

## “Fallout” sur Prime Video : une adaptation bancaire du célèbre jeu vidéo

Les créateurs de “Westworld” livrent une aventure post-apocalyptique parfois étonnante, mais qui tarde à imposer son esprit punk. Et à donner de l'épaisseur aux personnages de ce néo-western.

 Bof



Dans « Fallout », Lucy (Ella Purnell) découvre le monde après avoir grandi dans un bunker.

Par **Pierre Langlais** – [Publié le 11 avril 2024](#)

La liste des jeux vidéo adaptés en séries ne cesse de s'allonger. Après *Halo*, *Resident Evil* et *The Last of Us*, c'est au tour d'un des RPG (pour « role playing games », ou jeux de rôle) les plus célèbres de l'histoire de devenir une fiction. *Fallout*, franchise lancée en 1997, se décline désormais en une série cocréée par Jonathan Nolan et Lisa Joy ([Westworld](#)) pour Prime Video. Au cœur de son vaste récit, qui débute deux cents ans après une guerre mondiale nucléaire, trois personnages : Lucy (Ella Purnell), une jeune femme qui découvre le monde post-apocalyptique après avoir grandi dans un bunker ; Maximus (Aaron Moten), une sorte de chevalier du futur en charge de faire régner l'ordre dans le désert chaotique qu'est devenue Los Angeles ; Cooper ([Walton Goggins](#)), un ancien acteur devenu un mutant, qui survit en pistolero dans ce nouveau monde impitoyable...

Dans le jeu *Fallout*, le joueur est libre de ses mouvements, explore un vaste univers, accomplit des missions au gré de ses humeurs. Le défi de Nolan et Joy est d'imaginer un cadre plus resserré à leur récit, de respecter l'esprit de leur modèle tout en offrant aux néophytes une aventure originale et prenante. Les premiers épisodes de leur série, trop longue introduction, captivent malheureusement assez peu. Lucy, Maximus et Cooper ont chacun leurs moments de

bravoure, mais on peine à s'intéresser à eux tant ils sont noyés dans la construction de l'univers de la série, laborieuse, truffée de détails et de pistes dramatiques pour l'instant confuses.

### Un univers trop artificiel

*Fallout* avance sur un faux rythme, cherche le bon équilibre entre explication des circonstances, répliques chargées en humour noir et explosions de violence gore. Sa tonalité étrange, mélange de premier degré brutal et de dérapages aux accents punk, et son monde hybride, bigarré, étonnent sans parvenir à séduire. Son univers à l'esthétique rétro-futuriste est trop artificiellement conçu pour qu'on s'intéresse aux métaphores assez banales qu'il porte – notamment une critique du fossé qui sépare les classes les plus aisées, au chaud dans leurs bunkers, et le peuple, irradié et affamé à l'extérieur.

Blockbuster bancal, *Fallout* a le mérite de ne pas être formaté malgré son budget généreux. Mais il est, au mieux, une sorte de grand patchwork décousu de références (de *Westworld* à *Mad Max*) et d'idées mal exploitées. Surtout, il lui manque un ancrage émotionnel. Aucun de ses personnages principaux, trop naïfs et caricaturaux, ne parvient à nous prendre par la main. On contemple la série à distance, relativement indifférent à leur sort. C'était déjà la faiblesse des dernières saisons de *Westworld*, qui en faisaient beaucoup trop et oubliaient qu'un monde fascinant et des tonnes de rebondissements ne remplacent jamais des personnages émouvants...



---

**T** Aventure créée par Jonathan Nolan et Lisa Joy (8 × 50 mn, USA, 2024). Avec Ella Purnell, Aaron Moten, Walton Goggins.