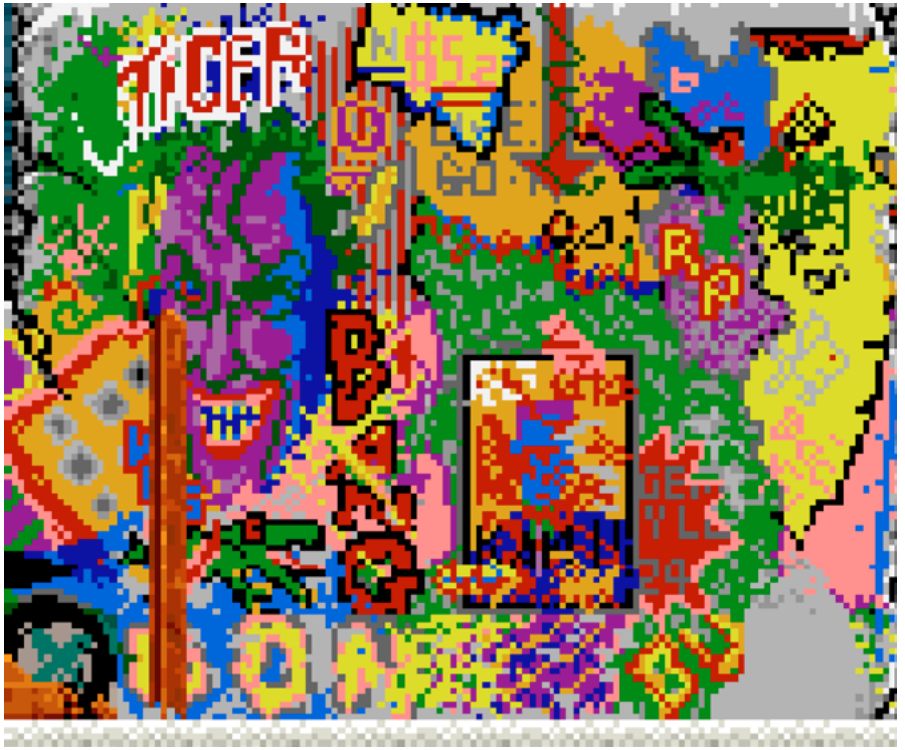


SLIME JAIL
RULE-OK



MAD

Punks Rule



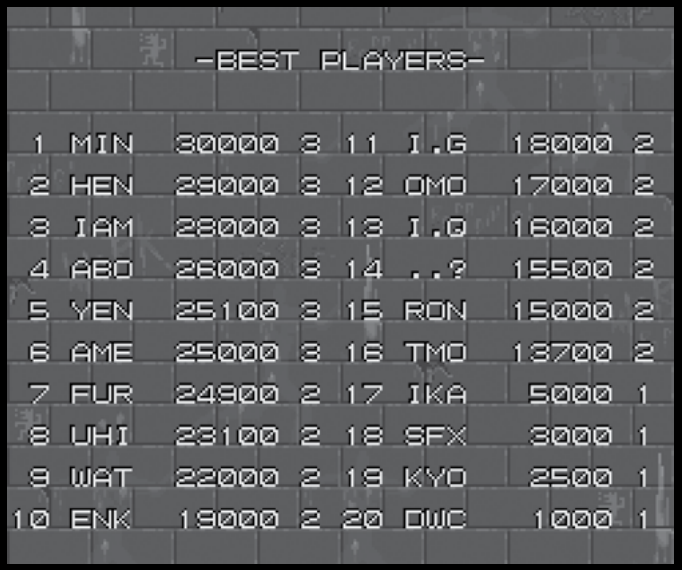
WOLF

FREEZ
BANANJA
Cyber
CHU

DESTROY

XFLASH

Quand ils étaient adolescents dans les années 1990, David Renault et Mathieu Tremblin du duo Les Frères Ripoulain partageaient le même intérêt pour les bornes de jeux vidéo dans les salles d'arcade dans leurs villes moyennes de province respectives. Ils passaient leur samedi après-midi à traîner avec les copains pour découvrir les nouveaux jeux d'arcade en 32 bits qui allaient peut-être sortir un jour sur leurs consoles de salon 16 bits. Une pièce de 5 francs offrait seulement quelques crédits. Ils n'avaient jamais assez d'argent de poche pour finir les jeux et inscrire leurs pseudonymes en trois lettres dans le tableau des *high scores*.



Après plusieurs années à arpenter les terrains vagues et à faire du graffiti ensemble au début des années 2000, David et Mathieu se mettent en tête de rejouer à ces jeux qui avaient nourri leur imaginaire, grâce à un logiciel d'émulateur de consoles. En 2004, au cours de nombreuses soirées de *retrogaming* entre ami·es, ils identifient la présence discrète de tags dans leur *beat them all* [jeu de combat à progression] favori, le mythique *Final Fight* (1989, Capcom).

Dans ce jeu en *side-scrolling* [défilement parallaxe], la ville de Metro City est sous le joug du gang Mad Gear qui perpètre de multiples crimes et violences. Mike Haggar, maire élu et ancien catcheur professionnel, décide de les stopper. L'organisation criminelle enlève sa fille Jessica et il traverse la ville afin de la libérer, aidé de Cody, le petit ami de Jessica et Guy, tous deux rompus au combat de rue et aux arts martiaux. La trame narrative des jeux « de baston » est toujours la même : l'enlèvement ou le meurtre d'un·e proche par les méchants devient prétexte à faire justice soi-même, tout comme il légitime le recours à la violence aux yeux des joueur·ses.

Il n'en faut pas plus pour que les Ripoulain se lancent dans une enquête visuelle. Ils passent plusieurs après-midi à parcourir en duo les villes pixellisées de jeux comme *Bad Dudes VS Dragon Ninja* (1988, Data East), *Crime City* (1989, Taito), *Crime Fighters* (1989, Konami), *Crude Buster* (1990, Data East), *Silent Dragon* (1992, Taito), *etc.* à la recherche de précieux artefacts graffitiques à capturer en arrière-plan de l'action.

L'esthétique des inscriptions de jeux vidéo est pragmatique, comme dans la rue. Les performances techniques des diverses plateformes de l'époque déterminent le degré de détails — limité — du rendu, d'autant que les graffitis n'ont qu'une fonction immersive indicielle. Dans leurs formes, les tags et les graffs sont réduits à leur plus simple appareil : des gimmicks graphiques de type gribouillis, aplats, contours, lignes et coulures. On voit parfois surgir des noms ou des slogans qui oscillent du champ lexical de la destruction — comme « destroy » ou « dead end » — aux canons du genre — « kilroy » pour « kilroy was here », « punks rule » ou « punx not dead » pour évoquer la place du graffiti dans la sous-culture punk, ou encore « hip » probablement pour le mouvement hip-hop.
Aussi, le web n'existant pas encore au moment de l'élaboration de ces jeux, les connaissances sur le graffiti se transmettent au travers d'archétypes :

des acronymes, comme « SK » sur le flanc d'un métro ; des onomatopées issues des comics, à l'instar de « BANG », « FLASH » ou « COOL » ; des patronymes, comme « SHEILA » ou « DICK », renvoyant aux origines du *graffiti writing* à New York ; des pseudonymes stéréotypiques de *writers* des années 1980 comme « SHARP », « WOLF » OU « CYBER » ; des emprunts à des *writers* existant, avec « HEZ ONE » et « DEZ ONE », dont le style calligraphique de tag est très vraisemblable.

Dans *Crude Buster*, on trouve cette affiche insérée dans le décor : « CLEAN NEW YORK CLEAN WORLD ». Elle évoque une campagne de communication autour de l'opération d'éradication du graffiti dans le métro new-yorkais impulsée par le maire Rudolph GIULIANI entre 1984 et 1989. Ironie du sort, dans le contexte du jeu, ce panneau semble être le vestige d'un autre âge puisque l'action se situe en 2030, vingt ans après que l'explosion inexpliquée d'une bombe atomique en plein cœur de la ville ait plongé le territoire dans un chaos post-apocalytipque, où des bandes de loubards font régner leur loi.

Réduit à un élément symptomatique de l'absence totale de contrôle, le graffiti devient une exemplification de la *broken windows theory* [théorie de la vitre brisée] ayant servi de socle à la répression de la délinquance dans les années 1980–1990 aux États-Unis. Si le graffiti numérique est, comme dans l'espace urbain, un filigrane de la ville vécue, il semble d'autant plus primordial dans les jeux de *beat them all* pour rendre crédible les espaces urbains parcourus et accentuer les effets d'immersion dans ces univers de pixels laissés à la merci des voyous.

En 2004, alors qu'ils partagent leur souvenir nostalgique des jeux vidéo dans les salles d'arcade au début des années 1990, Les Frères Ripoulain réalisent que certains *beat them all* comme *Final Fight* recelaient des créations ou des reproductions de graffitis pour camper une ambiance urbaine chaotique matérialisant l'imaginaire d'auto-justice au cœur de l'intrigue du jeu. La popularisation des émulateurs de console de jeux vidéos — et de la Neo-Geo en particulier qui diffusait les titres sortis en borne d'arcade — leur permet de mener une enquête visuelle en traversant les rues et les métros pixellisés en quête de signes d'occurence de la culture du *graffiti writing* insérés furtivement dans les décors.

FONDS DOCUMENTAIRE
DE L'AMICALE DU
HIBOU-SPECTATEUR