

MORTAL KAMPING

Un scénar Z - Trou Normand - spécial été,
pour les soirées merguez sous les lampions avec les cigales en fond
sonore

UN FILM DE **KIM KONE** (1998)



NOTRE AVIS : alors que l'Europe se pavane sur la nouvelle vague et la créativité asiatique, elle ferme les yeux sur de magnifiques perles destinées à la vidéo, s'échangeant sous le manteau.

C'est le cas de cet ovni japonais, tourné presque exclusivement en Corée du Sud, qui propose un script tenant entièrement sur un timbre poste. Avec seulement quelques dollars en poche, le jeune réalisateur Kim Kone, une caméra numérique de mauvaise qualité à la main, nous conte l'histoire rocambolesque de campeurs naturistes aux prises avec un gang de zombis chimiques fans de Bruce Lee.

On se pavane sur les scènes gores particulièrement craspecs, les coups de pied sautés interminables, le jeu des acteurs, leur doublage approximatif et leur nudité sur l'ensemble du métrage avec de jolies mosaïques couvrant avec plus ou moins de bonheur les parties intimes.

Bref, 1h20 d'aventure folle et d'exotiques culs à l'air !

LES ACTEURS :

Kim Kone ne s'est pas embarrassé d'un casting bien lourd. S'inspirant des slashers hollywoodiens façon " *Je sais que c'est toi qui a ouvert les huîtres l'hiver dernier...* ", le metteur en scène a composé un groupe d'adolescents de la même veine. A une particularité près : alors que la majorité des comédiens (les personnages-joueurs donc) sont asiatiques, un ou deux (sans doute des copains du réalisateur en vacances en Corée) sont des européens. N'hésitez donc pas à donner la possibilité à un de vos joueurs d'incarner une

Bimbo hollandaise d'1m80, blonde aux yeux bleus, dénotant quelque peu avec les autres acteurs bruns d'1m65. Ceci dit, une telle actrice fera tout l'intérêt du film, le spectateur attendant patiemment la disparition d'une zone anatomique floutée (rendue floue en post-production) au détour d'un plan mal cadré. Pour le reste, l'intello, le zonard, le bon samaritain...etc. auront des traits asiatiques.



Ceci étant, les personnages du film possèdent également deux particularités :

- le réalisateur ayant vraisemblablement fait une overdose de jeux vidéos et vu 30 fois Mortal Kombat (sans oublier le fantasme de filmer une hollandaise nue d'1m80 faire un yoko-geri), il a décidé que chaque personnage devait maîtriser une technique de combat différente pour les scènes d'action. Tous les joueurs auront donc la possibilité de développer la compétence de combat de leur choix (karaté, judo, kung-fu, boxe thaï, boxe, aikido, taekwondo surtout...). Les doublures étant inexistantes pour la majorité des cascades, la hollandaise ne lèvera pas la jambe bien haut et aura une mauvaise posture mais atteindra sa cible tout de même (et avec de la chance on y verra les poils).

-concernant le " floutage " des parties dénudées (le fait de rendre floue la totalité ou une partie d'une image), personne n'est logé à la même enseigne. Inutile de préciser que seules les zones en dessous de la ceinture sont soumises à cette censure et que les " cache-sexe " des filles sont plus facilement oubliées que ceux des hommes. Allez comprendre....

LE DECOR :

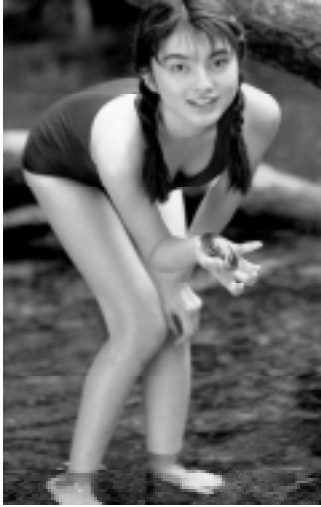
Si on excepte le début du film, l'ensemble du métrage se déroulera au cœur d'une forêt coréenne humide située à proximité d'une rivière terrestre. Les acteurs auront beau nous faire croire qu'il s'agit d'un endroit paradisiaque, le spectateur moyen aura du mal à y croire. Surtout en apercevant de la mousse verdâtre et deux poissons crevés dans l'arrière plan (sans oublier les petits boutons apparaissant sur le corps des acteurs au fur et à mesure des baignades - résultat de rencontres multiples avec des moustiques voraces probablement - enfin on l'espère pour eux).

L'USINE CHIMIQUE SABAKO : c'est un gros bâtiment abandonné dont le script tente de nous convaincre qu'il est en " pleine activité ". Des plans serrés tentent de cacher la misère et trois figurants (faisant également office de zombis) composent le personnel technique de ce lieu central. Murs rouillés, voire effondrés, ordinateurs même pas branchés, meubles poussiéreux et cuve " chimique " faisant des bulles de lessive sont autant de preuves de la haute avancée technologique de cette entreprise.

LES SECONDS-ROLES :

KIM, CHANG ET SUNA-YU, LES TROIS AUTRES CAMPEURS.

Inconsistants au possible, ces deux garçons et ce joli brin de fille feront partie de la



première livraison de tripes et d'abas. Ils seront présentés comme des amis des joueurs les accompagnant en vacances, avant de disparaître subitement, victimes des zombies.

MONSIEUR FONG JONG-PIL

Directeur de l'usine chimique SABAKO, il s'est débarrassé de mafieux le faisant chanter en les assassinant et en jetant leur corps dans une cuve de produits chimiques sensés les dissoudre. Au lieu de ça, ces derniers sont revenus à la vie et ont commencé une campagne d'extermination dans les alentours. Monsieur Fong connaît la vérité et se cache dans son usine, protégée par de nombreux gardes du corps (3). Pourquoi les zombies n'ont-ils pas commencé par le gros Fong au lieu de charcler des innocents faisant trempette ? J'en sais rien, c'est dans le

script...

LES ZOMBIS-MAFIEUX

Ils sont six, habillés de costards noirs et blancs à la *Men In Black*, utilisent des katanas et des machettes et ont le visage recouvert d'une mousse de latex rose qui fait des grumeaux. Ils bavent des litres de jus vert et font des sauts périlleux dignes de Jet-Li (sauf qu'on voit les fils). Particulièrement coriaces, ils perdront de nombreux membres lors de scènes de combat très speeds et ne mourront qu'une fois leur tête s'envolant dans les airs.

Ils ne se nourrissent même pas de leurs victimes, se contentant de les massacrer pour l'amour du jeu. C'est toujours plus visuel que la pétanque remarque....

LE VIEIL ERMITE

Il fera une apparition expéditive pour livrer quelques informations aux personnages, son rôle ayant été écourté pour cause de rapatriement sanitaire. C'est un vieux japonais lubrique coiffé d'une perruque hirsute et habillé d'une salopette. Il en fait des tonnes sans qu'on lui demande (remarques anodines sur la carrosserie des actrices) et gonfle le spectateur au bout de deux répliques sur-jouées.

AMBIENCE :

L'image est terne, la caméra bancal et certains travellings donnent la nausée. Mélangez un Vendredi 13, un Matrix trash et fauché, un film de Max Pecas, des effets gerbouille à la Troma et vous vous ferez une idée assez précise de Mortal Kamping.

TIMELINE

Il est possible de décomposer le scénario en trois grandes phases :

- la première est celle de la découverte. Les joueurs se rendent dans un coin tranquille pour faire du naturisme et réalisent que quelque chose leur en veut.

- ils commencent à enquêter sur la disparition de leur amis, découvrent l'existence

de l'usine chimique et passent leur temps à fuir cul nul ou à se prendre des branlées lorsqu'ils affrontent leurs adversaires en face à face.

- ils comprennent à quoi ils ont à faire, retrouvent leurs vêtements et deviennent subitement des spécialistes des arts martiaux dans le chapitre final où un rebond scénaristique les attend.

Y'a pas à dire c'est du David Fincher !

J-0 Les personnages, originaires de Séoul, se rendent dans les environs de la ville d'Inch'On (au bord de la Mer Jaune) pour faire du camping naturiste pendant quelques jours. A bord d'une antique Super 5 désagrégée, les joueurs (plus leurs 3 camarades super serrés à l'arrière (!)) empruntent un chemin sinueux pour se retrouver près de la fameuse rivière... Elle même se trouvant, bien évidemment, loin de toute civilisation non agressive.

Leur comportement excessivement " jeune dans le vent " s'agitant sur de la musique rock américaine des années 80 (" Jump " de Van Halen) paraît calquer sur les pires sitcoms. Tout cela semble artificiel et il est possible de distinguer un éclat d'appréhension dans le regard des acteurs, s'apprêtant à passer les heures qui viennent dans le plus simple appareil. Aussitôt un repas expéditif effectué (et les déchets laissés au pied d'un arbre), tout le monde se défroque pour aller à l'eau. La caméra s'attarde sur le staff féminin qui a pour consigne de se dévêtir langoureusement jusqu'à l'apparition du floutage (sur lequel le réalisateur s'attarde pourtant plusieurs minutes).

Quelques sourires crispés montrent que l'eau n'est pas chaude mais on fera avec. On évitera également de s'attarder sur le figurant tirant une gueule de trois pieds de long après avoir marché sur un morceau de bouteille immergé.

NUIT 0 : PREMIÈRE VICTIME : KIM

Durant une pseudo-nuit bien claire, une caméra subjective montre deux individus en costard (on ne voit pas leur visage pour le moment) se saisissant de la malheureuse victime cherchant une lampe dans le coffre de la voiture. Celle-ci est littéralement hachée-menu pendant que le frein à main est enlevé (GORE).

Alors que la voiture dégringole une courte pente sur plusieurs mètres, d'autres bras se saisissent des vêtements des personnages, posés près du feu.

Pourquoi les zombis volent-ils les fringues des PJs ? J'en sais rien... C'est dans le script.

Les personnages seront finalement (tout de même !) réveillés par l'entrée soudaine de la voiture dans l'eau. Elle s'enfoncera tranquillement de plusieurs centimètres, rendant tout dégagement impossible sans remorquage.

Ayant constaté la disparition de Kim et de leurs vêtements, les joueurs n'auront plus qu'à continuer en étant floutés ou tenter de se faire des slips avec des feuilles et des brindilles.

Le résultat sera le même : les joueurs seront à poil jusqu'à nouvel ordre.

J+1 Ne disposant d'aucun moyen de communication, sans voiture ni sous-tif, les joueurs pourront tenter de retrouver Kim. Il sera peut-être plus pratique qu'ils se séparent.

Durant leurs recherches ils apercevront l'usine SABAKO (enfin, un bâtiment gris et pourrave) sur l'autre rive et tomberont



par hasard sur l'ermite, au détour d'un arbre sur lequel il était en train de pisser. Ce dernier sera surpris de les voir en pareille tenue, ne lâchera pas la hollandaise des yeux et pourra leur apprendre de drôles de choses sur l'usine chimique d'en face. Cette dernière devrait être fermée depuis longtemps mais continue son activité, sans doute grâce à de l'argent sale.

L'ermite pourra également leur dire qu'il a observé des hommes en noir essayant d'entrer dans l'usine, protégée depuis peu par plusieurs porte-flingue. Comme si le propriétaire se sentait menacé...

NOTE AU MJ : après cette rencontre avec l'Ermite, tout laissera à penser que ce dernier risque d'avoir un rôle important à jouer dans la suite du récit. Mais l'acteur ayant chopé une intoxication alimentaire durant le tournage, son personnage disparaîtra inexplicablement du script. Bref, tout le monde fera comme s'il n'avait jamais existé. Alors, si vos joueurs envisagent de rencontrer à nouveau l'Ermite, dites leur qu'il a disparu à cause d'un " incident de tournage ".

NUIT +1 : MAXIMUM CARNAGE.

Alors que les joueurs auront sans doute trouvé une planque pour la nuit, ils seront violemment attaqués par les zombis. Un combat (filmé en accéléré) aura lieu, avec moult jets d'hémoglobine, restes du midi, viande de chien, membres en latex tranchés (et mal faits), sauts d'arbre en arbre, bruitages ringards, hurlements, floutages qui disparaissent...



Chang et Suna-Yu seront réduits en steaks tartares et les personnages, blessés (un bol de faux sang sur la gueule) parviendront à fuir en direction de l'usine. Ils seront pourchassés par les zombis qui, curieusement, seront devenus beaucoup plus lents en décidant de s'en prendre aux héros.

Toujours est-il qu'en arrivant au grillage de la piteuse usine SABAKO, les personnages seront mis en joue par deux hommes de main de Monsieur Fong Jong-Pil. Derrière eux, les zombis auront mystérieusement disparu et nos pauvres teenagers seront faits prisonniers.

Ils seront amenés devant le gros Fong Jong-Pil qui les traitera comme des espions, leur posant des questions tordues, sans intérêt, juste pour montrer à quel point il est méchant. La nudité des personnages ne l'étonnera pas plus que ça, croyant à une ruse des mafieux le faisant chanter.

Il fera la sourde oreille aux histoires " d'hommes en noir ", pincera les tétons de la Hollandaise avec un air cruel et enfermera tout ce petit monde dans une pièce vide.

J+2 Enfermés à double tour, les joueurs devront trouver une astuce pour pouvoir s'échapper. La meilleure solution sera d'attirer le seul et unique garde se trouvant devant la porte avec un prétexte bidon (je suis malade, je fais du bruit, je veux aller au petit coin, j'ai laissé les clés de la Xantia à la maison...) et de lui tomber dessus.
A eux de voir.

Une fois libres, ils devront suivre un long couloir et traverser un large vestiaire où se trouve une table couverte d'objets : des armes blanches particulièrement tranchantes (en

apparence) et... leurs vêtements (!)

Une fois habillés (" *Oww* " : plainte du spectateur mâle), ils seront surpris par un des hommes de main (vêtu d'une blouse blanche) de Fong Jon-Pil. Ils n'auront aucun mal à le rattraper et à le faire parler. Il racontera toute l'histoire : cette usine est un laboratoire visant à fabriquer un produit améliorant sérieusement les facultés physiques : la Xénotamine. Pour sa fabrication, cette drogue de synthèse nécessite des ingrédients difficiles à obtenir. Fong travaille donc avec la mafia locale qui lui procure les produits en échange de pilules augmentant leurs capacités.

Or, un nouveau groupe de mafieux a tenté de le faire chanter pour mettre à mal leurs concurrents et s'emparer de la drogue synthétique. Fong les a fait assassiner et a ordonné que leur corps soit dissout dans un bain d'acide. Mais suite à une erreur de manipulation, les cadavres ont été immergés dans une cuve de Xénotamine et sont revenus à la vie, bien décidés à se venger.

Le laborantin leur donnera une boîte de ces " pilules miracles " qu'il a justement dans la poche (on dirait des bonbons haribo). Il n'aura pas le temps d'en dire plus. Il sera abattu par Fong, accompagné de deux hommes armés (normal, je vous rappelle qu'ils sont trois figurants).

Ces derniers commenceront à canarder les PJs qui devront se réfugier derrière des caisses. Dans leur dos, au fond du couloir, apparaîtront les zombis avec un air décidé.

CHAPITRE FINAL ET RETOURNEMENT SCÉNARISTIQUE

Pris en tenaille, armés de quelques machettes, les joueurs n'auront pas le choix pour s'en sortir : ils devront ingurgiter les pilules de Xénotamine.

Ces dernières auront un effet bœuf quasi-instantané : leurs caractéristiques physiques seront doublées (mazette !).

Alors que les zombis seront sortis une nouvelle fois de leur champ de vision, ils pourront sans peine affronter les hommes de main d'un Fong les suppliant de ne pas lui faire du mal. Et alors que les joueurs s'apprêteront à le tabasser, les zombis apparaîtront de nouveau dans leur dos (mais ils ont inventé la téléportation ou quoi ?).

Les joueurs subiront alors un retournement scénaristique, vraisemblablement rajouté au dernier moment par le metteur en scène, quitte à rendre le scénario définitivement incompréhensible : Fong ordonnera aux zombis de tuer les joueurs. Et oui ! Les vêtements dans le vestiaire, le fait qu'ils ne s'attaquent pas directement à l'usine, etc.... Fong et les zombis travaillent ensemble !

Le gros coréen leur révélera qu'il a volontairement plongé les cadavres dans la cuve pour faire une expérience et qu'il a ordonné aux zombis d'exterminer toutes les personnes se trouvant dans les parages afin d'éloigner les curieux (voire les espions mafieux). En réalité, il compte mettre au point le " soldat suprême " pour s'emparer du pouvoir. *" Ha Ha ! Quoi les vêtements ? Pourquoi les zombis ont-ils voler vos fringues ? J'en sais rien... C'est dans le script "*

Le combat final pourra alors avoir lieu : un combat (toujours filmé en accéléré) avec moult jets d'hémoglobine, cascades, restes de la veille, viande de chien, membres en latex tranchés (et mal faits), sauts sur les murs, bruitages ringards, hurlements, têtes de zombis qui s'envolent... Les personnages seront devenus de véritables experts en arts martiaux, capables de sauts périlleux, coups extravagants, pirouettes à la Jackie Chan. L'idéal serait

que chaque teenager affronte un zombi, avec sa propre technique, en face à face.

Fong Jong-Pil étant le grand méchant de la fin, il échappera aux coups de latte des personnages pour finir comme il se doit : en tombant dans une cuve d'acide, en explosant avec une grenade, en s'empalant sur une tige de métal... Bref, comme un big-boss de fin de niveau. Soyez imaginatif (pas trop quand même, faut pas dépareiller).

Une fois l'usine nettoyée, les teenagers n'auront plus qu'à revenir en ville en faisant de l'auto-stop. Comme s'ils pouvaient pas en faire avant. En plus, à poil, ils étaient sûrs d'être pris... Surtout la bonne hollandaise.

Ni Fong Jong-Pil, ni un seul zombi ne refera son apparition avant le générique final, le réalisateur n'ayant visiblement pas envisagé de suite à ce métrage Z sentant bon l'amateurisme.

On l'a échappé belle !

THE END

LES CARACTÉRISTIQUES DES VILAINS

Un Zombi Chimique type

IN BRAIN SALAD

Muscle : 4 Réflexes : 5 Santé : 0 Charisme : 1 Adresse : 4 Tronche : 2
Cerveille : 3 Mémoire : 1 Tripes : 5 Sens : 4 Chance : 3 Psy : 1

Il est impossible de détruire un zombi comme ça. Le couper en morceaux ne suffira pas, seule une décapitation visuelle et expéditive l'empêchera de nuire .

Compétences : Kung-fu (10), Saut périlleux avec des fils (10), Arme coupante (8), baver du jus verdâtre (9), Ne rien dire pour paraître effrayant (10), Faire semblant de ne pas être déstabilisé par les seins de la Hollandaise s'agitant lorsqu'elle court (4)

IN SODA

Muscle : 4 Souplesse : 4 Cerveille : 3 Sens : 4
Tripes : 5 Psy : 1 Bagou : 1 BdN : 3

Idem.

Compétences : Kung-fu (5), Saut périlleux avec des fils (5), Arme coupante (4), baver du jus verdâtre (4), Ne rien dire pour paraître effrayant (5), Faire semblant de ne pas être déstabilisé par les seins de la Hollandaise s'agitant lorsqu'elle court (2)

Un porte-flingue type

IN BRAIN SALAD

Muscle : 3 Réflexes : 3 Santé : 3 Charisme : 2
Adresse : 3 Tronche : 2
Cerveille : 3 Mémoire : 2 Tripes : 4 Sens : 4
Chance : 2 Psy : 2

Compétences : Arme à feu (7), Combat mains nues (8), Saut périlleux avec des fils (8), Arme coupante (8), Ne rien dire pour paraître effrayant (10), Faire semblant de ne pas être destabilisé par les seins de la Hollandaise s'agitant lorsqu'elle sautille (4)

IN SODA

Muscle : 3 Souplesse : 3 Cerveille : 3 Sens : 4
Tripes : 4 Psy : 2 Bagou : 2 BdN : 2

Compétences : Arme à feu (4), Combat mains nues (4), Saut périlleux avec des fils (4), Arme coupante (4), Ne rien dire pour paraître effrayant (5), Faire semblant de ne pas être destabilisé par les seins de la Hollandaise s'agitant lorsqu'elle sautille (2)



- Ca t'arracherait la gueule de sourire lorsque je te prends en photo ?

Les photos de ce scénario sont tirées de Kiler Fantom, Witchbabe3 et Versus.

Willy Favre - 2002 ©