

L'apocalypse en mode burlesque macabre

Lisa Joy et Jonathan Nolan adaptent en série le jeu vidéo « Fallout »

PRIME VIDEO
À LA DEMANDE
SÉRIE

Lisa Joy et Jonathan Nolan, producteurs de *Fallout*, sont à la tête d'une entreprise familiale qui propose à sa clientèle le spectacle de sa propre fin. Après avoir imaginé l'apocalypse à partir d'un film des années 1970 (*Westworld*), puis d'un roman de William Gibson (*Périphériques, les mondes de Flynn*) – séries toutes deux annulées avant que l'on puisse savoir si les catadysmes laissaient un peu de place à l'espoir –, ils espèrent parvenir à leurs fins ultimes en s'inspirant du jeu vidéo *Fallout*.

En découvrant ces huit épisodes baignant dans un humour corrosif, composé de violence sanguinolente et de satire politico-historique, on devine un effort soutenu pour éviter les effets secondaires de la fiction apocalyptique : migraines dues à la trop grande

complexité des hypothèses mises en œuvre, dépression entraînée par la perspective de voir sa propre espèce succomber dans d'atroces souffrances.

Fallout, c'est la version fun de l'armageddon, qui fait s'affronter des créatures de cauchemar que l'on croirait sorties d'un distributeur de fête foraine, des chevaliers empotés dans leur armure robotique et – bien sûr – une jeune femme au visage avenant et aux poings d'acier, dont dépend le salut de ce qui reste de l'humanité.

Vernis paranoïaque

Ce savant dosage de burlesque et de macabre distingue *Fallout* de ses concurrents immédiats, *The Last of Us* et *Silo*. La dramaturgie, elle, reste tout à fait conventionnelle, contrairement aux armes qui ont ravagé la Californie que parcourt Lucy (Ella Purnell). Élevée dans un abri souterrain et autarcique où sont maintenues



Ella Purnell et Kyle MacLachlan, dans « Fallout ». AMAZON PRIME

les valeurs américaines, elle est obligée de gagner la surface pour se porter au secours de son père, enlevé par un gang sanguinaire.

Ce récit est entrecoupé de retours en arrière : un monde où la guerre froide a viré à l'affrontement nucléaire, où la technologie et l'esthétique des années 1950 ont perduré. Personnage central : un acteur de western, Cooper Howard, héros national devenu porte-parole de Vault-Tec, entreprise

qui détient le monopole des abris antiatomiques. Dans les déserts qui recouvrent Los Angeles, on retrouve Cooper Howard, incarné par l'extraordinaire Walton Goggins, sous les traits squelettiques d'une créature condamnée à la vie éternelle par les radiations.

Du pastiche des cow-boys télévisés des années 1960 (Clint Eastwood, Steve McQueen) à la représentation d'un fantôme vivant, rongé par la haine, Goggins est

presque trop virtuose pour une dramaturgie aussi sommaire.

Le vernis paranoïaque dont *Fallout* est revêtu (il y a toujours un marionnettiste derrière la marionnette que l'on avait prise pour un marionnettiste) est là pour atténuer l'éventuelle mauvaise conscience que l'on peut ressentir en s'amusant de voir des corps déchiquetés par des projectiles improbables (faute de plomb, certains chargent leurs fusils à

pompe avec des dents). Mais pour quoi avoir mauvaise conscience ? L'apocalypse, c'est chouette. ■

THOMAS SOTINEL

Fallout, de Lisa Joy, Jonathan Nolan, Graham Wagner et Geneva Robertson-Dworet, d'après le jeu vidéo de Bethesda Softworks. Avec Ella Purnell, Aaron Moten, Walton Goggins, Kyle MacLachlan (E.-U., 2024, 8 × 60 min).