

FALLOUT: univers fictif ou prémonitoire ?

La série Fallout nous projette dans une réalité proche de la nôtre, parfois un peu trop, afin de nous poser une multitude de questions. Jusqu'où l'Homme pourra-t-il aller pour de l'argent ? Est-ce que l'humanité survivra au capitalisme ? À quoi ressemblera notre monde 200 ans après une guerre nucléaire ? Est-ce que les cafards radioactifs sont comestibles ?

27 ans après la sortie du premier jeu, Amazon MGM studios emprunte les droits de la licence afin d'en faire une série télévisée. Le succès de la première saison sortie en 2024 lancera la production d'une deuxième, sortie en 2026 et la confirmation d'une troisième.

Ce phénomène de transposer des univers de jeux vidéos en production audiovisuelle n'est pas nouveau, bien qu'il se soit popularisé ces dernières années. Mais outre quelques grandes réussites comme Arcane, Sonic le film, The Last of Us ou Cyberpunk, d'autres n'ont pas su conquérir le cœur des joueurs ni d'une nouvelle audience. On citera Borderlands, certains résidents evil et globalement tous les films d'Uwe Boll. Mais est-ce vraiment plus risqué de s'inspirer d'un jeu plutôt que d'un livre ?

L'exercice de convertir en prises de vues réelles des jeux avec des univers graphiques en 2D, à la première personne ou sans monde ouvert est un exercice difficile sans dénaturer l'œuvre originale. Ça a été la plainte des fans de Five Nights at Freddy's qui réclamaient un film depuis des années. Les réalisateurs ont dû combler énormément de failles scénaristiques en prenant des libertés. Même si le film a été bien reçu, l'âme et les émotions du jeu se sont peu fait ressentir selon moi. D'où l'intérêt de ne pas choisir n'importe quelle franchise lucrative.

Mais alors comment expliquer le succès de la série Fallout ? Et bien, c'est justement parce que ce n'est pas n'importe quelle franchise. Je séparerai en trois grands points les raisons qui justifient la réussite de cette adaptation : l'équipe de production et de réalisation choisie, le travail d'adaptation à la prise de vue et la source d'inspiration en elle-même.

En effet Amazon Prime ne s'est pas juste emparé des droits de production mais à collaborer avec l'actuel propriétaire des jeux : Bethesda studios. Les équipes se composent donc de personnes ayant directement participé à la création de certains jeux. On citera Todd Howard producteur exécutif pour Fallout et originellement directeur créatif chez Bethesda.

Ensuite, ce qui a pu faciliter le travail d'adaptation est le fait que tous les jeux sont des RPG en monde ouvert à la première personne. La série pioche directement dans les graphismes offerts par les jeux qui sont déjà très travaillés et réalistes, surtout à partir de Fallout 4.

Enfin, l'univers dans lequel se déroule les jeux est extrêmement riche et fourni en informations. Chaque jeu a apporté son lot de détails et il est possible de créer une frise chronologique de tous les événements fictifs avec précision.

Mais ce qui a conquis la communauté de fans presque unanimement, c'est la présence de personnages et créatures et emblématiques des jeux. On les découvre au fur et à mesure des épisodes sans qu'ils ne volent la vedette aux personnages de la série.

En parlant de la série, nous y viendrons bientôt. Avant cela, je vais faire une introduction succincte à l'univers de Fallout construit à travers les nombreux jeux.



Dans la plupart d'entre eux, vous vous réveillez dans un abri souterrain. Vous êtes un des élus ou descendant d'élus sélectionnés par la société. Vault-Tec pour bénéficier d'une protection en cas de guerre nucléaire. Leur offre s'avérera utile puisque la surface a été complètement détruite par les bombes le 23 octobre 2077.

Les circonstances vous obligent à rejoindre la surface pour votre survie mais le confort de votre abri ne vous a pas préparé à l'hostilité extérieure. Tout ce qui n'est pas mort a muté suite aux radiations, les lois n'existent plus si ce n'est la loi du plus fort et les tentatives de civilisations sont souvent un échec.

Selon l'époque à laquelle vous sortirez de votre abri, vous assisterez à la création de factions, à l'effondrement d'autres, et vous aurez souvent le choix de décider quel groupe survivra aux nombreuses guerres.

La série reprend exactement ce principe : le personnage principal, Lucy (Ella Purnell), vit presque comme à l'avant guerre dans un groupe de descendants d'élus et vient de se marier avec l'habitant d'un abri voisin.



Peu après, ils sont tous attaqués et quasiment décimés par des pillards qui kidnappent également son père. Alors que les survivants essayent de se remettre de la tragédie, Lucy enfreint les interdictions et rejoint la surface pour le retrouver.

Tous les autres personnages principaux, bien qu'ils ne sont pas originaires d'abris, incarnent tout de même les styles de protagonistes les plus populaires chez les joueurs. En effet, Fallout est un RPG connu pour sa mécanique de création de personnages extrêmement diversifiée. Ce qui offre la liberté de finir les jeux en étant pacifiste et stratège ou bien en explosant tout sur son passage. Norm (Moisés Arias), le frère de Lucy, incarne ce joueur qui tente de survivre grâce à son intelligence alors que la goule (Walton Goggins), un des compagnons de voyage de Lucy, ne pense qu'à ses objectifs quittes à anéantir la terre de nouveau.

Jusqu'à la fin de la saison 1, l'ennemi numéro un semble être l'adversité des habitants de la surface. Mais de nombreux flashbacks font peu à peu découvrir que cette apocalypse était entièrement orchestrée. Et que sous la prétention d'offrir un refuge, Vault-Tec préparait en fait des expériences terribles. Ces mystères qui planent autour du 23 octobre font languir les joueurs autant qu'ils dupent ceux qui découvrent l'univers de Fallout.

Enfin, pour revenir à mon titre, je pense que tout l'intérêt de la série se trouve dans les similitudes avec notre monde, à un détail près. Après la seconde guerre mondiale, une course à la technologie est lancée mais les ressources énergétiques dépensées sont décuplées puisque le transistor, composant électrique fondamental pour rediriger l'électricité, n'est pas inventé (dans la réalité ce composant voit le jour en 1947). Alors que tous les pays entrent à nouveau en guerre et s'appauvrissent pour tenter de récupérer les dernières énergies fossiles, les industriels américains prospèrent sous le régime ultra-capitaliste. Jusqu'au total épuisement des ressources.

À partir du moment où l'industrie pèse plus que les gouvernements, les lois n'existent plus et personne n'est en sécurité. Fallout nous pousse à faire ce parallèle avec notre monde actuel.

Les citations les plus emblématiques ne cessent de nous avertir des risques encourus si nous oublions l'histoire, car la guerre ne change jamais.

