

LA VOIX DE ROKUGAN

NUMERO 15 - NOVEMBRE / DECEMBRE 2009

CRIMES ET CHATIMENTS



LE FANZINE DES HISTORIENS DE LA SHINRI

2

EDITO

Bonne Année !

Encore une fois nous proposons le webzine avec du retard, l'équipe fait de son mieux pour vous procurer ce document qui semble vous plaire.

Si vous avez pu constater l'absence d'illustration, elle n'est que la partie visible d'un souci d'effectif au sein de l'équipe, mais sachez que nous restons motivé.

En effet nous avons le plaisir de constater que les webzines sont souvent téléchargés, plus de 1000 fois chacun.

Merci à nos lecteurs.

L'équipe.

Merci aux contributeurs du numéro : Asahina Jima (Adj), Kakita Kyoko (Sce), Ryute (DFF), Tetsuo.

SOMMAIRE

CLEF EN MAIN	4
JUSTICE.....	4
LA PETITE VOIX	7
EN DIRECT DU FORUM.....	7
ACTU LSA : LE PETIT RAPPORTEUR DE EDGE.....	7
VITE UNE IDEE	7
ACTU VOIX : RECRUTEMENT ILLUSTRATEURS.....	7
LA MORT EST UNE PLUME	8
INTRODUCTION.....	8
SYNOPSIS.....	8
ACTE I : OU L'ON CHERCHE DES TEMOINS.....	9
ACTE II : OU L'ON EXECUTE LA VICTIME.....	9
ACTE III : DE L'ON S'ASSURE DE LA CONdamnATION	10
EPILOGUE : LE PRIX DE LA VENGEANCE	10
LA TORTURE AU JAPON.....	11
CRITIQUE CINEMA.....	12
ACTU WEBZINE	13
BESOIN DE CONTRIBUTEURS !!!	13

CLEF EN MAIN

JUSTICE

L'HISTOIRE

Dans un monde défini par des lois aussi strictes que l'Ordre Céleste, il est normal que la justice humaine soit intransigeante, surtout lorsque les fondations de la société des mortels ont été posés par des kamis descendus du Paradis Céleste. Toutefois, la justice des débuts de l'Empire était confuse et présentait peu d'uniformité d'un magistrat à l'autre. Il faudra attendre le Deuxième Siècle pour que le système judiciaire soit unifié par un magistrat du clan du Scorpion : Soshi Saibaikan. Après sa mort, il deviendra Saibaikan, Fortune des Juges et Magistrats.

Le système de Saibaikan est simple mais efficace.



ENQUÊTE

Premièrement, l'enquête suivant le crime est effectuée par des doshin (agents de maintien de l'ordre appartenant à la caste des heimin) pour les crimes mineurs impliquant des heimin ou des eta, ou par des magistrats de Clan ou d'Émeraude pour les crimes mineurs impliquant des samurais et pour les crimes majeurs.

Quand l'enquête et les témoignages ont permis de découvrir le présumé coupable, celui-ci est condamné à une sentence dépendant de son crime. Toutefois, pour châtier un samurai, il faut obtenir sa confession. Les samurais de statut peu élevé sont torturés par des bourreaux eta pour obtenir une confession, tandis que des samurais de haut rang sont assignés à résidence jusqu'à ce qu'ils avouent leur crime, ce qui équivaut à un emprisonnement.

PEINES

Selon la caste du ou des coupables, la sévérité de la peine ou la manière dont la justice est rendu peut varier. Deux groupes d'individus sont particulièrement vulnérables : les eta et les rônins. Les premiers ne sont pas inclus dans le système judiciaire, ils dépendent du bon vouloir des samurais présents, qui peuvent les exécuter sommairement en ne risquant finalement que d'être condamnés pour vandalisme (destruction du bien d'autrui).

Les geishas sont un cas particulier, car bien qu'étant des eta, elles ont souvent des protecteurs samurais dont il est dangereux d'attirer la colère. Quant aux rônins, leur parole valant moins que celle d'un samurai de clan, ils sont particulièrement vulnérables quand un samurai décide de témoigner contre eux, d'autant que peu de samurais veulent risquer leur réputation en témoignant en faveur d'un rônin.

La sentence exécutée pour punir la plupart des crimes est définitive : la mort.

AMENDES

Certains crimes mineurs n'appellent que des sentences réduites : amendes, assignations à résidence, ou punitions corporelles. Comme expliqué ci-dessus, la peine peut varier selon la caste du coupable. Certains crimes demandent l'exécution du coupable quelle que soit sa caste : il s'agit du vol, de la contrefaçon, du meurtre, du viol, de la trahison (dont la pratique de la maho, les rapports avec l'Outremonde ou les gaijin), l'enlèvement et le crime organisé. Dans les cas les plus graves, la famille et/ou les serviteurs du coupable peuvent être exécutés avec lui ou exilés. Un deuxième groupe de crime est puni par des amendes accompagnées d'une assignation à résidence (pour les samurais) ou d'une bastonnade (pour les heimin). Il s'agit de l'extorsion, du vandalisme, des abandons de poste mineurs, de la violation de propriété privée, et des faits de conduites déshonorantes. Enfin, participer à des duels illégaux est sanctionné par une assignation à résidence plus ou moins longue selon les conséquences du duel.

Les samurais condamnés pour des crimes graves peuvent éviter que leur déshonneur n'éclabousse leur famille en faisant seppuku (ou jigai pour les femmes), mais pour les crimes extrêmes, le seppuku leur est refusé et ils sont exécutés. C'est le cas pour la trahison et le crime organisé.

SPECTACLES

La justice rokuganie est aussi démonstrative.

Les châtiments corporels tout comme les exécutions sont publiques. Elles sont conduites par des doshin ou des bourreaux eta. Il existe différents types d'exécutions, selon la caste du coupable, les traditions du clan et le crime.

Les punitions corporelles peuvent être administrées à l'aide d'un bâton ou d'un fouet. Le nombre de coups dépend de la gravité du crime. Si le coupable doit encore être capable de travailler après avoir subi sa peine, les coups sont portés sur les cuisses, sinon sur le dos. Parfois, le châtiment est mortel, surtout avec la médecine rudimentaire dont disposent les heimin.

La douleur est aussi présente dans de nombreuses exécutions, particulièrement celles attachées aux crimes infamants. Pour la trahison et le crime organisé, les criminels peuvent être crucifiés, empalés, dépecés, brûlés vifs (particulièrement pour les criminels souillés) ou ébouillantés, sans compter les raffinements cruels dont sont capables certains bourreaux et que je ne détaillerai pas ici.

Pour les autres crimes punis de mort, le criminel est le plus souvent décapité. La tête du criminel est exposée en public pendant quelques jours. Les etas n'étant pas autorisés à se servir d'un katana, la décapitation est réalisée à l'aide d'autres instruments tranchants : cimenterre par exemple. Certains criminels condamnés à la décapitation servent à tester le tranchant des katanas. Les meilleurs sabres doivent pouvoir trancher trois hommes d'un seul coup. Les corps sont brûlés, afin d'éviter qu'ils puissent être ranimés par un maho tsukai ou qu'ils ne se relèvent s'ils sont souillés.

Les femmes bénéficient d'un traitement différent des hommes afin que leur dignité soit préservée. Elles sont étranglées à l'aide d'une écharpe en soie. Parfois, comme lors du suicide rituel « jigai », leurs jambes sont attachées afin qu'elles ne les écartent pas lors de leur agonie.



CLANS

Certains Clans utilisent des méthodes d'exécution qui leur sont propres.

Le Clan de la Licorne exécute ses criminels par écartèlement (pour les crimes les plus graves) ou pendaison.

Le Clan du Scorpion réserve un sort très cruel à ses membres qui l'ont trahi : ils sont amenés au Bosquet des Traîtres, et par magie, leur âme est liée à un arbre. Ils sont condamnés à rester emprisonnés dans l'arbre jusqu'à ce que celui-ci meure. Leurs effets personnels sont suspendus aux branches de l'arbre et y restent jusqu'à ce qu'elles tombent. Évidemment, cette pratique est tenue secrète.

Le Clan du Crabe condamne parfois des samurais à un dernier voyage dans l'Outremonde, pour aller combattre le Neuvième Kami, à l'image du kami Hida parti à la recherche de son fils Atarasi.

Le Clan du Phénix, connu pour son pacifisme, n'exécute pas toujours les shugenja ayant fait un usage criminel de leur magie. Ils sont condamnés au rituel de l'oubli, qui les prive de leur capacité à communiquer avec les kamis élémentaires. Ce rituel très complexe est rarement exécuté, il faut en effet la participation des Cinq Maîtres Élémentaires pour l'invoquer.

Le Clan du Dragon n'utilise pas de méthode particulière pour exécuter ses criminels, mais il faut souligner les méthodes d'enquête de la famille Kitsuki, attachée plus aux preuves qu'aux témoignages. Cette méthode se répand dans tout l'Empire petit à petit, mais a de nombreux détracteurs.

Les Clans du Lion et de la Grue, les plus traditionalistes, s'en tiennent strictement aux châtiments préconisés par Saibaikan.

LA PETITE VOIX

EN DIRECT DU FORUM

En ce moment sur le forum de Vents et Fortunes souffle justement un vent bien connu : celui du « ratio samurai / castes inférieures », sempiternelle question que l'on finit toujours par se poser mais cette fois-ci appliquée aux *combats de masse*. Avec un petit bonus au passage sur les armes utiles que chaque bon samurai bodybuildé devrait avoir au combat (à savoir un ono principalement ;))

ACTU L5A : LE PETIT RAPPORTEUR DE EDGE

Edge a dit :

Nous lisons quotidiennement les forums et les questions que vous posez.

Par exemple sur le forum du jeu de rôle : la Légende des Cinq Anneaux. Certaines personnes nous avaient demandé si nous avions l'intention de réimprimer l'écran du maître pour L5A. Mais étant donné que la nouvelle version du jeu sortira dans le courant 2010, nous ne le ferons pas. Cependant, comme il est en rupture de stock et qu'une nouvelle version va sortir, nous le mettons à votre disposition dans la section supports du minisite de L5A ou vous pouvez tout simplement cliquer sur le lien ci-dessous.

Bon amusement

Voici donc le lien des quatre pages à télécharger pour vous faire vous-même votre écran.

http://www.edgeent.com/v2_fr/edge_public/pdf_utilities/15r/EcranL5A.pdf

Edge, ou comment vous occuper l'esprit ET les mains.

VITE UNE IDÉE

UN CRIMINEL PEUT EN CACHER UN AUTRE

Défi :

Un groupe de la Licorne (les Pjs) est envoyé dans une province reculé du Lion pour assassiner Shinjo Hidoro,

un riche marchand installé là secrètement depuis plusieurs mois, qui est coupable de haute trahison. Ce dernier a en effet quitté les terres du clan en emportant de nombreux documents et secrets. Les ordres sont clairs : il doit mourir le plus vite possible.

Focus :

Malheureusement pour les PJs, il s'avère que Shinjo Hidoro, connu ici sous le nom de Ide Karada, est actuellement dans les geôles de la magistrature locale depuis plusieurs jours suite à son implication dans un trafic de grande envergure de faux laissez-passer. Bien conscient qu'il risque sa vie, Hidoro est sur le point de passer un marché avec le magistrat Lion: sa liberté en échange des informations en sa possession. Pendant ce temps, le complice du Licorne fait surveiller la prison pour tenter de le faire échapper.

Frappe :

Les Pjs doivent donc dans un premier temps découvrir l'identité de Hidoro, puis mener l'enquête autour de son domaine, une petite bâtisse et deux entrepôts gardés pour finalement découvrir que leur cible est emprisonnée et qu'elle ne risque pas d'être libérée tout de suite. Devant le refus du magistrat Lion de livrer Hidoro, les Pjs n'ont que deux solutions: se faire emprisonner pour assassiner Hidoro (se qui suppose le sacrifice d'un Pj) ou découvrir ses alliés dans le trafic de laissez-passer pour le compte des Lions. Cela suppose de repérer les espions qui surveillent la prison, de les prendre en filature ou de les faire parler.

Une suite:

Hidoro est un membre du Kolat (ou de toute autre organisation secrète) qui a décidé de quitter l'organisation. Les PJs sont envoyés sans le savoir par un membre du Kolat pour éliminer le renégat. Ce dernier pourrait supplier les PJs de lui laisser la vie en échange d'informations sur leurs passés (en fonction de l'historique de vos PJs)

ACTU VOIX : RECRUTEMENT ILLUSTRATEURS

Nous sommes à la recherche de bonnes volontés... Pour tout soyons honnêtes ! Mais en ce moment nous cherchons des illustrateurs pour le prochain recueil. Si cela vous intéresse, merci de vous signaler sur le forum à Hida Koan.

LA MORT EST UNE PLUME

INTRODUCTION

Le scénario qui suit est librement -et de façon lointaine- inspiré de la légende des 47 rônins de Edo, qui vengèrent plusieurs années après sa mort leur seigneur assassiné par un rival. Il est volontairement flou pour s'adapter à toutes les époques de jeu et à toutes les éditions. Il ne sera donc pas fourni de statistiques ou de date, pas plus que les noms de PNJ connus.

Il met en scène un groupe d'anciens samurais du Clan du Lion, mené par le dernier fils survivant et la plus jeune concubine de leur daimyo défunt, bien décidés à faire payer le responsable de leur disgrâce.

Leur but : la vengeance. Leur arme : la justice de Rokugan, celle-là même qui a condamné leur seigneur au déshonneur.

PNJ

Les caractéristiques des PNJ sont libres afin de faciliter l'adaptation du scénario au niveau des PJ. Chaque MJ devra juger de la puissance à accorder.

Sauf indication contraire, ou choix du MJ, les PNJ ont suivi l'enseignement classique de leurs écoles familiales.

Compte tenu de leur position sociale, le Rang 2 est un minimum.

L'histoire prend racine trois ans avant les événements présentés ici.

SYNOPSIS

Un daimyo mineur, Ikoma Kunichiro, dont les terres étaient frontalières à celles du puissant seigneur Ikoma Tetsuya, fut accusé du meurtre de son seigneur, Ikoma Kenjiro, durant les festivités organisées à l'occasion du gempukku de son fils cadet.

Incapable de prouver qu'il n'était en rien impliqué dans ce crime abject, accablé par les témoignages de samurais de haut rang, il n'eut d'autre choix que de faire seppuku avec sa famille pour éviter une exécution infamante. Ses biens furent confiés à un nouveau seigneur et les samurais qui le servaient fidèlement devinrent rônins ou choisirent de laver leur honneur en accompagnant leur ancien maître dans la mort.

Certains firent un tout autre choix. La garde rapprochée de Kunichiro, composée de son karo, de son shugenja personnel et de son yojimbo, le croyant incapable d'avoir commis un acte aussi atroce, décida de se pencher un peu plus sur cette affaire. Ces trois hommes découvrirent deux autres alliés qui n'acceptaient pas leur sort : une geisha répondant au doux nom d'Iris et Kentaro, respectivement la concubine et le fils benjamin de Kunichiro.

Une rapide enquête leur apprit que les anciennes terres de leur seigneur avaient été confiées au riche et ambitieux voisin Ikoma Tetsuya, le plus puissant vassal de Kenjiro, et qu'on y découvrit quelques mois plus tard plusieurs mines de pierres précieuses, dont une d'émeraude.

Cette manne, « inespérée » selon les propres termes de Tetsuya, lui apporta encore plus de gloire et d'influence, ce qui lui valut de faire peu après un mariage prestigieux avec la fille d'un daimyo de la famille Kakita, établi de l'autre côté de la frontière.

Cette union lui apporta un appui politique considérable de la part du Clan de la Grue à la cour impériale, puis l'occasion de réaliser toutes ses ambitions auprès du Fils du Ciel. Deux ans après avoir mis la main sur le domaine de Kunichiro, et grâce aux habiles manœuvres de son beau-père, il était pressenti comme ambassadeur de son clan par le seigneur Akodo en personne.

Il faut donc passer à l'action avant que celui qu'ils savent responsables de la mort de leur seigneur ne se rende à la capitale, où il sera plus difficile à atteindre. Ici, les serviteurs de Kunichiro connaissent le terrain et les habitants, qui n'ont pas que du bien à dire sur leur nouveau seigneur, un homme impitoyable dont on dit qu'il n'a pas hésité à faire exécuter tout un village parce

qu'il avait trouvé que son chef ne s'était pas agenouillé assez vite.

Nos héros se sont faits oublier après la mort de Ikoma Kunichiro et de sa famille et malgré les risques que cela comporte, ils ne se sont pas éloignés du cœur du pouvoir, l'ancienne capitale du fief à présent absorbé par le domaine de Tetsuya. Ils ont entendu les rumeurs de nomination à Otosan Uchi et ont décidé de passer à l'action.

Pour cela, il leur faut rassembler un certain nombre de choses :

- trouver les gens dont le témoignage pourra incriminer Tetsuya,
- exécuter la victime qu'ils auront choisie et parfaire la mise en scène,
- s'assurer que leur cible sera bien condamnée pour un crime qu'elle n'a pas commis.

ACTE I : DU L'ON CHERCHE DES TEMOINS

Trois personnages importants sont susceptibles de participer au complot contre Tetsuya, à condition bien sûr que les joueurs trouvent le moyen de les convaincre.

Ikoma Tetsuo

Si Tetsuya venait à disparaître, ses terres reviendraient au clan, et ce dernier les confierait sans aucun doute à Tetsuo, dont l'astre à la cour est ascendant. Celui-ci ne serait bien sûr pas opposé à un tel scénario, d'autant qu'il est plus ambitieux que sa vertueuse réputation de général ascétique ne le laisserait supposer.

Il ne serait que trop heureux de laisser les PJ se charger de le débarrasser de Tetsuya pendant qu'il se fabrique un alibi. Cependant, Tetsuo est bien conscient qu'en cas de problème, Tetsuya le soupçonnera de tirer les ficelles, et il ne voudra pas témoigner s'il n'a pas la certitude que les PJ ne le vendront pas en cas d'échec. De plus, s'il est d'accord pour mentir, il refusera de s'impliquer de quelque façon que ce soit dans le meurtre qui devrait entraîner la chute de son rival.

Il ne sera pas difficile pour les PJ de découvrir à qui iraient les terres en cas de mort de Tetsuya et de discrédit de sa famille, mais la façon de présenter le plan et la sincérité affichée par les PJ quant à sa non-implication directe feront la différence.

Ikoma Keiko

Cette jeune omoidasu à la réputation grandissante mais issue d'une famille modeste a quelques raisons d'en vouloir à Tetsuya. En effet, sa sœur était la précédente épouse du comploteur et fut tuée suite à une fausse affaire d'adultère, afin que Tetsuya puisse épouser la fille du daimyo Kakita.

Conformément à la loi concernant les adultères, un époux peut tuer une femme infidèle s'il tue également son amant, ce qui fut fait après qu'on ait monté de fausses preuves contre le yojimbo de la dame, un pauvre bougre de samurai dont l'amour platonique pour la femme de son seigneur était pressenti par tous.

Keiko voue depuis une haine farouche et silencieuse à Tetsuya, dont elle est prête à tout pour se venger. Le regard méprisant dont elle le toise à la cour la désignera vite aux PJ comme alliée potentielle dans le complot, mais sa haine bien connue pour Tetsuya n'en fera pas un témoin très crédible si elle est seule à témoigner.

L'abbé Kurono

Ce moine, abbé du temple local des 7 Fortunes, représenterait la caution morale idéale pour une accusation digne de ce nom, d'autant qu'on ne saurait en aucun cas l'accuser d'avoir quoi que ce soit contre Tetsuya, dont il se fiche pas mal.

La meilleure façon de le gagner à la cause du complot serait de le faire chanter. En effet, cet ancien samurai forcé d'embrasser la défroque de moine à l'âge de la retraite prend bien soin de dissimuler le fait que son goût pour la chair jeune et fraîche est loin de s'être émoussé avec l'âge.

Sous des déguisements sans cesse renouvelés et avec un grand talent d'acteur, il fréquente plusieurs maisons de passes de la ville. Sa méthode consiste à prendre pour prétexte une nuit de méditation solitaire dans le temple avant de s'évader par une sortie secrète, de récupérer son déguisement du jour dissimulé par un complice dans les buissons proches, puis à revenir par le même chemin après une folle nuit d'amour.

La geisha pourra découvrir ses escapades et les autres la méthode.

ACTE II : DU L'ON EXECUTE LA VICTIME

La première question est bien sûr de déterminer qui sera sacrifié sur l'autel du complot. La victime est toute

désignée : un ambassadeur voisin du Clan de la Licorne doit passer en ville prochainement. L'idéal serait donc de l'assassiner et de faire accuser Tetsuya avec l'aide des « témoins » gagnés à la cause.

En effet, la mort d'un ambassadeur étranger au Clan du Lion impliquerait obligatoirement la magistrature d'émeraude, et il serait alors difficile à Tetsuya de faire jouer ses relations au sein des clans du Lion et de la Grue : un tel casus belli avec les Licornes serait tout bonnement impossible à étouffer.

Le MJ pourra toujours compter sur les joueurs pour inventer un plan plus ou moins alambiqué permettant de faire accuser Tetsuya et surtout d'introduire les « témoins » dans le schéma.

Une des possibilités consisterait à faire aller Tetsuya à la maison de thé avec l'ambassadeur et un ou plusieurs complices, puis à le droguer. Ensuite, plus qu'à tuer l'ambassadeur (peut-être drogué lui aussi) et à réveiller Tetsuya en lui disant : « Par les Fortunes, qu'avez-vous fait ? ».

Le sinistre Tetsuya, se croyant coupable, s'empressera alors de faire supprimer les yojimbo Licorne par les siens pour cacher son forfait, puis tentera de tuer ou soudoyer les témoins avant de chercher à dissimuler les cadavres embarrassants.

Seul un désir de vengeance brûlant pourra pousser les PJ les plus honorables à organiser le meurtre d'un ambassadeur innocent et de ses gardes. Donc, il sera à la charge du MJ de jouer sur ce cas de conscience en exploitant les désavantages éventuels des PJ, et en les contraignant à tenter de rater des jets d'Honneur pour y parvenir.

ACTE III : DE L'ON S'ASSURE DE LA CONdamnATION

Ce sera la dernière partie du scénario, et son déroulement dépendra beaucoup de la façon dont les PJ ont organisé leur plan : pour être entendus, il faut que les faux-témoins aient « assisté » à la vilénie de Tetsuya, l'un d'entre eux au moins de façon directe, et les autres de façon indirecte, en attestant qu'ils l'ont vu partir avec l'ambassadeur/se quereller avec lui/tenter de dissimuler les corps, ou tout autre action extrêmement compromettante.

Ce qui est sûr, c'est que le meurtre de l'ambassadeur licorne va coûter cher à la famille Ikoma, ce dont nos PJ en quête de vengeance se moquent, et qu'en plus de la

mort du coupable, les lions vont devoir faire de lourdes concessions à leurs voisins.

Libre au MJ de créer un magistrat d'émeraude incompetent ou perspicace, auquel cas les joueurs auront fort à faire pour l'empêcher de découvrir la vérité.

Tetsuya tentera probablement une ou plusieurs fourberies pour se tirer d'affaire.

EPILOGUE : LE PRIX DE LA VENGEANCE

La vengeance est le seul objectif des PJ dans ce scénario, mais celle-ci a un prix : le mensonge, les manquements au code du Bushido et les conséquences pour des innocents.

S'ils échouent, ils mourront sans avoir pu venger leur maître. Mais s'ils réussissent, qu'advient-il d'eux ? Se feront-ils seppuku une fois cette dernière mission accomplie ? Seront-ils réintégrés dans le clan par Tetsuo quand il sera à la tête des terres ? Choisiront-ils de quitter la région à tout jamais et de se trouver une nouvelle raison de vivre ?

Ces questions, plus que tout ce qui précède, sont le véritable enjeu du scénario, et c'est dans la décision de chacun des PJ survivants que se jouera la victoire ou la défaite des personnages, puisque comme le dit le proverbe rokugani : « La mort est une plume, le devoir est une montagne »

“

LA TORTURE AU JAPON

Chez les japonais, la procédure pour obtenir des aveus était la suivante (bien entendu il fallait dans ce cas garder le supplicié en vie):

MUTCHIUCHI

La flagellation, un des supplices les moins violents.



ISHIDAKI

Technique qui consiste à mettre la personne à genoux sur une surface rugueuse, puis lui mettre une grosse pierre bien lourde sur les jambes pour lui éclater les genoux.



EBIZEME

Le torturé est attaché dans la position dite "de la crevette", avec les mains liées dans le dos et les jambes croisées. Au bout de quelques heures, le prisonnier devient rouge, violet, puis finalement bleu. Ce supplice était pratiqué autant de fois qu'il le fallait.

TSURIZEME

Suspension avec les mains attachées dans le dos, des poids étaient bien entendu ajoutés pour augmenter la douleur.



CRITIQUE CINEMA

En cherchant sur la toile des infos pour ce webzine (et en tapant vaillamment « tortures Japon » dans notre ami Gogol) j'ai trouvé quelque chose... Quelque chose qui n'est pas vraiment dans le thème mais qui était vraiment intéressant à lire (et sûrement à voir). Alors je me suis dit... « Remplissage », « pas remplissage »... En vrai je me suis surtout dit « moi je suis contente d'être tombée là-dessus par hasard alors sait-on jamais, ça pourrait être utile à quelqu'un ».

Film à voir plus pour les informations que pour l'histoire il semblerait, notamment sur le thème du tatouage (mais certainement de bonnes informations pour MJ sadiques à tirer de là)

Alors voilà, toute cette critique est tirée du site <http://www.sancho-asia.com>, merci à l'auteur... qui n'est malheureusement pas mentionné.

L'ENFER DES TORTURES

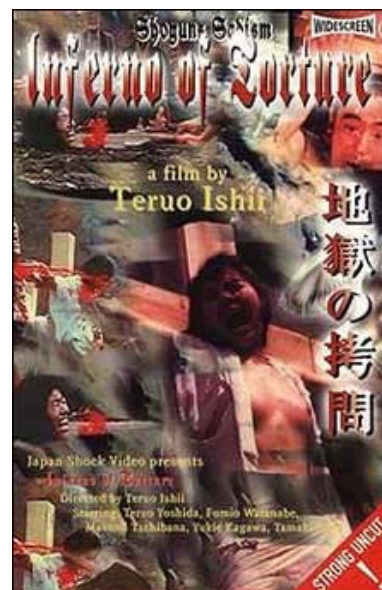
Aka Tokugawa irezumishi : Seme jigoku - Hell's Tattooers - Oxen Split Torturing - Shogun's Sadism / Japon | 1969 | Un film de Teruo Ishii | Avec Teruo Yoshida, Asao Koike, Masumi Tachibana, Yumoiko Katayama

Usant jusqu'à la corde la série des Tokugawa et exploitant les moindres aspects des zones d'ombres de la société de cette époque, Teruo Ishii nous plonge cette fois dans l'univers des Tatoueurs, délaissant ses films triptyques pour une histoire d'amour sur fond de rivalité entre deux tatoueurs. Bien que l'homme ait des ressources (n'a-t-il pas supporté pas moins de 10 épisodes de la série des Abashiri Bangaichi ?), on le sait aussi grand improvisateur, l'inspiration semble ici déperir et une mise en scène brouillonne manquant d'éclat ne parvient pas à retrouver l'impact des oeuvres précédentes, si l'on excepte les scènes chocs d'ouverture et de fin de générique.

Dans ce quatrième opus de la série, le récit de femmes vivant sous le joug d'une tenancière de bordel appuyée par un Chambellan sadique, nous est raconté sur fond de rivalité entre deux tatoueurs, Hidé et Tatsu, dont la personnalité autant que l'art s'opposent. Hidé semble aimer ses modèles, ses dessins sont d'inspiration bouddhistes, célébrant la vie. Alors que Tatsu est un être torturé peignant des motifs monstrueux et grotesques, ne rêvant que de prendre la succession du grand maître du

tatouage Goro, afin d'obtenir les faveurs de sa fille. Les deux se disputent la femme ayant la plus belle peau, gage de victoire au concours de tatouage. Alors que Tatsu pense avoir gagné en ayant tatoué de force et en l'absence de son rival, le modèle promis à Hidé ; l'intelligence de son adversaire qui a utilisé de l'encre invisible, déjoue ses attentes et les deux sont déclarés vainqueurs. Ne supportant la défaite, Tatsu aidera à faire accuser du meurtre du Maître Goro, son rival, qui sera expulsé sur une île. Débute alors pour les filles prises au griffes d'un marchand hollandais, un long calvaire qui les mènera à Nagasaki et s'achèvera lors d'un tragique combat final.

Le film, qui s'ouvre pourtant sur une scène de torture, rappelant les persécutions chrétiennes sous le règne du shogun Tokugawa Ieyasu, et le massacre de ces mêmes chrétiens à Nagasaki laisse présager d'une nouvelle frénésie "ero-guro" que l'on avait pu apprécier dans le précédent et extravagant Orgies Sadiques de l'ère Edo. L'idée même d'exploiter toute la variété et la richesse de la mythologie du tatouage est brillante. D'autant qu'originellement cette pratique fût un châtement corporel infligé aux criminels (tradition venue de la Chine) et deviendra rapidement une mode pendant l'époque Edo. Cette pratique symbolise ici l'oppression faite aux femmes et prostituées dont l'enjeu est le corps comme marchandise. Le marchand hollandais aux penchants sadiques (venant de Teruo c'est la moindre des choses) veut acheter des filles, hors leur prix est plus important lorsqu'elles sont tatouées. Le tatouage est élément de décoration mais aussi de fantôme. Les scènes de tatouage sont pour la plupart honnêtement filmées, même si elles n'atteignent pas la beauté et le réalisme de La femme tatouée de Yoichi Takabayashi (1982).



Si l'on rentre avec intérêt dans ce monde des tatoueurs opérant au sein des maisons closes, on se lasse rapidement de la plate histoire d'amour qui se noue entre Hidé et son modèle. La complexité du rapport entre tatoueur et tatoué si bien décrite dans *La femme tatouée* est ici à peine esquissée. Autre thème, l'obsession du tatoueur dans sa quête de la peau idéale, décrite par Junichiro Tanizaki dans *Le tatouage (Shisei)* méritait plus d'attention. En revanche, la scène du concours de tatouages, la plus réussie du film, est un défilé de femmes torse nu arborant des motifs plus fantaisistes les uns que les autres (réalisés à l'époque par des étudiants en arts, les veinards !) et montre bien la fascination qu'exerce cette pratique sur les hommes japonais. Certes le propos d'Ishii n'est pas de coller à la véracité de l'époque mais bien de divertir. Néanmoins un semblant de rigueur et de réalisme s'impose, quitte à passer pour médiocre. Les idées ne manquent pourtant pas, comme lorsque l'on apprend les effets du saké sur la peau humaine. Mais le film souffre de multiples faiblesses, comme lorsqu'il joue de façon caricaturale avec l'image de l'étranger hollandais venant ravir les vierges japonaises pour les offrir à d'immenses seigneurs. Il se laisse aller à l'humour ou au ridicule (faites le choix) en introduisant trois travestis aux milieux de ces poules rebelles luttant pour s'échapper, achevant un peu plus de décrédibiliser son récit.

On ne peut reprocher à Ishii d'avoir voulu pour une fois construire un scénario sur la longueur, travaillant ainsi le développement de ses personnages. En revanche, la mise en scène ne semble pas suivre. La reconstitution en studio des bas fonds de Nagasaki, le combat final, les tatouages fluos décalés, semblent indiquer qu'Ishii s'est bel et bien lassé d'enchaîner les séries autour de la même thématique historique. A peine l'occasion se présentera (l'adaptation des oeuvres d'Edogawa Ranpo), quelques mois plus tard, il démontrera de nouveau toute sa frénésie créatrice dans *L'Effrayant Docteur Hijikata*. On signalera cependant la partition musicale très réussie de Masao Yagi, fidèle collaborateur.

L'Enfer des Tortures, s'il est loin d'être une réussite cinématographique, laissera entrevoir néanmoins les possibilités et les richesses d'un sujet représentatif de la culture japonaise : le tatouage. Banalisé à l'extrême de nos jours, il est le reflet d'un Japon intime et caché, entre érotisme, marginalité et rituel .

ACTU WEBZINE

Oui celle-ci est une grosse actu alors elle bénéficie d'un « titre 1 »...

BESOIN DE CONTRIBUTEURS !!!

Le webzine s'essouffle un peu, faute de sang neuf ! Les contributeurs actuels auxquels je tire mon chapeau font le dos rond.

Viendez les aider les gens !

Tetsuo le rédacteur en chef, qui supporte bien malgré lui les retards que je génère à la mise en ligne est, je le crains, un peu déçu... Et qui seraient les plus déçus finalement ? Les lecteurs, je pense (me trompe-je ?).

Alors si vous avez un petit moment... Rien qu'un petit, participez, faites vous connaître sur le forum et présentez-vous à Tetsuo.

Un DFF en passant, une petite nouvelle, un scénario (ambition, ambition ;)), une ADJ, rien qu'une recherche, ça ne prend pas beaucoup de temps. Et en plus on est satisfaits du travail accompli !

Voilà, c'était mon message/mea culpa, deux pour le prix d'un.

Hida Koan.