

# FALLOUT 4 Imaginer l'apocalypse

de Mike RICHARDSON  
chez Mana books

« **L'**art est une chose très intime » écrit dans sa préface Itsvan PELY directeur artistique du célèbre jeu vidéo Fallout 4. Ce magnifique art book permet justement d'entrer dans l'intimité des créateurs tout en admirant les dessins.

“ Des années 50 à un monde à l'agonie ”

L'album se découpe en chapitres qui vont de la genèse du projet artistique jusqu'aux illustrations qui donnent vie aux décors. On suit ainsi pas à pas la démarche des concepteurs tout en admirant les magnifiques dessins. Comment naît un nouveau jeu ? Sur quoi s'appuient les différentes équipes pour avancer dans leur travail ? Comment s'orientent l'atmosphère, le scénario d'un nouvel opus ?

On devine en parcourant les pages qu'il s'agit d'abord de méthodes de travail éprouvées basées sur des allers et retours entre un petit nombre de personnes. Chacun, à partir de détails (le casque d'une armure, la vitrine d'un magasin, le design d'un bâtiment) avance pour construire un univers cohérent à partir d'une poignée d'idées

directrices. De crayonnages au codage en passant par tout un tas d'essais-erreurs, petit à petit (trois ans quand même !), l'ensemble du projet prend de l'envergure, pour donner un produit de grande qualité artistique.

Cet épais album de plusieurs centaines de pages, outre de nous laisser entrevoir les coulisses des équipes, nous livre un ensemble de dessins qui présentent un réel intérêt mêlant les codes et couleurs des années 50 à ceux d'un monde à l'agonie. Dans ce jeu post-apocalyptique, les costumes et accessoires, les armures et armes ont une grande importance. On tombe de haut quand on voit le détail apporté à chaque objet. Les décors, les personnages, les véhicules sont traités avec la même méticulosité.

L'ensemble offre ainsi un album à mettre dans sa bibliothèque et ravira tous ceux qui cherchent des sources d'inspiration.

Arnaud RICHARD



