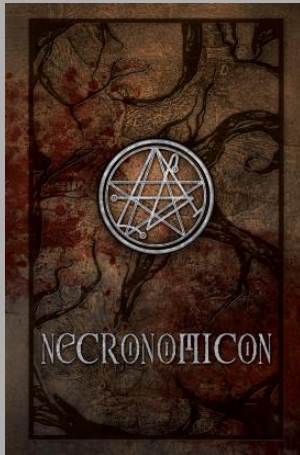


On arrive rarement à comprendre nos peurs en menant une ligne droite. Brice a découvert les monstres avec Donjons & Dragons, (dont son livre original contient encore les notes de ses collègues MJ, et qu'il a finalement piqué à la médiathèque de son lycée (et oui, déjà rebelle le Brice)).

Mais pourquoi s'en tenir à ça, quand on peut jouer à « Abomination » et découvrir les illustrations de Björn Hurri.



Suite logique, il découvre Lovecraft et le Nécronomicon , dans une édition luxe avec une étude sur le texte original.



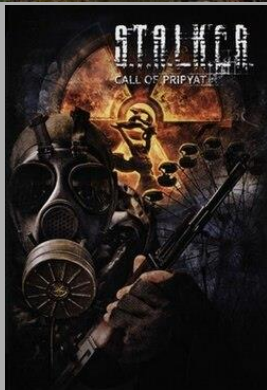
Puis Cthulhu via le manga de Gou Tanabe.



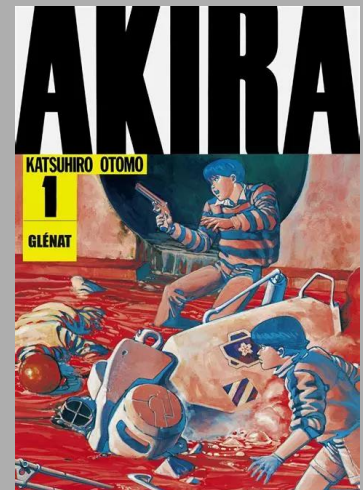
On est déjà bien dans l'horreur classique.



Mais au-delà des monstres, ce sont les zones de non droits, les espaces clos dont l'homme est exclu qui commence à l'angoisser. Ces terrains inhumains et hostiles.



Enfin, Akira et son immense écho avec notre actualité (le manga a pourtant 44 ans), attise l'angoisse de la réalité d'une société qui s'effondre.



Alors quid de ses peurs ? Les monstres ou la réalité?

Pour Arthur, c'est simple, ce qui fout la trouille, c'est de jouer à
The Last of us



On part sur une idée simple : il faut sauver la princesse.
Puis non, il faut déplacer la princesse et dégommer du zombie.
Mais non en fait, il faut amener la princesse se faire tuer dans un labo pour le bien être de l'humanité.

On rencontre des fascistes (jusque là, c'est normal), des militaires (encore normal), des zombies (c'était prévu) et enfin...des cannibales.

Et là, ça a du mal à passer.

Lorsqu'en plus, ce sont des cannibales religieux sectaires, c'est glups !



La violence dans un jeu, OK, mais sans jamais s'arrêter et sans pouvoir faire confiance à qui que ce soit...c'est éprouvant

Eprouvant aussi, **Dark Soul**

Tu joues = tu meures
Tu tombes = tu meures
Tu te bats = tu meures
Tu sais que tu vas mourir, tu ne sais juste pas comment.

Tu rencontre des zombies, des carcasses, des dieux morts, des dragons (morts eux aussi) et des âmes dans les flammes.

Mmmm, sympa sympa...



Deux choix s'offrent à toi, te battre ou te désespérer.
Alors oui, c'est valorisant d'arriver au bout, mais après, tu sais pourquoi tu déprimes.

Nota bene : c'est le Dostoïevski des jeux. Tu commences pas par ça pour démarrer dans les jeux vidéo !

Pour Marie, c'est aussi la violence institutionnalisée qui lui fait peur. La violence qui devient banale et normale, et qu'on finit par admettre. Exemple avec **Quand vient la Horde** d'Aurélie Luong.



Quand Ivan , qui se rêve légiste pour améliorer le monde, se fait enlever par la Horde de la Putain Blanche, il est obligé, pour survivre, de jouer le jeu de la violence.

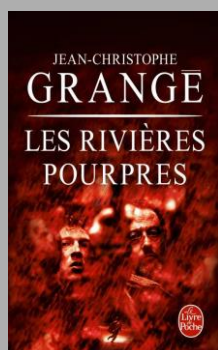
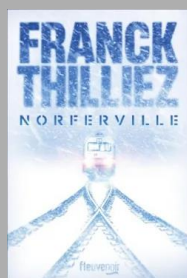
Mais à force de côtoyer le pire, on n'en devient soit même le mécanisme.

Jusqu'au bout, cette histoire qui se passe dans une Corée moyenâgeuse aura marqué Marie.

Syndrome de Stockholm, banalité du mal, fin sombre pour le personnage, tout est glauque.

Glauque aussi, les polars de Bernard MINIER, dont **La Vallée**, avec des meurtres très mis en scène. Un corbeau qui attise les haines , un lieu fermé (comme Brice), des violences admises qui se veulent justifiées.

Le pire de la nature humaine dans une vallée fermée par l'hiver.



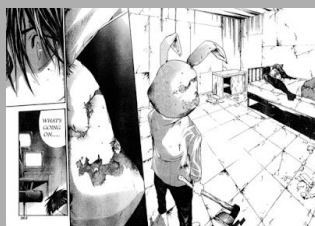
Il y a toute une veine de polar /thriller angoissante et de Dark Fantasy. Et chose curieuse, ce n'est pas l'intrigue qui fout les jetons, mais les relations humaines malsaines et la violence normalisée.

Pour Elisa et Sandra, ce sont 2 mangas qui ont marqué leurs imaginaires d'une empreinte sanglante.



Sandra nous raconte une histoire de lapins. C'est mignon les lapins, non? Avec leurs grandes oreilles et leurs pti nez? Lorsqu'un groupe d'ado , joueurs en ligne de « Doubt » décident de se retrouver dans la vraie vie, c'est d'abord pour passer un bon moment et se faire un karaoké.

Sauf que comme dans le jeu, au milieu des lapins, se cache le loup. Seule solution, se tuer un par un. Si on tue le loup, les autres vont survivre. Si on tue un innocent...tant pis.



Alors, qui est le Loup ?



Dans King's Game, Éliisa a suivi les traces d'une journaliste qui enquête sur le massacre de toute une classe de lycée. Elle découvre que tous ont été soumis à un chantage extrême , menaçant de mort les élèves ou leurs familles et les obligeant à des comportements de plus en plus violents.



Encore une fois, ce qui est effrayant, ce n'est pas la violence, mais son inéluctabilité. Aucun moyen d'y échapper, aucun moyen d'en sortir. Le pire devient le moindre mal.

Entre parenthèse, on peu se demander ce que le Japon reproche à sa jeunesse pour la tuer aussi souvent.

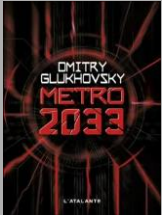




Pour Karine, ce qui l'angoisse, c'est la notion d'enferment, synthétisé dans les romans **SILO**.

Déjà, le post apo, c'est rude, mais quand tout se passe dans un silo enfoui sous terre et que tout manquement, toutes questions, toutes sorties se soldent par la mort..c'est oughhhh.

Ce qui la dérange, outre cet enfermement, cette zone close où toutes les dérives sociétales sont possibles, c'est le réalisme des situations bien trop faciles à plaquer sur notre propre avenir. L'absence de la maîtrise de nos vies et la survie dans le pire.



C'est comme Metro 2033, où la population moscovite enfermée dans le métro.

Pour Valérie, ce qui la met très mal à l'aise, c'est le réalisme des interactions malsaines, qu'elles soient humaines ou pas.

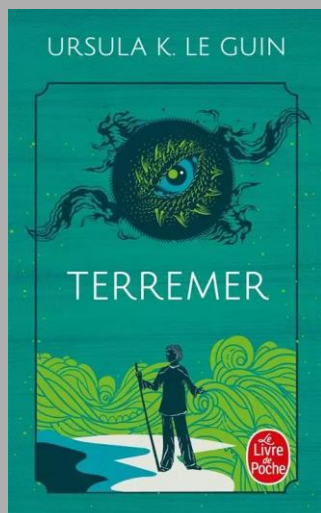
Les zones grises, la répétition des comportements pervers comme seuls modèles, le fait qu'il n'y ait pas de différence entre les bons et les méchants.



Savoir que nous sommes tous capables du pire, si notre survie en dépend, ou que nous sommes capables d'accepter un système délétère juste parce que nous ne sommes plus aptes à voir différemment.

La réalité, c'est que nous ne sommes pas des héros et que les salops peuvent avoir raison. N'importe qui peut devenir un monstre.

Ça, c'est plus que dérangeant.



Pour finir, Chloé nous emmène à Terremer avec Ursula Le Guin, où comment, dans un archipel fantastique, un ado est poursuivi par une ombre qu'il est le seul à voir. Une ambiance lourde, stressante, le poids des angoisses qu'on est seul à ressentir..

La différence dans la frayeur et la solitude.

Ces récits sont devenus un classique de la Fantasy, mais pourquoi sommes-nous plusieurs à avoir du mal à entrer dans ces histoires ?

Bin, parce qu'elles n'ont rien d'innocentes.

Alors, qu'en ressort il ?

Et bien, de façon surprenante, ce ne sont pas les monstres qui nous font peur (nous sommes nombreux à en avoir dans la tête).

Le plus flippant pour nous :

- L'enferment, dans des cases, des cages, des lieux étouffants.

- Les autres, les loups qui se cachent sous des traits humains.

- L'absence de choix, la restriction des libertés l'obligation de rester sur des chemins balisés.

- Les dérives sectaires et la banalisation des comportements extrêmes.

- se sentir seul, différent au milieu des autres.

Tout irait bien si cela restait de la fiction ou des histoires à se faire peur la nuit.

Le réel problème, c'est que nous voyons bien autour de nous, les réalités de ces angoisses.

Tous humains pour un monde meilleur ???

On n'est pas parti pour ça.

Allez, comme on ne peut pas rester sur une mauvaise impression, on a d'autres trucs à vous présenter :

Heureusement que Cyril est là pour nous amener sur des mondes meilleurs (quoique...)



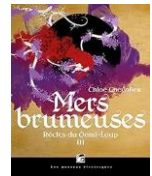
Dans ce texte, Chloé Chevalier nous fait partager 2 points de vues :

Lalâtiana, a abandonné son rêve d'exploration spatiale pour protéger sa Guyane natale des dégradations de cette même industrie. Selmig a parcouru les étoiles espérant que chaque progrès aide l'humanité.

La SF lui permet d'aborder des sujets comme le colonialisme, la mondialisation, la géopolitique et son cortège d'angoisse, avec un peu de recul.

Des sujets graves, mais emprunts comme souvent chez cette autrice, d'une certaine poésie et d'un peu d'optimisme.

Chloé Chevalier est aussi l'autrice du très beau « Les Essaims » et du cycle « Récits du Demi-Loup »



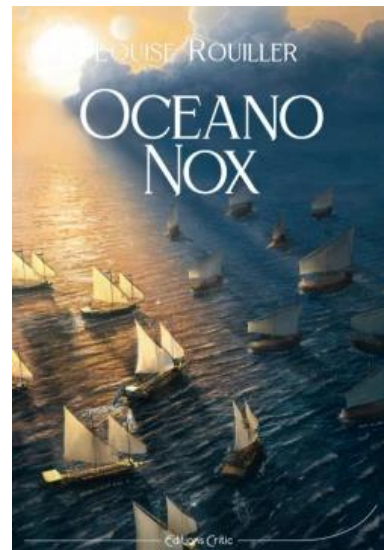
Il a aussi lu le très curieux

Océano Nox de Louise Roullier, épopée maritime d'un dieu se promenant dans l'histoire en passant de corps humain en corps humain.

Un scribe va découvrir la malédiction de ce dieu, et va tenter d'en écrire l'histoire.

Prétexte pour suivre une guerre entre deux pays, mais par les yeux de multiples personnages. Échanges de points de vues, multiplications des justifications de la guerre, fatalisme ou héroïsme, ce récit tendu et nerveux, décrit l'humanité dans sa différence bonne ou mauvaise.

Très original.



Il a aussi attaqué le premier roman de Lou Lubie.

Pas fini donc difficile d'en parler



Mais on est nombreux à aimer Lou Lubie pour ses BD



De la part d'Elisa



Bien plus léger (mais un peu effrayant), ce livre de Molly O'Neill, qui raconte les aventures de Jenny La Malfaisante, qui du fond de son lac glacé, va devoir intervenir chez les humains le jour où on lui jette une sorcière aux mains et pieds liés.

Pourquoi lui balance-t-on une humaine ?

Pour qu'elle la mange ? Pour qu'elle la noie ?

Le mieux est peut-être de lui poser la question.

Malheureusement, la réponse va être compliquée.

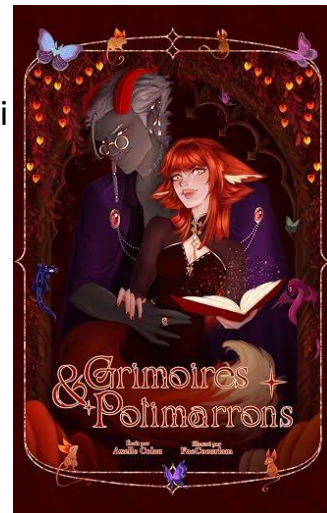
La quête de Jenny La Malfaisante va l'entraîner bien plus loin que prévu.

À la fois pétillant et un peu glauque, ce récit nous fait aborder un mythe bien connu via un chemin surprenant.

Fantasy légère encore avec Grimoires et Potimarrons, où l'on rencontre Oriana (mi-humaine, mi-renarde), qui prend son poste de Directrice de la Bibliothèque de l'Académie Royale au pire moment :

Des élèves et surtout des livres (!!) disparaissent en ne laissant derrière eux, que des potirons et autres cucurbitacées.

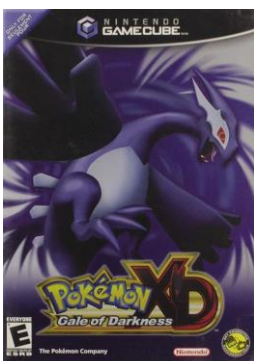
Malheurs, Horreurs, on ne peut pas laisser des livres (et des étudiants) disparaître comme ça.



Dans la même veine, et de la même autrice :
Grimoires et Chaussettes (oui oui, ça peut aller ensemble)

Sandra a joué à :

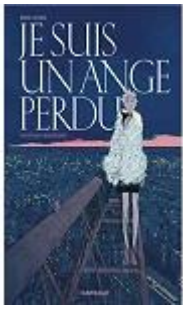
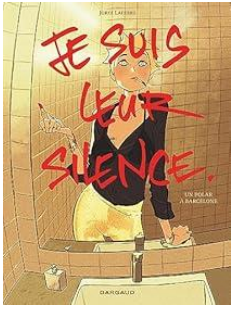
Pokémon XD, remake du jeu de 2013 Pokémon X



Il faut sauver les Pokémon conditionnés par des méchants et les « purifier » pour les ramener vers la lumière et les relâcher en liberté



Rapidement:



Valérie a beaucoup aimé les polars BD de Jordi Lafebvre (Les Beaux étés/Malgré tout), qui sont drôles et aussi perchés que l'héroïne. Des sujets d'actualité passés à la moulinette par une psy bipolaire, monomaniacque ,accroc au tabac et aux médicaments.

Juste un petit bémol sur la complaisance de Lafebvre sur le corps de son héroïne



Chloé s'est endormie devant Dune 2
Ce qui a immédiatement relancé le débat sur Dune.

Chef d'œuvre ? Pensum ? Paul Muab Dib a-t-il fait passer sa vengeance devant la libération de son peuple adoptif ou a-t-il choisi le chemin le moins pire ?

Syndrome du blanc libérateur ? Quid des enfants ? Quid des personnages féminin (Chani par exemple ?)

Bref, le débat ne sera jamais fini.....

Dix gressions (oui, au moins 10) sur Ready Player One, pillage éhonté de la culture geek ? Film sympa sur le mythe du gentille nerd qui veut sauver la planète ? Quelles valeurs défend le film (s'il y a quelque chose à sauver?). Et que penser du chemin que prennent les dirigeants de la tech, qui sont passé de

l'Internet =universalité du savoir humain

tech = amélioration de la société

À

Merci de me faire gagner un pognon de fou avec vos idées et vos créations

Pillons la planète, on se barrera dès qu'on pourra et on laissera les pauvres.



Quand je vous dis qu'on ne croit pas trop en l'humanité chez Cyberunes

Allez ! Next le 13 Novembre chez notre Louve garou préférée : Jeanne