

Mémoire de fin d'études Dune. Imaginaires du désert et du monolithe. Le décor comme actant narratif

Auteur : Laguesse, Nathalie

Promoteur(s) : Cohen, Maurizio

Faculté : Faculté d'Architecture

Diplôme : Master en architecture, à finalité spécialisée en art de bâtir et urbanisme

Année académique : 2025-2026

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/25649>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

DUNE

Imaginaires du désert et du monolithe

Le décor comme actant narratif

Mémoire de
LAGUESSE
Nathalie

Sous la direction
du Professeur
Maurizio COHEN

Master en Architecture, à finalité
spécialisée en art de bâtir et urbanisme

2025-2026

Illustration de la page de garde faite par LAGUESSE Nathalie, inspirée de la couverture de *Dune* par Frank Herbert, édition Ace Books (1999). ISBN-13 : 978-0441005901



Université de Liège, Faculté d'Architecture

Dune : imaginaires du désert et du monolithe, le décor comme actant narratif

Travail de fin d'études présenté par Nathalie Laguesse en vue de l'obtention du grade de master en Architecture

Sous la direction du Professeur Maurizio Cohen

Année académique 2025-2026

Remerciements

Je tiens à montrer ma profonde gratitude envers toutes les personnes qui m'ont accompagnée de près ou de loin durant ces années d'étude, et qui ont contribué à rendre ce travail possible.

Tout d'abord, mes plus sincères remerciements à mes parents qui m'ont toujours offert la liberté de me concentrer pleinement sur mes études. Merci de me soutenir et de m'aider quoi qu'il arrive. Votre foi, votre patience, et votre présence m'ont grandement aidée à garder le cap.

Je tiens à remercier mon promoteur Maurizio Cohen de m'avoir guidée dans ce travail. Votre direction bienveillante et vos remarques pertinentes ont été déterminantes pour la réussite de ce travail. L'idée de ce mémoire m'est d'ailleurs venue après l'un de vos cours : *Architecture, Arts et médias*, qui m'a fait prendre conscience que l'architecture ne devrait pas effacer mes autres passions. Mes remerciements vont également à mes lecteurs et membres du jury, Lisa De Visscher et Dick Tomasovic, pour avoir accepté d'évaluer ce mémoire et pour la richesse de leur expertise qui m'honore grandement. Je remercie également tous les professeurs qui m'ont guidée durant mon parcours universitaire.

Je remercie particulièrement Patrice Vermette, production designer des films *Dune*, pour m'avoir accordé un entretien précieux qui a considérablement enrichi mon analyse. Ce fut un honneur autant pour l'étudiante que pour l'admiratrice fervente de cet univers que je suis.

Mille mercis à mon copain pour ses encouragements et ses remises en perspective qui m'ont aidé à prendre du recul et à rester sereine durant ces trois dernières années. Ces études auraient été plus stressantes sans ta présence. Merci Baptiste pour la personne que tu es.

Merci également à mes amis de longue date, Hugo et Florence, qui écoutent toujours mes monologues interminables après les journées éprouvantes. Je n'oublie pas mes amitiés plus récentes qui, j'espère, continueront d'animer et d'égailler mon quotidien durant les années à venir. Merci.

Je remercie chaleureusement ma professeure de français pour sa foi en moi et pour m'avoir encouragée à écrire. Votre enseignement me touche encore beaucoup aujourd'hui. Un jour, je déposerai mon roman sur votre bureau.

Un tout grand merci à ma professeure de piano pour m'avoir transmis son amour pour la musique. C'est à vous que je dois ma sensibilité artistique, mais aussi ce diplôme car le piano a été un repère vital durant mon parcours, même si celui-ci m'en a physiquement éloignée.

Enfin, pour terminer, car la liste devient longue : merci à Kitty de m'avoir accompagnée en ronronnant durant toutes ces heures de travail, et d'avoir eu la gentillesse de ne jamais marcher sur mes plans la veille d'un jury.

Abstract

Ce mémoire interroge les relations entre paysage, architecture et cinéma, en analysant la manière dont Denis Villeneuve mobilise les formes spatiales pour raconter Dune, l'œuvre de science-fiction de Frank Herbert publiée en 1965. Il s'agit plus précisément de comprendre comment le désert, le monolithe et, plus largement, les espaces filmés transforment la narration, orientent le regard et agissent sur les corps. L'étude s'ouvre d'abord sur deux figures fortes de l'imaginaire cinématographique, le désert et le monolithe, dont les fonctions narratives et symboliques constituent un cadre d'analyse pour Dune (Dune, 2021 ; Dune: Part Two, 2024). Une bibliographie de Frank Herbert est également proposée afin de replacer l'œuvre dans son contexte de création et d'en éclairer les enjeux. Une approche intermédiaire, confrontant les images des films aux descriptions du roman, ainsi qu'un entretien avec Patrice Vermette, directeur artistique des deux adaptations, viennent compléter cette étude. Les résultats montrent que chaque décor est pensé pour traduire la culture des peuples représentés, leur rapport à la nature et à la technologie, ainsi que leur position dans l'économie de l'univers fictif. Les décors fonctionnent aussi comme des indices visuels, capables d'annoncer des événements à venir ou de faire résonner des événements passés. Dans cette perspective, l'instabilité du désert d'Arrakis, à la fois narrative et matérielle, apparaît comme un moteur de l'architecture filmique. Plus largement, Dune montre que le désert est un milieu qui organise l'habiter, façonne notre perception du monde et invite à repenser notre relation aux écosystèmes réels.

Copyright des illustrations

Tous les documents visuels dans ce mémoire sont explicitement crédités et sont utilisés à des fins académiques, non commerciales. Les auteurs, ayants droits ou représentants souhaitant faire valoir leurs droits, sont invités à me contacter afin que les modifications ou suppressions nécessaires puissent être apportées.

Abstract

This thesis examines the relationship between landscape, architecture, and cinema by analyzing how Denis Villeneuve uses spatial forms to tell the story of Frank Herbert's science-fiction novel *Dune* (1965). More specifically, it seeks to understand how the desert, the monolith, and, more broadly, the filmed spaces transform narrative, guide the gaze, and act upon bodies. The study first focuses on two major figures in cinematic imagination : the desert and the monolith, whose narrative and symbolic functions provide a framework for analyzing *Dune* (*Dune*, 2021; *Dune: Part Two*, 2024). It also draws on a bibliography of Frank Herbert to situate the work within its context of creation and shed light on its underlying issues. An intermedial approach, comparing the films' images with the novel's descriptions, together with an interview with Patrice Vermette, the production designer of both films, further supports this study. The findings show that each setting is carefully designed to convey the culture of the peoples represented, their relationship to nature and technology, and their position within the fiction's narrative economy. The landscapes also function as visual clues, capable of foreshadowing future events or subtly recalling past ones. In this perspective, the instability of Arrakis — both narrative and material — appears as a driving force behind the films' architecture. More broadly, *Dune* shows that the desert is not merely a backdrop, but a milieu that structures inhabiting, shapes the perception of the world, and invites us to rethink our relationship with real ecosystems

Copyright Notice for Illustrations

All visual documents reproduced in this thesis are explicitly credited and used exclusively for academic, non-commercial purposes. Authors, rights holders, or their representatives wishing to assert their rights are invited to contact me so that any necessary modifications or removals may be made.

TABLE DES MATIERES

ARCHITECTURE ET RECIT	13
1.1. Problématique	14
1.2. Méthodologie	15
Volet Ethique : IA	15
1.3. Ecrire avec l'espace	16
1.4. Etat de l'Art	17
Les paysages du cinéma	17
Dune : un roman écologique et politique	18
Dune : du roman aux écrans	20
DESERT ET MONOLITHE	25
2.1. Les imaginaires du monolithe	26
2.1.1. Origines littéraires et symboliques : le cas de <i>2001 : Odyssée de l'espace</i>	26
2.1.2. Monolithe comme Ereignis chez Kubrick	28
2.1.3. Monolithe comme figure du « <i>monde-cerveau</i> » au cinéma	30
2.1.4. Monolithes urbains : écrasement de l'individu et aliénation	32
2.1.5. Monolithes diffus et paysages mentaux	36
2.1.6. Monolithes dans l'art et l'architecture	40
2.1.7. Conclusion partielle	42
2.2. Les imaginaires du désert	44
2.2.1. Lieu de transformation physique et psychique	44
2.2.2. La déstabilisation chez Michelangelo Antonioni	52

2.2.3. Genèse des représentations occidentales	66
La Bible, le mouvement romantique et Nietzsche	66
Industrialisation, tourisme et consumérisme	68
Les grandes explorations au 19 ^{es} .	69
Westerns et désert américain	76
Apocalypse, postmodernisme et aujourd'hui	78
2.2.4. Conclusion partielle	81
2.3. Conclusion	84
FRANK HERBERT	87
DUNE	101
4.0. Synopsis	102
4.1. Paysages protagonistes : les imaginaires planétaires	102
4.1.1. Arrakis : le désert vivant	104
Face à la caméra	106
Terres inconnues et déstabilisation	110
Les Fremen et les entrailles du désert	116
L'extraction de l'épice	120
4.1.2. Au-delà du sable : entre eau, roches et plastique	127
Caladan : la planète bleue	128
Giedi Prime : le désert Harkonnen	130
Salusa Secundus : le désert minéral	136
4.1.3. Conclusion	140

4.2. Architecture comme ordre du monde : monumentalité et structuration du pouvoir	142
4.2.1. La cité désertique	142
4.2.2. Les refuges Fremen	152
4.2.3. Le castel Atréides	162
4.2.4. Le sanctuaire de l'Empereur	166
4.2.5. Conclusion partielle	172
CONCLUSION	175
BIBLIO-GRAPHIE	179
Bibliographie	180
Ouvrages	180
Documents en ligne	180
Sitographie	182
Pages web	182
Réseaux sociaux	184
Enregistrements vidéos	185
Filmographie	185
ANNEXES	189
7.1. Préambule	190
7.2. Entrevue avec Patrice Vermette	192
7.3. Analyse intermédiaire	210

ARCHITECTURE

ET RECIT

I

1.1. Problématique

« *Les rêves sont les messages des profondeurs* »
Dune (00 :04), par D. Villeneuve, 2021.

L'écriture est un art qui m'anime depuis qu'un rêve a bousculé si fort mon imagination que je n'ai jamais cessé de vouloir encre mes fictions. Comme beaucoup, je lis pour aller dans des univers, des endroits du cœur qui ne sont pas explorés, en quête d'une émotion nouvelle, d'une épiphanie, d'une évidence. Construire mon propre univers est, à ce jour, mon rêve. Mais en sortant des secondaires avec un bagage scientifique, un diplôme du conservatoire et une passion pour le dessin, c'est l'architecture qui m'a attirée. Je pensais que ce premier art était l'union parfaite entre les arts et les sciences, de quoi satisfaire toutes mes envies... Très vite, dès la première semaine de cours, on m'a posé cette question ; « Qu'est-ce qu'un espace ? » et me voilà déjà en charrette en train de me demander dans quel monde j'ai atterri. Notre premier exercice a été d'altérer l'espace de l'arrière-cours du théâtre de Liège en mobilisant l'escalier. Ce fût la première fois que je construisais un récit avec l'espace, sans réellement comprendre mes intentions mais en suivant mes intuitions. Et puis, s'enchaînent les projets où les récits s'écrivent avec l'espace. Mon portfolio se remplit, les

pages de mon roman restent vierges. Mon regard s'affine, et de la littérature, j'ai donc basculé vers le cinéma où un film m'a fait redécouvrir la science-fiction comme jamais auparavant : *Dune*, de Denis Villeneuve, sorti en 2021. Tout m'a séduit, et continue de m'obséder aujourd'hui : les grands plans et les panoramas sublimes d'Arrakis et Caladan, le cri inébranlable de la banshee et les flûtes qui soufflent le vent, les vers et les dunes qu'ils déplacent. Derrière Timothée Chalamet, d'autres acteurs jouent l'histoire, et à la sortie du deuxième film, les visuels toujours aussi époustouflants m'ont davantage convaincue de l'importance qu'ont les espaces et les paysages dans la narration. En effet, nous le verrons, ces derniers sont considérés au cinéma comme des acteurs qui accueillent l'action mais qui peuvent également supporter la narration, voire l'accentuer ou agir en contrepoint (Mottet, 1999).

Les différentes manières dont les espaces produisent des récits, trouvent un ancrage évident dans *Dune*, où le désert et ses masses rocheuses participent activement à transformer la destinée des personnages et à mettre en tension la narration (Genefort, 1997). Le désert et le monolithe sont les deux entrées principales de ce mémoire car ils occupent une place particulièrement forte dans l'imaginaire de *Dune*. Toutefois, ce mémoire s'attarde également sur les autres paysages, au-delà du désert, afin de montrer comment, à chaque planète, Villeneuve associe une forme

d'espace à une manière d'habiter, de percevoir et de raconter. A la croisée entre architecture et cinéma, je propose ainsi une lecture approfondie des décors dunesques :

« *Comment Denis Villeneuve mobilise-t-il dans Dune le désert, le monolithe et, plus largement, les paysages et l'architecture comme des formes spatiales qui transforment la narration, orientent le regard et agissent sur les corps ?* ».

Cette recherche contribue également à enrichir les enquêtes sur le rôle narratif des décors de science-fiction, plus particulièrement des livre-univers dont *Dune* en fait partie.

1.2. Méthodologie

Pour répondre à cette question, ma démarche de recherche repose sur une approche qualitative fondée sur une analyse générale du désert et du monolithe, puis sur une analyse esthétique et architecturale de *Dune* (2021) et *Dune : Part Two* (2024). Ce travail reprend un ensemble de travaux théoriques et critiques portant sur *Dune*, le désert, le monolithe, et le rôle narratif des décors au cinéma (thèses, livres et articles). Je me base également sur une analyse intermédiaire préalable qui croise toutes les descriptions paysagères et architecturales de Frank Herbert (Premier cycle de *Dune*) avec les visuels filmiques. J'ai également eu l'incroyable chance d'échanger avec le directeur artistique, Patrice Vermette, qui m'a partagé sa vision et ses nombreuses inspirations pour créer le design des films. Toute ma partie sur *Dune* est imprégnée de ce moment.

Certaines pistes et intuitions ont été suivies dans ce travail afin d'approfondir les inspirations et la signification de l'architecture de *Dune* en la comparant à celle de Tadao Ando ainsi que l'architecture islamique et le *Monumento Continuo* de Superstudio. Seulement, après des recherches approfondies et ma discussion avec Patrice Vermette, il a été conclu que ces sources n'ont pas exactement été utilisées par les films.

Les limitations de ce travail sont principalement dues à l'étendue et à l'ambition de l'analyse. L'étude générale sur le désert et le monolithe est vaste et peut constituer un mémoire à part entière. Dans le cadre de ce mémoire de fin d'études, j'aborde cette partie de manière ciblée afin de rester cohérente avec la problématique et le format du travail. De plus, le corpus filmique de *Dune* a volontairement été réduit aux deux films de Denis Villeneuve, écartant les adaptations de David Lynch (1984) et Jodorowsky (Jodorowsky's *Dune*, F. Pavitch, 2013) afin de rester compatible avec le format du mémoire. Il aurait été intéressant de voir comment leurs choix, comparés à ceux de Villeneuve, font évoluer la narration. D'autres médiums comme la bande dessinée, la peinture ou le jeu vidéo auraient également pu être explorés dans la recherche sur le désert et le monolithe mais cela n'a pas été réalisé, afin de ne pas diluer l'objet principal de l'étude. Il aurait également été intéressant de cartographier les espaces discutés via des plans, coupes, et élévations.

Ce mémoire est structuré en quatre parties. La première articule les liens étroits entre l'écriture et l'architecture tout en introduisant le corpus de *Dune* dans l'état de l'art. La deuxième examine les imaginaires du désert et du monolithe dans une perspective symbolique, cinématographique mais aussi historique. La troisième analyse la transposition de ces deux figures dans le *Dune* de Villeneuve, à travers les paysages et

l'architecture, tout en gardant des parallèles avec le roman. Cette partie passe en revue chaque monde sous un regard architectural et narratif : Arrakis, Caladan, Giedi Prime, Salusa Secundus, Kaitain. Enfin, la quatrième et dernière partie synthétise les apports de l'analyse.

La transcription de mon entretien avec Patrice Vermette se trouve en annexe, ainsi que le travail préparatoire d'analyse croisée entre le roman et les films, utilisé comme support de lecture mais non intégré tel quel au mémoire, car le but n'est pas de comparer la forme des deux œuvres. Revenir à la source des films m'a permis de retenir les éléments importants qui ont été mobilisés par l'adaptation, mais aussi de nourrir mes réflexions sur la manière dont l'espace construit un récit d'une telle ampleur.

Volet Ethique : IA

L'outil Perplexity a été utilisé pour aider à structurer certaines parties du travail. Le contenu n'a pas été généré par l'IA à l'exception de l'abstract (français/anglais). L'outil Scribbr a également été utilisé pour corriger les erreurs d'orthographe que Word et moi-même n'avons pas détectées.

1.3. Ecrire avec l'espace

Avant d'aborder l'état de l'art consacré aux paysages du cinéma et à *Dune*, il est nécessaire de préciser le cadre conceptuel de la recherche. Comme mentionné précédemment, ce travail s'inscrit dans une réflexion sur l'écriture de l'espace et la construction du récit à travers l'espace : l'architecture et le paysage sont regardés comme des formes de composition narrative, et le récit est vu comme une construction spatiale. Il paraît évident de revenir un instant aux sources majeures des films ; les romans, et donc l'écriture. Ce cadre permet ensuite d'aborder *Dune* comme une œuvre où les décors décrits par Frank Herbert puis adaptés par Villeneuve, participent activement à la production du récit.

La séduction de *Dune* tient notamment dans la puissance d'évocation de ses décors (Genefort, 1997). Comme l'explique Laurent Genefort, écrivain français de science-fiction et de fantasy : « *Le livre-univers adopte la description comme stratégie d'écriture* » (Genefort, 1997, p. 232). En effet, les romans qui renferment des mondes imaginaires extrêmement denses, cohérents et auto-suffisants, utilisent la description comme un outil de narration et de construction de l'univers. Elle donne au lecteur une forme de réalisme qui produit, selon Genefort, une « *familiarité rassurante*

» autour du monde fictif (Genefort, 1997, p. 232). Puisque l'auteur doit tout construire de A à Z, les images fortes sont importantes pour capter l'univers, son essence et ses enjeux. Dans *Dune*, cette logique est notamment visible dans le désert :

« *Dune : le désert est un lieu de méditation et de transformation intérieure, où l'esprit peut s'épanouir hors de l'attrait trompeur des sens. Il exprime l'indifférenciation et l'étendue stérile sous laquelle la Réalité doit être recherchée* » (Genefort, 1997, p. 236).

Bien que les décors marquent ces œuvres ambiguës, le fait de leur donner un rôle n'est pas exclusif à la science-fiction. Cela a longtemps existé dans la littérature : au 19^e siècle, des romans comme *Notre-Dame de Paris* (V. Hugo, 1831) utilisent l'architecture (dans ce cas, la cathédrale), comme un lien entre l'individu et le monde qui l'entoure (Huguény-Léger, 2011). Ce sont des motifs architecturaux, c'est-à-dire des éléments spatiaux qui structurent le récit, enrichissent des métaphores ou décrivent le monde (Huguény-Léger, 2011). L'architecture peut apparaître dans le texte comme un espace, un lieu, ou un objet précis.

Les architectes, quant à eux, empruntent des termes littéraires : langage architectural, rythmes, promenade architecturale... (Jablonka, 2021). Que ce soit

avec le *Pavillon allemand de Barcelone* (L. Mies van der Rohe, 1929), la *Maison LaRoche* (Corbusier, 1923-1925) ou la *Maison Schröder* de Rietveld (1924), les rythmes combinant les matériaux, le travail sur la lumière et les perspectives, le jeu de couleurs et des lignes, contribuent à créer un récit, à faire voyager l'individu. Sans oublier l'existence d'architectes-écrivains : le Corbusier avec notamment *Vers une architecture* (1923) ou *Le poème de l'angle droit* (1955), L. Sullivan avec, entre autres, son article *The Tall Office Building* (1896) où il prône l'architecture comme « une forme vivante de langage » (Jablonka, 2021, p. 2) ou encore Viollet-Le-Duc avec ses récits mêlant fiction et technique comme *Histoire d'une maison* (1873) ou *Histoire d'une forteresse* (1874) (Eugène Viollet-le-Duc | Gallica vous conseille, s. d.; « Les livres de Le Corbusier », s. d.; Jablonka, 2021).

En somme, l'architecture et le récit ont une relation réciproque : le texte littéraire peut mobiliser l'espace pour construire le récit, et l'espace architectural peut être pensé comme une forme d'écriture. C'est sous cet angle que nous allons analyser *Dune* : comment son décor raconte l'histoire.

1.4. Etat de l'Art

Les paysages du cinéma

Quels rôles jouent les décors au cinéma ? Cette première partie de l'état de l'art se base sur le livre de Jean Mottet : *Les paysages du cinéma* (1999) où de multiples auteurs explorent les nouvelles valeurs et rôles que le cinéma donne aux paysages.

Dans cette étude, seront employés maintes fois les termes espace, lieu, territoire et paysage, qui ont des sens parfois flous, et il me semble utile d'un peu mieux les définir. Selon André Gardies, l'espace est :

« [...] un système susceptible d'être actualisé par les lieux. » (Mottet, 1999, p. 142). Le lieu est donc une forme d'actualisation du réel, sur base souvent d'une « sélection de valeurs du système spatial [...] par exemple, [...] l'école comme un lieu de savoir » (Mottet, 1999, p. 142).

Le territoire désigne l'espace géographique réel clairement délimité : ville, quartier, zones naturelles. Le paysage, quant à lui, n'existe qu'au travers d'un regard subjectif. Lorsqu'il est dépossédé du regard, il redevient simplement nature, construite ou non. Mais le territoire filmé n'est pas nécessairement celui qui existe, il est souvent construit par des morceaux mis bout à bout pour faire croire à une réalité qui est, en fait, fictive. C'est également le cas pour le paysage. Le film sélectionne ce dernier en fonction de ce qui est pertinent à l'histoire, pas seulement ce qui peut être

filmé, et cela demande très souvent de filmer à des localisations différents pour ensuite les mettre bout à bout au montage. En faisant passer ce montage pour un espace réel, le paysage est une imitation du réel. Cette méthode est notamment très présente dans les fictions, où le cinéaste produit des paysages en corrélation avec la narration. (Mottet, 1999).

De ce fait, il existe différentes manières dont le paysage peut influencer la narration du film (Mottet, 1999). Il peut agir comme un décor théâtral en ancrant le monde diégétique et en s'effaçant derrière l'action des personnages. Il peut aussi amplifier une histoire légendaire, traduire sa grandeur dans des panoramas aussi excessifs qu'époustouflants, mais également créer un décalage avec le protagoniste qui peine à s'y ancrer, à y appartenir. Plus encore, il représente une extension de l'âme du personnage, une projection de ses émotions. En analogie, il est capable de transformer le protagoniste par la perception qu'il a de lui, notamment lorsque le paysage l'isole et le martyrise. Enfin, dans certains drames, le paysage est « *désigné comme un acteur du dénouement* » (Mottet, 1999, p. 150) capable d'avoir une force connotative et métaphorique.

Le paysage désertique, comme nous le verrons par la suite, isole souvent les personnages et donc, permet une transformation (Mottet, 1999). Son aridité et ses horizons vides donnent place aux métaphores, notamment celle de la nudité ou de l'effacement, et le terri-

toire qu'il englobe est souvent politisé, en proie aux guerres et à la mort. Dans le rôle du paysage comme support au diégèse, le désert y est contradictoire car il y a une absence de vie, de figures, qui, lorsqu'ils sont présent, rattachent le spectateur (Mottet, 1999). C'est dans ce type de paysage que naît l'univers de Dune.

***Dune* : un roman écologique et politique**

La planète désertique Arrakis, de son nom d'origine Dune, occupe une place centrale dans l'Imperium en raison de l'épice qu'elle abrite dans son sol : cette substance est gériatrique, psychédélique et permet aux navigateurs interstellaires d'anticiper les trajectoires des voyages. Ainsi, Arrakis est un territoire stratégique et condamné à l'extraction, dont la maîtrise conditionne l'équilibre politique de l'univers.

Pour comprendre la place de Dune comme œuvre littéraire et cinématographique, il faut comprendre d'où son genre, la science-fiction, vient. La science-fiction a eu du mal à s'introduire en tant que genre littéraire lors de son apparition officielle au début du 20^e siècle car elle ne rentrait pas dans la hiérarchisation des genres faite à la seconde moitié du 18^e siècle (Genefort, 1997). Plus que toute autre littérature, la science-fiction est difficilement étiquetée tant elle couvre une diversité importante de sous-genres (dystopie, uchronie, space opéra, postapocalyptique...) (Delrieu, s. d.). Entre *Le meilleur des mondes* de Aldous Huxley (1932) et *Cyberpunk* de William Gibson (1984), le spectre des possibles est immense. Ses origines remontent même au 19^e siècle avec *Les voyages extraordinaires* de Jules Verne (1866), au 17^e avec *Le Songe* (1634) de l'astronome allemand Kepler, ou encore au 8^e-7^e siècle ACN avec *L'Épopée de Gilgamesh* (Genefort,

1997). Au cinéma, moins de dix ans après le début de ce septième art, le tout premier film de science-fiction reconnu par l'UNESCO est *Le Voyage dans la Lune*, tourné en 1902 par Georges Méliès qui utilise une technique de surimpression pour créer les effets spéciaux inédits à l'époque (Quand Georges Méliès visait la Lune | CNC, 2022). S'ensuivent alors des œuvres majeures : *Métropolis* (1928) et *La femme sur la Lune* (1928), tous deux de Fritz Lang, (Larousse, s. d.). Des dizaines d'œuvres suivent le mouvement et l'innovent, rendant la définition du genre toujours plus difficile. Pour ce travail, nous n'allons pas nous limiter à une définition stricte. Nous allons simplement retenir que la science-fiction se distingue des autres genres, littéraires comme cinématographiques, par son attention particulière portée à la construction d'imaginaires puissants via des descriptions et des visuels forts (Genefort, 1997).

Le roman *Dune* de Frank Herbert publié en 1965 après une vingtaine de refus éditoriaux, est considéré par de nombreux écrivains SF comme un marqueur du début de la science-fiction moderne (Genefort, 1997). A son époque, il se distingue par sa densité politique, sa focalisation sur l'écologie et sa manière de réactiver la structure des mythes anciens (thèmes de la trahison, apprentissage), tout en effaçant du récit les technologies futuristes complexes et l'intelligence artificielle (Bordage, 2021). Frank Herbert construit un

monde évolutif, à l'inverse des décors statiques habituels (Audet & Gendron, s. d.). Il est d'ailleurs l'un des premiers auteurs à mobiliser la notion d'écosystème créée en 1935 par George Tansley, mais aussi la notion de résilience des écosystèmes, qui apparaît en 1973 par l'écologue canadien C.S. Holling, bien après la parution du premier roman (Audet & Gendron, s. d.; Genin & Mazurek, 2016). Applaudi pour la complexité et la complétude de son univers, *Dune*, véritable œuvre politique et écologique, trace le chemin pour les romans qui traitent des mêmes sujets (Genefort, 1997).

L'actualité de *Dune*, comme toute œuvre SF qui perdure dans le temps, tient à cette articulation entre fiction et réalité. La comparaison entre l'épique et le pétrole, déjà évidente lors de la crise énergétique dans les années septante, est encore plus parlant aujourd'hui à l'heure des crises climatiques, des tensions géopolitiques et des débats autour de l'exploitation des ressources (Bordage, 2021). Le roman est une mise en garde contre la tyrannie, la manipulation religieuse et les discours politiques qui instrumentalisent l'écologie à leur fin (Bordage, 2021). Frank Herbert nous l'a dit lui-même dans La Genèse de *Dune* (1980) :

« [Il est à] craindre que l'écologie devienne le drapeau des démagogues, des héros en puissance, des ambitieux et autres accros à l'adrénaline soucieux de lancer une nouvelle croisade » (Bordage, 2021).

Les Fremen entretiennent une relation avec l'écosystème de la planète (Zimmerman, 2022). Tout leur système social démontre de leurs liens étroits avec l'environnement et de leurs négociations avec celui-ci : les transports aériens ressemblent à des ailes de libellules, leur transport routier se fait à dos de vers, leur combinaison imite la souris du désert... La transformation radicale d'Arrakis mènera d'ailleurs à leur perte dans *God Emperor of Dune* (1981), ne sachant pas comment s'adapter au nouvel écosystème (Audet & Gendron, s. d.). Cette tragique disparition témoigne de la difficulté à laquelle nous sommes confrontés :

« Actuellement, les changements globaux d'origine anthropique nous imposent en effet une adaptation dont le défi tient notamment à une temporalité écourtée » (Audet & Gendron, s. d.).

Les Fremen représentent ainsi l'espoir d'une société en accord avec rythmes de la nature, opposée au capitalisme destructeur et prédatif représenté par les Harkonnen (Zimmerman, 2022)

Les thèmes principaux développés par Frank Herbert sont donc l'écologie et la politique, tous deux basés sur la pénurie d'eau et d'épice. D'autres thèmes émergent rapidement, mêlant économie, mythe et religion. Ces trames se reflètent à travers les personnages froids et calculateurs mais aussi dans le paysage désertique qui devient un véritable protagoniste en façonnant l'architecture et en conditionnant les actions des personnages (Genefort, 1997). Ceux-ci évoluent spirituellement dans cet espace de transformation : Paul devient prophète dans le désert, tout comme sa mère y connaît son éveil. Ce mythe du désert est hérité des textes bibliques et islamiques, où les figures religieuses traversent une phase de retraite désertique avant de revenir transformées. Le désert revêt une forte dimension symbolique, mystique et religieuse (Genefort, 1997).

Le décor dépasse sa fonction de cadre ; les différentes cultures interagissent avec le paysage, et l'architecture reflète leurs identités. Pour les Fremen, ce sont des hypogées (sietchs) creusés dans la roche, des cuves sacrées remplies d'eau, et les tentes qui recyclent l'eau lors de leurs déplacements, mais aussi des espaces dédiés à leur religion. Afin de survivre dans ces conditions extrêmes, ils sont obligés d'avoir recours à une architecture organique, voire fusionnelle (Florian, 2024). Quant aux colonisateurs Atréides, ceux-ci imposent leur domination à travers des bâtiments monolithiques d'Arrakeen, ville coloniale à l'allure maya. Ces structures ont une présence ancienne, mythique, qui montre sa capacité à s'imposer dans un no man's land. Ainsi, l'architecture d'Arrakis se présente comme un vecteur de pouvoir et de spiritualité, influencée par son paysage désertique brutal et les

cultures qui s'y adaptent pour survivre (Florian, 2024). Pour les antagonistes Harkonnen, leur architecture imite leur régime autoritaire ; brute et sombre, tandis que le *Brion Sanctuary* de Carlo Scarpa montre un mélange entre élégance et autorité, symbolisant le règne pérenne de l'Empereur (Florian, 2024).

Ainsi, dans l'univers dunesque où le paysage, l'écologie et la politique sont étroitement liés, le désert est un milieu transformatif qui conditionne les comportements et les habitats, et l'architecture reflète directement les différentes cultures et positions de pouvoir. Cette dimension spatiale rend l'œuvre particulièrement intéressante pour une lecture architecturale.

Dune : du roman aux écrans

L'adaptation réalisée par Denis Villeneuve respecte les volontés du roman de Frank Herbert, et propose, accompagné du directeur de la photographie Greig Fraser, une lecture visuelle forte de son univers. Afin de créer l'identité visuelle des films, Villeneuve s'est beaucoup tourné vers les descriptions de F. Herbert et vers les sources du roman : c'est-à-dire observer la nature et être en relation avec elle :

« [...] j'ai voulu m'approcher le plus possible de la nature, de la rendre familière, et d'essayer de tuer l'exotisme, de ne pas en faire un film où les gens seraient dépayés mais plutôt un film où les gens se sentiraient étrangement chez eux. Cette familiarité-là permettrait de se concentrer plus sur l'intimité des personnages, sur leurs aventures et leur évolution. C'est comme ça que j'ai approché cette adaptation, et c'est ce qui m'a permis, je pense, de me dégager des courants de ce qui a été fait auparavant, au niveau du design et des atmosphères. » (Dayez, 2021).

Au début, il était uniquement accompagné du storyboard artist avec qui il travaille depuis plusieurs années, Sam Hudecki, afin de dessiner les premiers visuels. Ils ont ensuite été rejoints par le concept artist Deak Ferrand et l'équipe s'est ainsi progressivement

agrandie (Brzeski, 2022). Ils voulaient que les spectateurs se sentent écrasés par la grandeur de la nature tout en apportant un sentiment d'isolation et de mélancolie à travers l'architecture. Au départ, les inspirations étaient diverses, allant des temples ziggourats et maya, du brutalisme brésilien et soviétique, aux bunkers de la Seconde Guerre mondiale (Brzeski, 2022; Li, 2022). Ces références permettent à l'œuvre de ne pas rompre avec le monde réel, matérialisant le récit dans une esthétique mythique et monumentale (Florian, 2024).

Le choix de privilégier des décors réels participe également à cette logique. Le désert de *Dune* (2021) a été filmé en Arabie Saoudite dans le désert de Liwa à Abou Dabi et *Dune : Part two* (2024) dans le désert Wadi Rum en Jordanie (AlloCine, 2024). Cela permet de renforcer la dimension tangible d'Arrakis.

Le format IMAX accentue quant à lui la tension entre l'immensité du désert et l'intimité du film, donnant l'impression d'être dans la tête des personnages (Konbini, 2024). Villeneuve cherche ainsi à créer un espace filmique où la forme architecturale et le paysage dialoguent avec la narration.

En somme, *Dune* s'inscrit dans le courant de la science-fiction moderne par son univers complexe et ses imaginaires puissants, tirés de descriptions visuels forts. Ses divers thèmes (éco-politique, mythes et religions) se révèlent dans la manipulation des paysages

et de l'architecture. Le désert est dépouillé de tout exotisme, transmettant un sentiment de mélancolie familial et d'isolation. L'esthétique tend vers une architecture brutaliste et monolithe ; un gigantisme qui sert de symbole au pouvoir et aux mythes. Qu'est-ce qui, précisément, participe à rendre le paysage et l'architecture si actifs dans la narration ? Le rôle narratif et visuel puissant du désert et du monolithe, explique pourquoi leur étude constitue une porte d'entrée à ce mémoire.



Fig. 1, Intérieur d'un sietch Fremen. Adapté de *The Architecture of Dune: Leveraging the Past to Create a Myth of the Future*, par V. Belogolovsky, 2024, ArchDaily ([archdaily.com](https://www.archdaily.com)...). © 2024 par Warner Bros. Pictures.



Fig. 2, Intérieur de la chambre du Baron Harkonnen. Adapté de *The Architecture of Dune: Leveraging the Past to Create a Myth of the Future*, par V. Belogolovsky, 2024, ArchDaily (archdaily.com...). © 2024 par Warner Bros. Pictures..

DESERT ET

MONOLITHE

II

2.1. Les imaginaires du monolithe

2.1.1. Origines littéraires et symboliques : le cas de *2001 : Odyssée de l'espace*

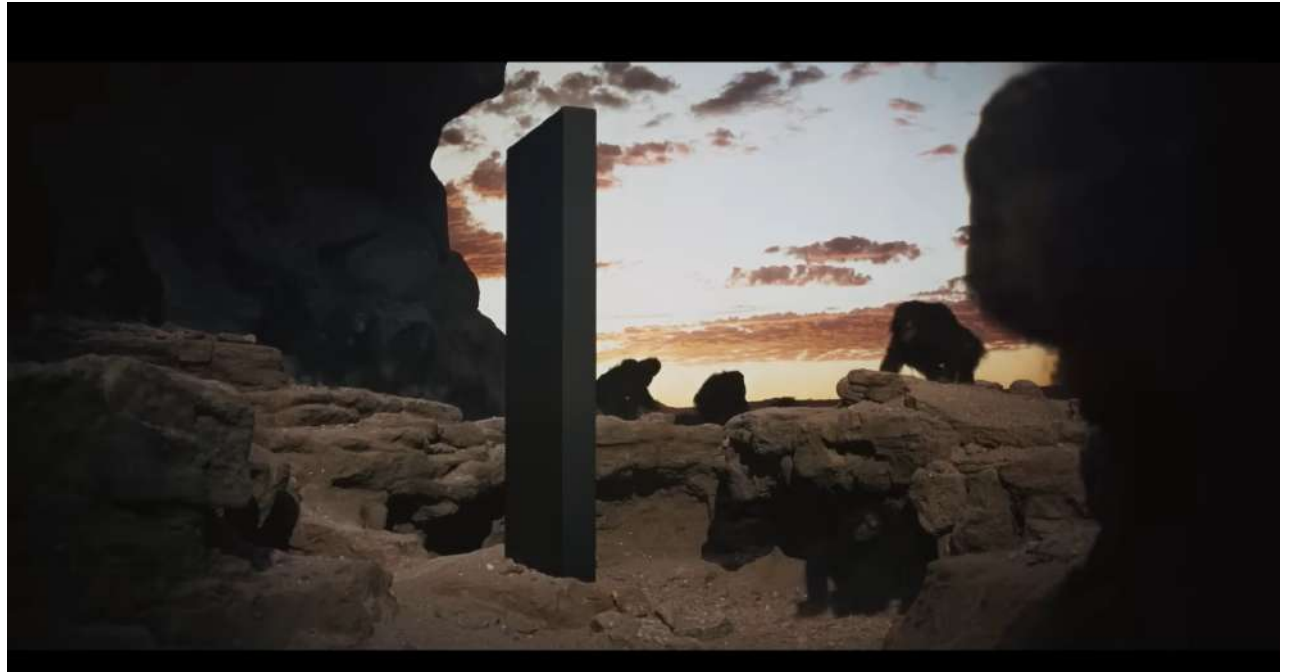


Fig. 3

Plongeons d'abord dans les imaginaires du monolithe. Il paraît évident pour cette analyse de s'appuyer sur l'une de ses représentations les plus célèbres au cinéma : « 2001, Odyssée de l'espace » (1968) de Stanley Kubrick, où un mystérieux monolithe bouscule l'évolution humaine à plusieurs reprises durant le film : à la fameuse « Aube de l'Homme », durant les conquêtes spatiales et enfin à la « Nouvelle Aube » où l'humain renaît comme enfant étoile. Focalisons-nous

dans un premier temps sur la forme et la composition de ce monolithe selon les mots de Kubrick et Arthur C. Clarke, l'auteur de l'œuvre littéraire originale :

« C'était une dalle rectangulaire, trois fois sa hauteur mais assez étroite pour s'étendre avec ses bras, et elle était faite d'un matériau complètement transparent ; en effet, elle n'était pas facile à voir sauf quand le soleil levant brillait sur ses bords. Comme Moon-Watcher n'avait jamais rencontré de glace, ni même

Figure 3. Première apparition du monolithe. Capture d'écran du film 2001 : Odyssée de l'espace (09:35) de Stanley Kubrick, 1968, MGM. .

d'eau cristalline, il n'y avait aucun objet naturel auquel il pouvait comparer cette apparition. C'était certainement plutôt attrayant... », « Les hominidés regardent, larges yeux, captifs fascinés du Cube de cristal. » (Garcia-Ruiz, 2018, p. 20).

Le monolithe est représenté dans sa définition originale : « Un bloc de pierre massif constitué d'un seul élément, naturel ou taillé » (Chéry, 2022, 01:25). Kubrick et Clarke n'ont pas choisi n'importe quelle pierre, et le choix du cristal n'est pas un hasard. En effet, certaines théories affirment que les premiers Hommes collectionnaient les cristaux par pure fascination pour leurs formes géométriques et leurs lignes parfaitement droites, qui font d'eux une exception peu rencontrée à l'état naturel (Garcia-Ruiz, 2018). Les monocristaux, par exemple le quartz, seraient alors les premiers catalyseurs de la pensée abstraite. De plus, leurs caractéristiques chimiques et physiques ont toujours renvoyé à des images d'ordre, de pureté, d'harmonie et de perfection. Ce choix matériel insiste donc sur le fait que le monolithe symbolise une forme de vie extraterrestre intellectuellement supérieure à nous, ou une machine qui communique avec l'au-delà (Garcia-Ruiz, 2018).

Le paysage est désertique, structuré par des rochers, des falaises, et un point d'eau que les primates se disputent entre clans. La position du monolithe dans l'espace perturbe directement les singes à leur réveil ; il apparaît à l'aube au centre d'un plat, à l'entrée d'une

petite grotte naturelle où ils passent la nuit. Il est à la fois grand comparé aux singes dans les plans rapprochés, et minuscule comparé aux rochers qui le surplombent et au désert qui se déploie derrière lui. Le soleil de l'aube illumine sa surface cristalline qui absorbe la lumière. L'objet moderne dans le décor archaïque contamine celui-ci et transforme sa perception ; les singes le ressentent, la dalle est en décalage avec leur monde. Ils sont d'abord terrifiés, puis, progressivement transportés par sa présence et émerveillés lorsqu'ils touchent sa surface. Ils semblent presque l'admirer religieusement, comme une figure mythique venue les transcender.

Se pose alors la question de l'origine de cette figure du monolithe chez Kubrick... Le point de départ a été la nouvelle « *La Sentinelle* » (1948) d'Arthur C. Clarke, dans laquelle les protagonistes rencontrent un artefact pyramidal lors d'une mission spatiale sur la Lune (Chéry, 2022). En s'approchant de la pyramide extraterrestre, une interaction avec elle nous fait comprendre que l'artefact est en réalité une alarme qui signifierait à ses auteurs que l'Homme a quitté son berceau natal, la Terre ; un passage correspondant à la scène de la Lune lors de la deuxième rencontre avec la dalle (Kubrick, 1968, 51:00). Une autre nouvelle d'Arthur C. Clarke sert de base pour l'Aube de l'Homme ; « *Encounter in the Dawn* » (1953) où des scientifiques entrent en contact avec une espèce très primitive si-

tuée sur une planète de la Voie lactée. En repartant, ils y laissent des objets pour accélérer l'évolution des singes : une torche et une lame. Ces objets deviennent des éléments centraux de civilisation et de destruction sur ce qui est en réalité la Terre. Les singes primitifs évoluent avec cet artefact et deviennent le peuple de Babylon (Chéry, 2022). Ce fantasme pour l'existence de la vie extraterrestre et de notre place dans l'Univers grandit depuis le début du 20^e siècle (Chéry, 2022).

Plus largement, l'imaginaire du monolithe s'inscrit aussi dans un héritage ancien, notamment chez H.P. Lovecraft (1890-1937) qui est considéré comme l'un des premiers auteurs à représenter et monstrier le mythe des « Grands anciens » et des « dieux cruels » à l'origine des Temps, s'inspirant de la croyance théosophe selon laquelle des espèces antérieures à nous ont habité la Terre ; les Géants, le mythe du continent perdu de *Mu* ou encore l'*Atlantide*. Lovecraft utilise fréquemment le monolithe pour symboliser ces civilisations perdues, comme dans « *Dagon* » (1919) ou « *Les Montagnes hallucinées* » (1936) dont s'est d'ailleurs inspirée « *La Sentinelle* » (1949).

Quelques années plus tard, après le traumatisme de la Seconde Guerre mondiale, cette "science-fiction du passé" s'estompe pour laisser place aux récits sur les futures conquêtes spatiales et batailles épiques au milieu des étoiles, alimentée par la course à la Lune et les avancées majeures de l'astronomie (Chéry, 2022).

C'est dans ce contexte de progrès scientifique que l'œuvre de Kubrick s'impose comme le premier grand film de science-fiction, même si elle interroge le sens même de ce progrès.

2.1.2. Monolithe comme Ereignis chez Kubrick

En effet, *2001 : Odyssée de l'espace* montre à la première scène l'idée que l'essence humaine, la raison de notre évolution, réside à travers les découvertes scientifiques et les avancées technologiques (Leonard, 2011). L'os qui devient l'arme serait ainsi le premier objet technologique qui propulse l'Homme jusqu'aux navettes spatiales et à la création de HAL, l'intelligence artificielle. Seulement, Kubrick critique cette pensée technocentrée de notre évolution à travers le monolithe. Celui-ci est toujours présent aux grands tournants de l'humanité : les singes qui se battent avec l'os, la réussite de la station spatiale puis le triomphe de HAL et enfin la renaissance de l'humain en « enfant-étoile » : la « nouvelle Aube ». Le monolithe semble indifférent, il est muet et illisible. Dès lors, comme il précède chaque événement important qui bouleverse l'évolution de l'humanité, nous pouvons le définir comme un événement appropriant ou *Ereignis* : une notion du philosophe phénoménologique Martin Heidegger (1889-1976) (Leonard, 2011). Ce terme fait référence à un moment irréversible et fondateur qui transforme l'être et son rapport au monde, sans être présent dans le nouveau mode de connaissance. Pour le dire de manière schématique, on peut l'approcher

comme un « déclic mental » : un moment bref de prise de conscience dont ne subsiste ensuite que l'effet transformateur. Le moment du déclic cesse d'exister comme un objet de pensée, tandis que le changement persiste. Il est le fondement et non le contenu de la transformation. Ainsi, le monolithe est l'Ereignis qui déclenche une évolution (Leonard, 2011). Il fait émerger un mode de savoir technologique parmi une multitude d'autres modes possibles qu'il représente par son aura mystique et dérangement. Ces alternatives restent inaccessibles précisément parce que nous avons privilégié un seul mode de dévoilement du monde : le mode technologique. Nous sommes dominés par une vision précise du progrès qui nous empêche de voir d'autres possibilités. En ce sens, la persistance du monolithe à apparaître ponctuellement dans notre évolution suggère que notre mode technologique actuel n'est pas l'essence même de notre être mais une manière d'être parmi d'autres. En employant cette dalle de cristal géante, Kubrick essaye donc de décomposer et remodeler notre lecture du progrès humain en questionnant le fait que l'outil soit au commencement : de l'Australopithèque à l'Homo Habilis, celui qui fabrique.

A la rupture visuelle vécue par le spectateur, s'ajoute une rupture sonore tout aussi puissante et brutale face au mutisme du monolithe : le poème symphonique intitulé « *Ainsi parlait Zarathoustra* » du

compositeur Richard Strauss (1896). Directement inspirée de l'œuvre éponyme de Nietzsche, il accompagne l'évolution de l'Homme depuis son origine jusqu'à sa naissance nietzschéenne du Surhomme (Beautiful Music, 2021; Boccara, 2017). Cette évolution est reprise en trois notes ; le do grave pour le néant à l'ouverture du film, le sol pour l'aube au moment où l'os devient une arme, le do aigu pour la lumière : l'Enfant étoile. Les notes sont amplifiées par l'orchestre jusqu'à un éclat final, et font ressentir la dimension inaugurale du monolithe, inscrivant son irruption dans une perspective de dépassement ontologique. Dans l'esthétique kubrickienne, les choix musicaux orientent fortement la perception et la lecture des images. Ici, la musique matérialise le moment où une étape de l'humanité est franchie. Elle (dé)construit le récit et déstabilise le spectateur. La dalle noire est perceptible par l'ouïe, soit avec le deuxième mouvement du Requiem de György Ligeti (1961) où la polyphonie complexe instaure un profond malaise, une terreur intense face au monolithe, soit par le sifflement strident que le monolithe émet dans la scène sur la base lunaire. L'alarme cosmique, très déroutante, amplifie le sentiment d'épiphanie à la rencontre de l'artéfact (Chéry, 2022).

Ainsi, la dalle de Kubrick n'est pas qu'un simple objet du décor ou une forme architecturale inscrite dans un paysage, mais un agent transformateur : un événement visuel qui, par sa présence, reconfigure la narra-



Fig. 4

tion et sa perception (Garcia-Ruiz, 2018). D'autres œuvres contemporaines reconduisent ce rôle de machines à penser. Par exemple, les vaisseaux en pierres cyclopéennes dans *Arrival* (2016) de Denis Villeneuve représentent une porte symbolique vers une forme de pensée non linéaire qui remet en question notre rapport au passé et au futur. Ces masses verticales, silencieuses et mystérieuses, suscitent la curiosité, le désir de les décrypter, mais aussi une peur et un vertige.

Figure 4. Premier visuel des vaisseaux cyclopéens. Capture d'écran du film *Arrival* (18:18) de Denis Villeneuve, 2016, FilmNation Entertainment.

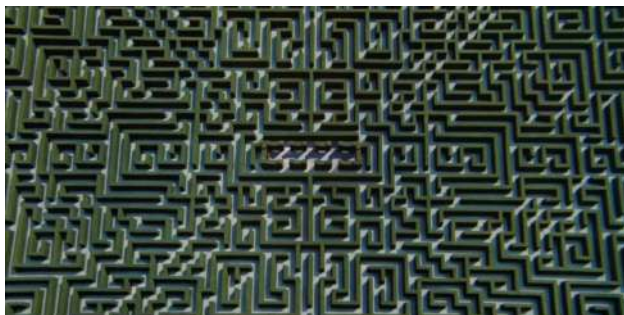


Fig. 5



Fig. 6

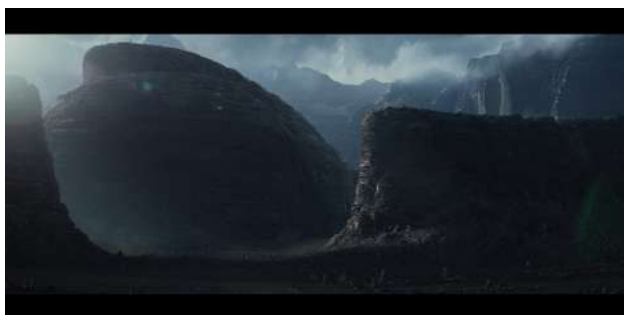


Fig. 7

2.1.3. Monolithe comme figure du « monde-cerveau » au cinéma

Dans cet esprit, les mondes fictifs peuvent être envisagés, suivant Gilles Deleuze et son concept de « film-cerveau », comme des « mondes-cerveau » (Beylot, 2018). Pour Deleuze, le cinéma ne se contente pas de montrer des univers : il organise des modes de pensées et des configurations d'espace-temps qui agissent directement sur la perception du spectateur par le son, la forme, le mouvement, l'espace, le rythme. Le film produit une expérience sensible qui engage directement la pensée du spectateur. À l'inverse des représentations linéaires d'univers fermés, le « monde-cerveau » renforce la relation entre l'espace mental et l'espace physique à travers des figures, objets, lieux ou dispositifs qui se comportent comme des machines à penser (Beylot, 2018).

Dans cette perspective, la dalle noire de Kubrick s'inscrit parfaitement dans cette logique : elle constitue une structure perceptive qui organise la répartition des sensations et des concepts tout au long du film. En analogie, le labyrinthe de *Shining* (1980) joue un rôle similaire : il représente simultanément un espace physique de déambulation et l'espace mental où se projette la désorientation psychique des personnages (Beylot, 2018). Le lieu devient cerveau et le cerveau

devient lieu. Certains objets cinématographiques, dont le monolithe, peuvent ainsi fonctionner comme des condensateurs de sens, capables d'articuler le visible, le psychique et le symbolique (Beylot, 2018). En cela, le monolithe, considéré comme une forme d'architecture, produit le récit au-delà de le bercer et de l'abriter.

D'autres lieux s'éloignent de l'esthétique monolithique tout en prolongeant son rôle narratif, comme les couloirs du premier vaisseau-remorqueur lovecraftien « Nostromo » (fig.4) dans *Alien : le Huitième passager* (1979, Ridley Scott). Ces derniers peuvent être lus comme un monolithe intérieur. Les espaces dessinés par H.R. Giger : industriels, massifs et oppressants, deviennent étrangers à l'équipage lors de l'introduction de l'alien à la découverte d'un vaisseau extraterrestre baptisé Derelict (Smith, 2009). Le xénomorphe se cache dans chaque couloir, derrière chaque écran de fumée, ce qui transforme le vaisseau en espace de prédation, voire en labyrinthe hostile qui désire absorber les personnages (*Alien*, le huitième passager., s. d.). Ainsi, le Derelict, via sa contamination des aliens, reconfigure l'espace-temps narratif qui passe d'une banale routine spatiale à l'horreur cosmique ; un mécanisme similaire à la dalle de Kubrick qui déclenche une rupture de perception et de conscience.

Dans *Prometheus* (Ridley Scott, 2012) le récit antérieur à *Alien*, le vaisseau est formé de blocs et de cavernes qui semblent évoquer à la fois un temple et

Figures 5. Vue aérienne du labyrinthe. Capture d'écran du film *Shining* (39:49) de Stanley Kubrick, 1980, Hawk Films, Peregrine Productions.

Figure 6. Aperçu des couloirs du vaisseau Nostromo. Capture d'écran du film *Alien : le Huitième passager* (3:10) de Ridley Scott, 1979, Brandywine Productions, 20th Century Fox.

Figure 7. Surface du vaisseau extraterrestre des Ingénieurs. Capture d'écran du film *Prometheus* (28:47) de Ridley Scott, 2012, Brandywine Productions, 20th Century Fox.

un tombeau : une monumentalité sacrée qui fascine et effraie les personnages venus rencontrer leur créateur (fig.5). Il rejoint le mythe des civilisations antérieures et supérieures à l'humain, déployant à l'écran une architecture inédite à tout ce que l'humanité a connu. La chambre mégalithique qui conserve les œufs des futurs xénomorphes, renforce l'analogie du monolithe comme porte vers l'inconnu ou comme machine à penser qui, ici, entrevoit l'origine et la fin de l'humain.



Fig. 8



Fig. 9



Fig. 10

*Figures 8, 9, 10. De haut en bas : entrée du vaisseau souterrain, salle de commandement, chambre mégalithique qui conserve les oeufs. Captures d'écran du film *Prometheus* (29:55; 1:14:14; 39:49) de Ridley Scott, 2012, Brandywine Productions, 20th Century Fox.*

2.1.4. Monolithes urbains : écrasement de l'individu et aliénation

Depuis le film de Kubrick, les représentations du monolithe au cinéma se sont succédé, tantôt similaires dans son esthétique unifiée et sa forme simple comme les vaisseaux d'*Arrival* (2016), et tantôt croisées avec un style brutaliste qui s'éloigne de l'unique bloc-artéfact massif. Ce mouvement architectural des années 60-70 révèle les matériaux dans leurs aspects les plus bruts, tels qu'ils sont trouvés, sans artifices ou camouflage, sans superflu ou ornements. C'est une quête de l'objectivité qui engendre des bâtiments lisibles et des structures visibles, tirant certaines de ses caractéristiques du style international (1920-1980) (Li, 2022). Le brutalisme est, à l'origine, une stratégie adoptée par certains gouvernements après la Seconde Guerre mondiale afin de reconstruire rapidement et d'offrir, dans l'urgence, des logements à moindre coût. Les exemples les plus populaires à cette époque sont les bâtiments de l'URSS, mais cette architecture se déploie dans toute l'Europe, même à Liège avec le quartier de Droixhe construit entre les années 50 et 80 (Cohen & Moor, s. d.).

Dans la science-fiction, *Blade Runner* de Ridley Scott (1982) et *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve (2017), déploient une architecture brutaliste et monoli-



Fig. 11

thique qui surplombe et noie l'humain dans un monde mélancolique et oppressant. Les tours massives de la ville chaotique et multiculturelle de Los Angeles sont de véritables monolithes urbains du pouvoir (Gouy, 2023). Ils renvoient au personnage principal, Deckard, le sentiment d'aliénation de sa liberté, une soumission à la vanité. Dans la version de Ridley Scott, le bâtiment pyramidal de la Tyrell Corporation : « *surplombe la ville tentaculaire tel un rocher posé sur une plage de*

sable » (Gouy, 2023, p. 88). Ces bâtiments massifs à l'échelle inhumaine participent à déshumaniser la ville et à décentrer l'humain du monde. Cette inspiration du gigantisme est reprise dans la suite de Villeneuve en 2017, où le complexe qui succède à la faillite de Tyrell, Wallace Corporation, ainsi que les autres infrastructures désertiques, poussent l'esthétique du monolithe dans le vide et la brume. Cela a pour effet d'accentuer la solitude du personnage principal, « K », perdu dans

Figure 11. La ville de Las Vegas dans le désert. Capture d'écran du film *Blade Runner 2049* (1:37:48) de Denis Villeneuve, 2017, Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions.



Fig. 12

des volumes trop grands pour lui et qui matérialisent ainsi son doute sur sa propre identité (Gouy, 2023). Les bâtiments monolithiques ont survécu et dépassé les vies qu'ils abritaient. *Metropolis* de Fritz Lang (1927), a été une inspiration centrale pour tous ces films déployant une mégapole dystopique futuriste. Les blocs verticaux de *Metropolis* sont les premiers à représenter des monolithes qui séparent la population en classes, une domination absolue sur les humains

qui subissent un ordre social inchangeable (Gouy, 2023). Ainsi, sur les traces de L.P. Lovecraft qui utilise le monolithe pour écraser l'humanité et révéler une forme de supériorité morale face au chaos cosmique, toutes ces urbanisations brutes et massives écrasent l'individu qui se réduit à une pièce remplaçable de la machine urbaine.

Figure 12. Aperçu de la machine urbaine. Capture d'écran du film *Metropolis* (17:28) de Fritz Lang, 1927, Universum Film AG.



Fig. 13, Bâtiment pyramidal de la Tyrell Corporation. Capture d'écran du film *Blade Runner* (3:58) de Ridley Scott, 1982, The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros.



Fig. 14, Bâtiment monolithique de la Wallace Corporation. Capture d'écran du film *Blade Runner 2049* (29:15) de Denis Villeneuve, 2017, Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions.

2.1.5. Monolithes diffus et paysages mentaux

Si nous nous écartons un peu plus de l'esthétique cadrée du monolithe, deux exemples notables peuvent être explorés : *Solaris* (1972) et *Stalker* (1979), tous les deux réalisés par Andreï Tarkovski.

Solaris, basé sur le roman éponyme de Stanisław Lem, raconte l'histoire d'un docteur endeuillé envoyé en mission sur une station spatiale en orbite autour d'une planète-océan qui porte le nom du film. Chargé de découvrir ce qu'il se passe sur cette station, il se rend vite compte que l'équipage à bord est pris d'une folie qui menace de le contaminer lui-même ; et tout provient de la planète. L'océan gigantesque semble réagir aux pensées et aux sentiments les plus enfouis des humains qui rentrent à son contact, et produit des fantômes du passé qui viennent et reviennent sans cesse troubler les personnages (Cassou-Noguès, 2015). Une double angoisse s'opère ; l'une d'ordre métaphysique, du fait de ne pas comprendre l'essence de cet océan qui semble être doté d'intelligence ou, du moins, être capable d'interagir psychiquement avec d'autres êtres vivants ; l'autre est issue de la confrontation violente avec des traumatismes, comme le deuil et la culpabilité que le docteur porte en lui vis-à-vis de sa femme décédée (Sfetcu, 2019). Les chercheurs sont piégés dans la coque métallique de l'appareil face à un danger incom-



Fig. 15

préhensible ; un resserrement spatial semblable à *Alien, le huitième passager* (1979) et *2001 : Odyssée de l'espace* (1968). L'océan joue le rôle d'une machine à penser au sens deleuzien, diffusant une conscience qui reconfigure, comme la dalle noire, l'espace mental des protagonistes (Sfetcu, 2019). Il reflète, comme un miroir, l'un des plus grands mystères de l'humanité :

« *Solaris*, son film suivant, indique que nonobstant les sciences du futur et les expéditions spatiales, le plus grand mystère auquel l'Homme aura toujours à faire face, c'est lui-même. » (Gravel, 2017, p. 37).

Nous pourrions affirmer, comme métaphore analytique, qu'il s'agit d'un gigantesque « monolithe liquide », réparti sur une planète entière.

Figure 15, Surface de la planète Solaris. Capture d'écran du film *Solaris* (2:21:27) de Andreï Tarkovski, 1972, Mosfilm.



Fig. 16

Le deuxième exemple qui reprend le mécanisme du monolithe sans son esthétique, est le film *Stalker* (1979, Andreï Tarkovski). Dans un monde soviétique post-industriel entre nature et abandon, le « stalker » conduit ceux qui le souhaitent dans la « Zone », un lieu mystérieux placé en quarantaine militaire après un évènement inconnu, peut-être la chute d'une météorite ou d'un objet non identifié. Ce territoire est rempli

de vestiges humains, des ruines qui se font ronger par la végétation. Celle-ci engloutit aussi les personnages lorsqu'ils s'enfoncent dans la Zone, le ciel n'est visible qu'à un instant : lorsque le Stalker partage la paix que ce lieu lui donne. Un balayage déploie un lac bordé d'une lisière d'arbres, puis le ciel dégagé. Le paysage, autrefois étouffant, donne une respiration. Une brume est omniprésente, infusant une atmosphère mystique.

La Zone constitue un espace séparé, régulé et pa-

radoxale qui reflète et conteste le monde extérieur : en dehors, la vie est grise et sans espoir, à l'intérieur, tout est dangereux mais porteur de sens et d'espoir (BURLACU, 2015). Il abriterait en son cœur une chambre capable de réaliser les vœux les plus secrets, et ceux-ci selon des rumeurs amènent les personnages à leur perte. La Zone fonctionne comme un monolithe diffus, horizontal ; sacrée, opaque, silencieuse, elle altère la perception spatio-temporelle des personnages sans rien communiquer, tout en réagissant à leurs actions :

« *Ce n'est pas un lieu de promenade. La Zone demande du respect, sinon elle châtie* » (Tarkovski, 1979, 56:03).

Les déplacements des personnages ne doivent jamais suivre la même trajectoire ; de ce fait, la cartographie mentale est impossible. Seul le Stalker « ressent » le chemin à prendre. Plus les personnages s'approchent du cœur, invisible pour le spectateur, plus la crainte, la culpabilité et la peur de voir leurs désirs les plus enfouis s'exaucer s'emparent d'eux, enfermant les protagonistes dans leur propre espace mental (Gravel, 2017). Les thèmes de l'éveil spirituel, communs aux films de Tarkovski, vont de pair avec l'influence du monolithe, peu importe la forme qu'il prend.

Figure 16, Affiche du film *Stalker* de Andreï Tarkovski, 1979, Mosfilm. A l'approche de la Chambre. Source : cinematheque.com.



Fig. 17, Traversée de la Zone. Capture d'écran du film *Stalker* (53:26) de Andreï Tarkovski, 1979, Mosfilm.



Fig. 18, Capture d'écran du film *Stalker* (1:30:35) de Andreï Tarkovski, 1979, Mosfilm.

2.1.6. Monolithes dans l'art et l'architecture

Si le cinéma met en scène le monolithe comme une structure narrative, cette fonction ne se limite pas à la fiction. Il traverse aussi le champ artistique et architectural réel, où il devient l'expression d'un rapport entre civilisation, paysage, mémoire et divin. Nous le retrouvons énormément à travers les civilisations du passé et plus récemment dans le Land art. Ce courant artistique apparu dans les années soixante, implante les œuvres, parfois éphémères, dans leur environnement en utilisant des matériaux souvent naturels, dans une démarche qui vise à critiquer la façon dont l'art est produit, exposé et commercialisé (Larrère, 2012). Là où le Land art européen privilégie en général une mise en valeur de la nature en bricolant des interventions fines avec les éléments déjà présents sur site, son homologue américain instrumentalise parfois la nature pour mettre en valeur les créations (Larrère, 2012). Ce changement de perspective peut s'expliquer par le fait que les Américains ont facilement accès à des déserts à l'ouest (Nouveau-Mexique, Nevada), et ceux-ci ont des liens étroits avec le mouvement fondateur de la société américaine : la conquête de l'Ouest. De plus, la culture du gigantisme se retrouve facilement dans l'architecture américaine avec notamment la course aux gratte-ciel qui a opposé le Chrysler Building et l'Empire State



Fig. 19

Building en 1930. Les grands espaces vides appellent les constructions à grande échelle (Larrère, 2012).

L'une des premières œuvres majeur du Earth Art, le Mont Rushmore (Gutzon Borglum, 1927-1941), a un lien direct avec la nation : les bustes des quatre présidents directement taillés dans la roche de la falaise symbolisent la croissance et la grandeur des Etats-Unis (Larrère, 2012).

Une œuvre aux Etats-Unis est particulièrement intéressante pour ce mémoire. A travers une sculpture monolithe plantée dans le désert, Michael Heizer incarne une esthétique du sublime dans *City* (1972) (Paul, 2012). Heizer propose une version du monolithe ancrée dans le temps géologique, qui représente une technologie célébrée comme l'équivalent des forces naturelles. Cette construction géante a été créée en prévision de la chute des Etats-Unis afin de

Figure 19, City, Michael Heizer, 1972, Courtesy Triple Aught Foundation. Photo : Ben Blackwell. Source : southwestcontemporary.com



Fig. 20

donner un vestige à la civilisation américaine en cas de guerre nucléaire. Elle combine utilitarisme, religion et grandeur, ainsi que le rêve qu'un geste humain puisse rivaliser avec la géologie (Paul, 2012).

Selon Baldine Saint Girons dans un ouvrage sur l'esthétique du sublime, lorsqu'une civilisation se sent menacée, elle aurait tendance à se simplifier dans des formes massives et brutes : monolithiques (Paul, 2012). Ce n'est donc pas un hasard que City soit appa-

ruë au milieu du crash pétrolier et des tensions nucléaires entre les USA et l'URSS. Pensée comme un dialogue entre le passé et le futur presque à l'image un grand édifice religieux ou d'une propagande, elle s'inscrit dans le paysage aride du Nevada, mais se veut isolée de toute civilisation et de son environnement. Cette solitude extrême a été voulue par Michael Heizer afin d'accentuer « L'illusion du colossal » (Paul, 2012, p. 37). L'artiste postmoderne se détache ainsi du pay-

sage et de son histoire... jusqu'au moment où la vallée est menacée. La Triple Aught Foundation de Heizer, chargée de conserver la construction, prend alors la défense du paysage en 2008 en affirmant qu'il participe activement à provoquer un sentiment de calme et de solitude à l'approche des monolithes. Ceux-ci sont clairement indissociables du contexte désertique choisi.

L'artiste a construit plusieurs masses similaires, comme la série des *Complexes*, qui renvoient à l'image des bunkers ou des entrepôts de la Seconde Guerre mondiale (Paul, 2012). Ainsi, en plus d'être les (futurs) ruines d'une civilisation, le monolithe peut également inspirer une fonction de défense, la grandeur et la fierté dangereuse d'une nation qui se place au-dessus de la nature.

Il existe de réels vestiges du passé, témoins de civilisations antérieures comme les temples maya et aztèques, ou les Moaï, visages des ancêtres qui veillent sur les villages, ou encore le cimetière Stonehenge en Angleterre. Mais si l'on reste dans le désert, nous sommes immédiatement confrontés à l'architecture égyptienne, plus particulièrement les pyramides. Ce sont des monolithes, déjà au sens propre du terme ; des blocs de roches taillées et empilées les uns sur les autres, mais aussi au sens figuré puisque les pyramides sont une abstraction (Mottet, 1999). Selon la religion égyptienne, ce sont des machines qui gardent les

pharaons immortels. Elles symbolisent la montagne de la création et la divinité du soleil, Râ, permettant à l'âme du souverain de s'élever vers le ciel. Les pyramides concentrent en elles l'Univers dans une double dynamique de repli intérieur et d'expansion vers l'extérieur (Mottet, 1999). Ce sont donc des ancrages spirituels immuables, hors du temps et de leur contexte.

De nombreux films, allant de l'aventure à la comédie, ont filmé les pyramides suivant différents degrés de lecture et différents imaginaires. Alors qu'un Astérix et Obélix les utilise seulement comme labyrinthe décoratif, *La Terre des Pharaons* (Howard Hawks, 1955) raconte la construction de la grande pyramide de Khéops en filmant celle-ci comme une « machine qui crée une idée de paysage », c'est-à-dire que la pyramide renferme en-elle le désert, et donc le paysage de l'Égypte, imaginé comme des terres riches en tombeaux et en trésors (Mottet, 1999, p. 84).

2.1.7. Conclusion partielle

En somme, les imaginaires du monolithe suscitent chez les spectateur une forme de sublime, par la peur ou par fascination qu'éveillent leurs masses, leurs échelles démesurées, leur mutisme et leur indifférence. Ils jouent le rôle de seuil dans la narration : entre l'humain et d'autres états de conscience dans *2001 Odysée de l'espace* (Kubrick, 1968) entre nous et une autre forme de pensée dans *Arrival* (Villeneuve, 2016). Leurs fonctions narratives se prolongent au-delà de leur esthétique visuelle, comme les paysages mentaux de *Solaris* (Tarkovski, 1972) ou *Stalker* (Tarkovski, 1979). Ils représentent également des liens réels entre un passé fantasmé et un futur imagé dans *City* (Heizer, 1972). Signes du non-humains ou ruines d'anciennes civilisations, le symbole de domination qu'ils incarnent par leur volumétrie est puissant, et force souvent la prosternation ou un rapport sacré. Des Hommes préhistoriques à l'homo sapiens, de l'Epopée de Gilgamesh aux théosophes, Lovecraft et Kubrick, le monolithe ne cesse de fasciner notre imaginaire. Nous pourrions remonter le monolithe jusqu'aux formations géologiques des monocristaux et à la fascination que nos ancêtres ont eu pour ces blocs droits, symétriques et uniformes, puis aux mégalithes et aux grandes

constructions du passé comme les pyramides. Cette fascination pour la masse verticale et l'objet isolé, prépare aussi un autre imaginaire : celui des espaces vastes et arides, où toute forme construite se mesure à l'immensité du milieu. C'est dans la tension entre l'objet monumental et le paysage que s'ouvre la réflexion sur le désert.



Fig. 21, Photographie des Six Pyramides de Giza, Egypte, par Leonardo Ramos. Source : unsplash.com

2.2. Les imaginaires du désert

2.2.1. Lieu de transformation physique et psychique



Fig. 22

Les déserts sont liés aux monolithes dans le sens où ces derniers s'y implantent parfaitement. Les espaces vides accentuent le gigantisme des masses, le danger associé à ces territoires ouvre la porte au sentiment de sublime ou de menace, et la pureté de ces espaces incite, par contraste, aux fantasmes technologiques (Paul, 2012). Le désert a eu des influences dès la littérature et la philosophie modernes, où il est qualifié de : « *nature sauvage* » ; « *terre désolée, fragile* » ;

« *lieu sacré ou maudit, métaphore du néant, terrain subjectif ou existentiel, d'esthétique pure* » (Tynan, 2020, p. 1). Puisqu'il n'existe officiellement aucune définition écologique concluante du désert, nous n'allons pas nous limiter à une définition rigide afin de garder une vision globale, comme nous venons de le faire avec le monolithe.

L'influence que ces espaces fascinants exercent sur l'humain ainsi que leurs diverses représentations

Figure 22. Capture d'écran du film *Lawrence d'Arabie* (18:26) de David Lean, 1962, Horizon Pictures.



Fig. 23

au cinéma sont multiples.

Pour commencer, le premier film qui nous vient à l'esprit en s'imaginant un désert grandiose est probablement *Lawrence of Arabia* (1962) de David Lean, l'aventure épique d'un officier de liaison britannique, Lawrence, qui devient espion et chef de guerre de 1916 à 1918 dans la Grande Révolte arabe contre les Turcs. En bref : un étranger qui s'immerge dans une culture désertique et s'unit avec les habitants locaux

pour mener une révolte contre l'empire oppresseur. La symphonie emblématique du film pose immédiatement son ambiance grandiose. Composée par Maurice Jarre, elle accompagne les plans larges et majestueux des dunes lors du voyage de Lawrence, évoquant l'immensité et la beauté dangereuse du désert (HD Film Tributes, 2022). L'aventurier britannique se laisse peu à peu dévorer par une culture étrangère, jusqu'à s'y perdre complètement en oubliant son corps et le

temps (Wilmington, 2002). Il tombe amoureux du désert et de la violence qui en découle, subit des épreuves qui l'élèvent et amplifient son désir de détruire une partie de son être : une envie suggérée dès le début du film lorsque son doigt joue avec la flamme d'un briquet (Wilmington, 2002).

Le film se déroule principalement dans les grands espaces ouverts de Wadi Rum qui permettent de supporter l'aventure épique de Lawrence. Les rochers monumentaux qui structurent et bordent ces espaces, dépassent également l'échelle du corps humain. Le monde construit : le Caire, les tentes... est opposé au désert, où l'humain semble s'y dissoudre dans son infinité.

La mise en scène transforme le paysage en un terrain politique où grandissent le pouvoir colonial et le mythe du héros occidental venu sauver le peuple local. Le personnage projette à travers le désert une image idéalisée et romantisée de lui-même, du guerrier qu'il souhaite devenir. Le désert fonctionne alors comme un écran de cinéma en absorbant et projetant les silhouettes des personnages isolés dans un paysage infini (Sticchi, 2022). Il reflète tout le parcours intérieur de Lawrence : une transformation profonde de son être et de son rapport au monde s'opère au milieu des gigantesques dunes qui symbolisent à la fois la liberté arabe, la folie héroïque et l'aliénation progressive de Lawrence.

Figure 23. Capture d'écran du film *Lawrence d'Arabie* (20:10) de David Lean, 1962, Horizon Pictures.



Fig. 24. Capture d'écran du film *Lawrence d'Arabie* (1:33:30) de David Lean, 1962, Horizon Pictures.



Fig. 25, Errance dans la nuit. Capture d'écran du film *Lawrence d'Arabie* (53:10) de David Lean, 1962, Horizon Pictures.



Fig. 26



Fig. 27



Fig. 28

Figures 26, 27, 28. De haut en bas : départ de Theeb pour le puits, égarement, retour dans le désert. Captures d'écran du film *Theeb* (18:00; 1:02:51; 1:34:54) de Naji Abu Nowar, 2014, Bayt Al Shawareb, Noor Picture, Immortal Entertainment.

Ce film s'inscrit dans une lignée d'œuvres cinématographiques qui mythifient le désert et racontent des histoires à travers un regard fantastique, à la manière dont le péplum reconstruit l'Antiquité comme une époque de grandeur et de confrontation. Ces derniers se déroulent en Egypte, Rome ou Grèce antique, comme *300* (Snyder, 2007) et *Gladiator* (Scott, 2000/2024). Dans les deux cas, le paysage désertique supporte une lutte, parfois mystifiée, et une transformation qui met à l'épreuve les corps et les psychés.

Un autre voyage est raconté dans *Theeb* (Abu Nowar, 2014) où un jeune garçon, Theeb, traduit de l'arabe en « loup », suit son frère chargé de guider un officier britannique jusqu'à un puits, un voyage qui le force à affronter prématurément la violence d'un territoire en pleine révolte arabe contre l'Empire ottoman. Suivant la même période historique que *Lawrence of Arabia*, l'histoire est cette fois-ci purifiée du récit héroïque épique pour ne laisser que la réalité violente et brutale d'un territoire en conflit. Cependant, une règle n'échappe pas à Theeb : la transformation :

« Le jeune garçon effrayé qui est tombé dans les profondeurs du puits, en ressort transformé. C'est le désert, la terre qui le fait naître » (Taha, 2023, p. 34).

Les plans larges montrant la traversée du désert mettent en relation l'Homme et la nature (Taha, 2023).

Les grands espaces se resserrent par moments, dans des gorges, des passages étroits entre deux falaises rocheuses. La nature domine les personnages et montre le rapport de force visuel et la lutte qu'elle entretient constamment avec les personnages. La perspective locale, plus intime, met en valeur cet espace comme un territoire social et moral où les rites et les techniques sont transmis pour y survivre. Contrairement à l'œuvre de Lean où l'on se perd spatialement entre les différents déplacements de Lawrence, la lecture des espaces est ici plus intuitive. Nous sommes immergés dans la peau de locaux guidant un Britannique à un puits, le trajet est connu, il se fait d'un point A à un point B. L'espace devient déroutant lors de la première attaque, où Theeb et son frère sont obligés de grimper en haut d'une falaise pour se cacher ; toutefois, ils ont toujours l'air d'avoir la main sur le territoire. Lorsque le frère meurt et que Theeb tombe dans le puits, puis en ressort, sa désorientation nous contamine. Alors que nous avons l'impression de nous repérer dans l'espace, nous sommes à présent perdus, comme l'enfant. Ce n'est qu'après avoir vengé son frère qu'il rentre chez lui et s'éloigne dans le paysage, semblant reconnaître la direction à prendre.

Si l'on suit le chemin de la violence dans le désert, une franchise qui vient directement à l'esprit est celle de *Mad Max* où le décor aride s'installe dès le deuxième film sorti en 1981. Dans *Max : Fury Road*

(George Miller, 2015), le désert façonne l'identité et les croyances des personnages : c'est la vitesse, le métal et la violence qui dirigent la survie (Pesses, 2018). Le paysage postapocalyptique purifie la narration et amplifie les enjeux. Il n'y a pas d'obstacle, tout converge vers une confrontation brutale. L'organisation spatiale rend visible cette violence : l'habitat devient le véhicule, toujours en mouvement et jamais stable, en chasse ou chassé. Ils fonctionnent comme des petits bâtiments qui s'organisent entre eux, comme dans une ville (Onescu, 2015). Seule la Citadelle demeure, mais elle produit également de l'oppression par sa hiérarchisation verticale. Les miséreux vivent en bas, quémandant la moindre goutte d'eau, tandis que le chef vit à son sommet et ceux qui maintiennent le fonctionnement de la cité sont agglomérés entre les deux (Citadelle, s. d.).

Un contrepoids de ces trois exemples peut être *The Sheltering Sky* (Bernardo Bertolucci, 1990). Le Sahara, avec son ciel azur accompagné de ses collines jaunes et douces, est représenté comme un territoire romantisé, vide et exotique, où un couple occidental et inconscient s'évade en espérant raviver la flamme de leur union. Mais très vite, la promesse de liberté et d'évasion devient un cauchemar : les personnages perdent à leur tour leurs repères physiques et identitaires (Bouguerba, 2021). L'homme finit par mourir de la typhoïde et la femme s'enfonce dans ces territoires inconnus jusqu'à croiser le chemin d'une troupe et devenir la

concubine d'un chef, sans savoir pourquoi. Les Occidentaux sont considérés comme hautains et irrationnels, à l'inverse des Maures qui sont les seuls à détenir les savoirs pour survivre dans ce milieu hostile (Bouguerba, 2021). Le désert est traité comme un espace sans repères où les personnages qui n'y sont pas familiers perdent pied et se remettent en question face à l'immensité, au vide et au silence, contrairement aux locaux qui cohabitent avec les dangers omniprésents. La culture désertique devient ainsi un paramètre fondamental et non négociable à la survie.

Le désert fragilise également l'architecture qui en devient une extension (Mariniello, 2008). Le fort où ils se réfugient se laisse envahir par le site malgré ses remparts et ses seuils qui y font frontière : le sable recouvre le sol, les marches, le vent et la lumière pénètrent l'espace malgré les tentatives de les repousser en obstruant les ouvertures. L'espace est vécu à travers sa traversée, les chambres sont plus des lieux de passage que des refuges, montrant la crise intérieure des personnages qui peinent à s'inscrire dans l'environnement qui ne se laisse pas habiter (Mariniello, 2008).



Fig. 29



Fig. 30



Fig. 31

Figures 29, 30, 31. De haut en bas : premier logement ouvert vers l'extérieur, promenade dans le désert, chambre de fortune avec des vêtements qui barrent les ouvertures. Captures d'écran du film *The Sheltering Sky* (37:53; 46:03; 1:30:40), de Bernardo Bertolucci, 1990, Recorded Picture Company.



Fig. 32



Fig. 33



Fig. 34

Figures 32, 33, 34. Voyage vers la forteresse. Captures d'écran du film *Le Désert des Tartares* (12:20; 13:02; 11:41) de Valerio Zurlini, 1976, Cinema Due Fildebrec.

La vastitude de ces paysages peut aussi devenir une métaphore de l'ennui, comme présenté dans *Le Désert des Tartares* (Valerio Zurlini, 1976) où une garnison militaire passe son existence à défendre une citadelle d'un assaut qui ne viendra jamais, sacrifiant sa vie à garder une frontière maintenue par le désert lui-même (Jourdat, 2024). Le paysage absorbe l'humain et le provoque à fabriquer lui-même son propre enfermement : la forteresse. Celle-ci, construite en terre jaune, se confond avec la couleur du désert. Elle représente une allégorie de l'isolement et de la claustrophobie spirituelle dans un no man's land hors du temps qui engloutit et pétrifie les personnages dans leur propre psyché et folie (Jourdat, 2024). Le fort et ses ruines qui l'entourent ne s'opposent pas seulement à l'horizontalité de la plaine, comme les dualités entre plaines et rochers ; les deux se complètent pour construire l'espace de capture. Le bâtiment incarne un seuil militaire, à la fois frontière avec le territoire des Tartares et prison pour les soldats, qui nourrit l'espoir de voir arriver l'ennemi (Jourdat, 2024).

Cette décentralisation de l'Homme est commune à des œuvres qui ne se déroulent pas nécessairement de A à Z dans un désert, comme nous l'avons vu avec les *Blade Runner* ou *Metropolis*. C'est également le cas dans *Le Désert Rouge* (1964) d'Antonioni Michelangelo. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un désert de sable, comme discuté dans les autres exemples, mais du paysage industriel italien dans les années 1950, son fonctionnement narratif est similaire.

Ces lieux qualifiés comme « désorientants » et « inconnus » reflètent l'état mental fragile de la protagoniste principale qui incarne un « malaise du progrès » face aux paysages modernes (Gandy, 2003, p. 230). Filmé dans la ville de Ravenne en Italie, connue pour ses églises byzantines et ses mosaïques, seules les industries sont montrées (P. Tomasulo, Ph.D., 1993). L'absence des bâtiments traditionnels qui caractérisent la ville à l'étranger, amplifie la présence des industries qui semblent constituer la ville entière.

Ces structures en acier lisses évoquent selon Antonioni « l'aridité spirituelle et la froideur morale des classes supérieures italiennes après la Seconde Guerre mondiale » (P. Tomasulo, Ph.D., 1993). Là où l'humain lutte contre la nature dans un désert traditionnel, l'Homme lutte dans *Le Désert Rouge* contre son propre monde artificiel : un désert technologique filmé comme un corps organique (les tuyaux comme organes, les structures métalliques comme squelettes,

les bruits industriels comme pulsations).



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37

Figures 35, 37. Captures d'écran du film *Le Désert Rouge* (8:35; 1:57:00), de Michelangelo Antonioni, 1964, MGM, Bridge Films.

Figure 36. Image du film *Le Désert Rouge*, de Michelangelo Antonioni, 1964, MGM, Bridge Films. Source : lesrefracteurs.fr

2.2.2. La déstabilisation chez Michelangelo Antonioni

Antonioni Michelangelo, réalisateur et producteur italien du 20^{es.}, travaille des thèmes centraux aux œuvres désertiques : le vide, la désorientation, la crise du regard¹, ainsi que la relation entre l'individu et un espace qui le dépasse (Gaudin, 2024). Cela fait de lui un cas intéressant à fouiller pour ce travail, bien que je ne prétende pas offrir une analyse complète et approfondie de ses œuvres, tant il y a à dire sur elles et tant les clefs de lecture sont diverses.

Antonioni privilégie l'architecture et l'espace pour critiquer le modernisme dans ses films qui effacent les récits linéaires au profit des tensions psychologiques et des manifestations émotionnelles (P. Tomasulo, Ph. D., 1993). Ses personnages représentent souvent un malaise vis-à-vis de la modernité, comme dans *Le Désert Rouge* que nous venons de voir. Cela se traduit par une fragmentation de l'individu qui, façonné par des forces contradictoires, devient un assemblage de désirs, de rôles et de souvenirs. Etant décalés par rapport au monde, ils sont souvent dans l'incapacité de s'inscrire dans le paysage. Le vide, l'absence de lieu ou les espaces étroits et confinés, sont des éléments primaires dans le langage visuel d'Antonioni et servent les fonctions narratives de ses films (P. Tomasulo, Ph. D.,

1993). Ils ont toute leur importance dans sa méthodologie qui consiste à d'abord trouver un lieu ou un paysage à filmer pour s'y inspirer avant de développer l'histoire : « [...] le paysage conditionne sa façon de filmer » (Mottet, 1999, p. 220).

Antonioni use maintes fois la figure du désert dans ses films, qu'il soit urbain ou géographique, en juxtaposant la nature avec des constructions contemporaines (P. Tomasulo, Ph. D., 1993). Ce contraste entre modernité et sauvage permet de développer des thèmes comme l'aliénation sociale causée par le modernisme ainsi que l'indécision et l'errance, le nomadisme et l'angoisse métaphysique du 20^e siècle (Houcke, 2009; Rautio, s. d.).

Antonioni devient célèbre avec *L'Avventura* (1960), *Le Désert Rouge* (1964) puis *Blow-up* (1966) qui fut un succès au box-office (20 millions). Nous venons de voir *Le Désert Rouge* (1964), nous allons nous attarder respectivement sur *Blow-up*, *L'Avventura*, *Profession : reporter* (1975) et enfin *Zabriskie Point* (1970).

Blow-Up (1966) raconte l'obsession d'un photographe pour une scène de meurtre qu'il a, sans faire exprès, capturée dans un parc londonien. Bien qu'il ne représente pas un désert au sens géographique, *Blow-Up* construit un paysage du vide en montrant une ville londonienne vacante et instable qui vacille entre une ambiance calme et frénétique, violente. Par exemple ; les mimes dans la scène d'ouverture sont bruyants, re-

belles, en contraste avec l'immeuble brutaliste de Alison et Peter Smithson ; lors de la scène du concert de rock lorsque la foule en délire s'arrache un bout de la guitare brisée, suivie des rues calmes, ou encore les scènes dans le parc qui passent de calmes à angoissantes et agitées (P. Tomasulo, Ph. D., 1993).

Blow-Up montre donc deux atmosphères opposées ; ce sont soit des espaces clos et étouffants comme l'antiquaire ou la salle de concert, soit des espaces transitoires ou insaisissables comme les rues ou le parc qui se structurent autour du vide (Gaudin, 2024). Ces lieux sont filmés de manière décousue, ce qui empêche le regard de s'y accrocher. L'impossibilité de mentalement cartographier ces espaces provoque le sentiment de désorientation chez les personnages qui cherchent constamment à fuir, aller autre part.

Le parc, lieu du meurtre, de son immortalisation et de sa volatilisisation, est filmé comme un espace dilaté (Gaudin, 2024). Des prises de vues en plongée écrasent la perspective pour mettre en valeur la végétation et flouter la séparation entre la terre et le ciel (Guignandon, 2016). Le photographe est noyé dans cet océan d'herbe verte qui occupe parfois tout le champ. Le paysage s'efface au profit d'une atmosphère d'abord étrange lors du voyeurisme, puis suspecte lorsque la femme panique à la vue de l'appareil, enfin douteuse et mystérieuse lorsque le photographe y retourne à deux reprises pour y trouver le cadavre la

1. La crise du regard est le passage d'une vision stable à une vision subjective, fragmentée et problématique.

première fois et le perdre la deuxième fois (Gaudin, 2024). Le parc efface toutes les traces du meurtre sans aucune explication. Tout le film tourne autour de la perception du photographe qui ne comprendra jamais ce qu'il voit (Guignandon, 2016). Et cette impossibilité de rendre le réel intelligible est ce que le désert provoque dans les autres films d'Antonioni ; une perte de repères, une suspension du temps (Guignandon, 2016). La composition spatiale, elle-même figée dans le temps, est découpée, agrandie, isolée, perdue à travers les photos développées ; l'espace est lu comme une enquête, et ses relations aux corps sont très précises. C'est à travers la liaison de plusieurs photographies que l'histoire semble se tisser et se mêler à l'espace : la position du corps caché de l'assassin et celui de la femme vigilante, le corps de l'homme allongé sur le sol... avant que tout disparaisse et laisse l'homme confus. Ses souvenirs éparés sont les dernières preuves du crime.



Fig. 38

Figure 38. Captures d'écran du film *Blow-Up* (1:50:37), de Michelangelo Antonioni, 1964, MGM, Bridge Films.



Fig. 39, Capture d'écran du film *Blow Up* (1:32) de Michelangelo Antonioni, 1966, Cinematografica Federiz, Film Duemila, Francoriz Production. Les mimes à côté de l'*Economist Building* de Alison et Peter Smithson



Fig. 40, The Economist Building, Alison et Peter Smithson, 1959-1964. Source : architectsjournal.co.uk

Les lieux dans *L'Avventura* (1960) confrontent également la modernité avec la nature, qui est cette fois-ci plus ancienne ; le yacht contre le paysage volcanique de l'île où l'histoire naît à la mystérieuse disparition d'un personnage, Anna (Massart, 2020). Encore une fois, l'intelligibilité des espaces est fragile malgré la structure naturelle de l'île : ses rochers aux formes aléatoires, sa côte, le vide entre les masses et sa relation entre la terre et la mer. L'ordre visuel et complexe de l'image semble désaxé et insaisissable, sans ordre clairement défini par la caméra (Mottet, 1999). De plus, les espaces surplombent constamment les personnages qui s'y perdent dans leur quête devenue peu à peu absurde. Ils errent dans le paysage le jour et la nuit comme des « *pantins esseulés, inconséquents* » (Massart, 2020). Le regard objectif sur le paysage rend également son accroche difficile, mais celui-ci permet d'insister sur le temps en regardant longuement l'île, le lieu de la disparition d'Anna (Mottet, 1999).

L'île sauvage est, comme le désert, anti-urbaine et territoire du vide (Mottet, 1999). Surplombée par la mer et difficilement accessible, tout semble indiquer que les personnages ne sont pas en sécurité. Le mouvement panoramique de la caméra balaye l'espace de bas en haut pour progressivement dévoiler les rochers, les vagues, le ciel. Les éléments marins, majoritairement empruntés à la peinture romantique qui confronte l'Homme à l'océan, sont différemment structurés chez

Antonioni qui rend ces espaces abstraits. Les roches s'effritent, le paysage semble tomber en ruine et s'effacer, s'oublier. Le désir des personnages d'échapper à eux-mêmes est traduit par l'oubli, l'effacement de soi par l'enfoncement dans ce paysage. La cabane de l'île agit plus comme une pause temporaire dans la fouille que comme un refuge. Les personnes y entrent et sortent constamment, ne sachant pas quoi faire. Ils sont pris au piège dans un lieu déraciné du monde urbanisé (P. Tomasulo, Ph. D., 1993). C'est ainsi que, peu à peu, la disparition d'Anna s'évapore dans le récit jusqu'à n'avoir aucune importance, que les fouilles deviennent absurdes (Mottet, 1999).

Dans la ville, l'architecture définit les personnages ; l'immeuble d'appartement moderne correspond à Anna, éphémère, moins importante que la cathédrale de style baroque en arrière-plan, vieille comme son père conservateur (P. Tomasulo, Ph. D., 1993). L'implantation de nouvelles fonctions dans une ancienne cathédrale montre également les changements dans la société, où ce qui est vieux et en ruines est graduellement remplacé par de nouvelles structures, parfois brèves.



Fig. 41, Petit abri sur l'île. Capture d'écran du film *L'Avventura* (32:49), de Michalangelo Antonioni, 1960, Cino Del Duca, Société Cinématographique Lyre.



Fig. 42, Capture d'écran du film *L'Avventura* (29:35), de Michalangelo Antonioni, 1960, Cino Del Duca, Société Cinématographique Lyre.



Fig. 43, Capture d'écran du film *L'Avventura* (38:04), de Michalangelo Antonioni, 1960, Cino Del Duca, Société Cinématographique Lyre.



Fig. 44



Fig. 45



Fig. 46

Figures 44, 45, 46. Captures d'écran du film *Professione : Reporter* (2:59 ; 1:44:26 ; 1:45:27), de Michelangelo Antonioni, 1975, Metro-Goldwyn-Mayer.

Professione : reporter (1973) filme le désert africain comme un espace de transformation où un homme échappe à sa vie médiocre en échangeant son identité avec son voisin d'hôtel décédé qui lui ressemble étrangement. Avant ce changement identitaire, Antonioni transmet à travers des plans sans superflu, le sentiment d'isolement et d'écrasement du personnage dans le désert étranger (Guignandon, 2017). Le paysage aride repousse le personnage autant qu'il le décentre. Il le fait sentir comme un étranger qui n'est pas à sa place. Les panoramiques lents étirent l'immense espace aride tout en gardant toujours le personnage principal dans le paysage, souvent à la marge du cadre au début ou à la fin du balayage. Cela crée une impression de retard, comme si le personnage est toujours décalé de son milieu (Guignandon, 2017).

L'architecture du film est souvent poreuse, elle-même exposée au désert. Le sable, la lumière le vent et le regard traversent l'hôtel sans difficulté via ses terrasses et ses patios, ce qui la fait passer de refuge à structure fragile. Les lignes géométriques et les volumes minimalistes contrastent avec l'instabilité du désert, et ne parviennent pas à la maîtriser. L'hôtel, au lieu de protéger le protagoniste de son environnement, souligne donc qu'il ne parviendra jamais à s'aligner avec. De plus, le personnage ne se pose jamais, il ne fait que traverser les espaces (chambre, couloirs, terrasses, esplanades) où l'architecture fonctionne

comme un système de seuils, participant à cette idée d'identité instable. Les constructions humaines semblent alors renforcer sa crise au lieu de la résoudre. La lenteur des plans participe à l'atmosphère malaisante :

« Cette lenteur devient lourdeur et cette lourdeur écrase Nicholson. Sans que soit prononcé un mot, Antonioni parvient à nous faire sentir comme rarement l'isolement, la fatigue d'une vie qui se traîne péniblement » (Guignandon, 2017, parag. 4).

Le désert devient le révélateur de son impasse intérieure en matérialisant son impossibilité d'habiter pleinement le monde. Les figurants renforcent également cette impression d'étrangeté en ayant une présence indifférente et froide face au protagoniste (Guignandon, 2017). Pourtant, chacun a une singularité qui attire le regard du spectateur, mais aucun ne participe directement à l'histoire. Ce décalage entre Nicholson, les autres corps et le paysage, traduit son incapacité à appartenir à un lieu ou à entretenir des relations avec les humains ; la cause de son désir de changer de vie. Le désert, en plus d'être l'espace de sa fuite existentielle, est aussi celui de son désajustement profond au monde (Guignandon, 2017).



Fig. 47, Capture d'écran du film *Professione : Reporter* (5:38), de Michelangelo Antonioni, 1975, Metro-Goldwyn-Mayer.

Enfin, le désert minéral dans *Zabriskie Point* (1970) radicalise les thèmes précédemment vus en incarnant le miroir de la crise identitaire individuelle et collective dans la société occidentale, ici ancrée aux Etats-Unis à la fin des années 1960 ; la révolte des étudiants, la libération sexuelle, et le refus de la société de consommation (Houcke, 2009). Le contexte postmoderniste est posé dès le début du film dans le discours publicitaire à la « Barbie et Ken » de l'agence immobilière Sunnydunes qui vante une vie de rêve dans le désert américain :

« Enjoy the full relaxation of outdoor living. Bask in the desert sun by your own private pool. Why be caught up in the rat race of city life when you can enjoy life in the sunny dune's way? [...] Become an independent man, forge the life of your own like the pioneers who molded the West. [...] So, stop driving yourself crazy in that miserable crowded city: move out today and start your life over with our sunny dunes house in the sun. » (17:34)

Pour les deux personnages, le désert est un synonyme de liberté absolue ; c'est là qu'ils se rencontrent dans leur escapade et tombent amoureux. L'histoire fictive est ancrée dans un lieu réel ; *La Vallée de la Mort*, entre la Californie et le Nevada.



Fig. 48

Paradoxalement, cette vallée incarne « *un Ailleurs utopique, un lieu de régénération, l'espace d'une renaissance à la vie et à la nature* » (Houcke, 2009). Elle traduit la tentation de la dissolution de soi ; la perte d'identité dans l'immensité de la nature et la limite floue entre se libérer et disparaître. Celle-ci est visible lors de la scène de l'amour où les corps nus réels et hallucinés se fondent dans le sable pour y renaître, même si cette parenthèse libertaire est explicitement

marquée comme un fantôme voué à se dissiper. *La Vallée de la Mort* est un territoire des extrêmes, connue pour sa chaleur extrême (avec un record mondial de 56,7 ° C,) et pour la pluralité de ses paysages allant des dunes aux monts enneigés (König, 2017). *Zabriskie Point* est l'un de ses points de vue les plus célèbres, notamment pour ses falaises dorées et érodées qui dominent le canyon. Le site se compose de collines sculptées dans des sédiments rocheux, ce qui

Figure 48. Capture d'écran du film Zabriskie Point (54:24), de Michelangelo Antonioni, 1970, Metro-Goldwyn-Mayer. Désert de la Vallée de la Mort, point de vue du Zabriskie Point.

lui donne un aspect lunaire, presque extraterrestre. On peut le lire comme une maquette géologique à grande échelle ; un espace fait de plis et de coupes. Ses volumes semblent presque sculptés avec leurs ondulations, leurs crêtes, leurs creux et leurs plans inclinés, tandis que les tons ocres et dorés se transforment selon la lumière du matin ou du soir. La matière brute semble avoir absorbé le temps, comme si le paysage était lui-même un bâtiment en ruine.

Chez la protagoniste, le désert matérialise le désir d'échapper à la société de consommation incarnée par l'agence immobilière où elle travaille, et où elle est constamment rappelée à travers les appels téléphoniques incessants de son patron (Houcke, 2009). Chez l'étudiant universitaire accusé du meurtre d'un policier, le désert est une zone neutre où sa poursuite policière est suspendue ; sa colère politique passe à une forme de désengagement où la révolte se transforme en un refus du système par le retrait dans le désert reculé.

Cependant, l'étudiant n'a pas le temps d'évoluer et se fait tuer après avoir atterri dans la civilisation, tandis que la protagoniste insouciante est ramenée à la réalité à l'annonce du décès. Le choc combiné à son errance fait émerger dans la scène finale un imaginaire de destruction des symboles du capitalisme et de l'aliénation qu'il provoque ; l'explosion de la villa du patron. Celle-ci, représentant le luxe et la modernité américaine, contraste avec le paysage non-habité tout en s'inté-

grant dans la géologie du paysage avec ses terrasses (Houcke, 2009). Elle est fortement inspirée des maisons du désert de Frank Lloyd Wright qui incarnent une architecture organique, conçue comme une extension du paysage via l'utilisation de roches locales, ciment et sable dans une technique de coffrage unique (Ni et al., s. d.; The Art of De(con)struction, 2012). La nature peut seulement être achetée par les riches (Gaudin, 2024).

Là où les précédentes transformations dans le désert sont claires, un regard pessimiste sur la capacité qu'ont les jeunes à changer le monde laisse ici un flou quant à la fonction de leur parcours ; « *Leur échappée dans le désert est-elle un voyage initiatique ou seulement une parenthèse utopique ?* » (Houcke, 2009). En comparant les diverses analyses, nous pouvons facilement constater que les personnages ne passent pas d'un état A à B, du début à la fin du film, contrairement à Lawrence, Theeb, ou Kit¹. De ce fait, les espaces déployés offrent plutôt une utopie, un rêve ancré dans un territoire réel.

1. Pour rappel, Kit est la personnage principale dans *The Sheltering Sky* (Bertolucci, 1980)



Fig. 49, Capture d'écran du film : *Zabriskie Point* (1:40:17), de Michalangelo Antonioni, 1970, Metro-Goldwyn-Mayer. Villa du patron.



Fig. 50, Capture d'écran du film : *Zabriskie Point* (1:40:27), de Michalangelo Antonioni, 1970, Metro-Goldwyn-Mayer. Explosion de la villa du patron.

2.2.3. Genèse des représentations occidentales

La Bible, le mouvement romantique et Nietzsche

Nous avons constaté qu'une idée générale traverse tous ces films ; la désorientation, puis la transformation. Le désert isole, met en épreuve puis transforme physiquement et psychologiquement le personnage ainsi que son rapport au monde : le désert est tout autant un actant narratif que le monolithe. Symboliquement, cette nature morte représente le vide, l'effacement de l'égo voire la purification de l'être : détruire pour repartir de zéro. Qu'elle soit qualifiée d'exotique ou de dangereuse, de libératrice ou de bourrelle, elle domine toujours le personnage qui s'en rend souvent compte trop tard.

« Il y a une dualité entre perte et renaissance.

Un monde qui à la fois s'effondre et attend de renaître » (Tynan, 2020, p. 4)

La fonction transformative du désert s'ancre dans une longue histoire culturelle. Les diverses images et connotations que nous renvoie le désert dans notre imaginaire collectif remontent aussi loin que la naissance des religions dans le désert, tel que le christianisme ou l'islam. Dans les textes sacrés, le désert est le lieu où Dieu se manifeste et où ses prophètes partent en retraite spirituelle sur ces terres qui leur insufflent l'Esprit et les font lutter contre les démons (Gautheronin, 2023). L'ombre du diable et ses tentations font longtemps de ces territoires des lieux indésirés et craints. Le cinéma a adapté les histoires de l'an-

cien et du nouveau testament en prenant quelques libertés artistiques. Dans *Les Dix Commandements* (C.B. DeMille, 1956), le désert est le terrain où se joue la libération des Hébreux esclaves en Egypte et le déchainement des dix châtiments qui s'abattent sur le peuple égyptien ; le désert est à la fois bourreau et sauveur. Dans *La Dernière Tentation du Christ* (M. Scorsese, 1988), le désert est le milieu initiatique où le Christ lutte contre ses tentations et y renaît en Messie (Fattebert, 2020).

Pour aider l'implantation des communautés chrétiennes au-delà de la Méditerranée il a fallu trouver des équivalences à ces territoires initiatiques. Le désert désigne alors, jusqu'au 19^e siècle : « tout endroit inhabité et sauvage » comme les îles (*Robinson Crusoe*, Daniel Defoe, 1719), ou les forêts sombres telles celles de Fontainebleau reprises de nombreuses fois par des peintres entre 1800-1900 (Gautheronin, 2023). Nous pouvons également penser à la célèbre peinture de Böcklin : *L'île des Morts* (1886), ce désert spirituel baigné d'une atmosphère de deuil et d'oubli, qui a inspiré des dizaines d'artistes.

En raison de leur symbolique (abandon divin, tentation et sauvagerie) le Moyen-Age a peint ces déserts d'une image d'horreur, un « *locus horribilis* » qui oppose la nature sauvage à la civilisation. Dans la littérature et la philosophie entre le 15^e et le 19^e siècle, suite à l'héritage biblique et médiéval, les émotions provo-

« Le désert croît, malheur à celui qui recèle les déserts ! »

Friedrich Nietzsche, 1883, *Ainsi parlait Zarathoustra* (IV, "Parmi les filles du désert")

quées par ces espaces jugés ignobles étaient donc le mépris et la nausée (Tynan, 2020). L'intérêt pour les déserts naît en partie grâce au romantisme (1780-1850), qui place la nature, jusqu'ici simple décor, au cœur de sa sensibilité et la transforme en un miroir des émotions humaines : « *Chaque paysage est un état d'âme* » (Henri-Frédéric Amiel, 1852). L'affect et l'environnement se donnent et prennent mutuellement, et c'est une occasion pour les écrivains d'explorer en ces

lieux désertiques les thèmes de la mort, des épreuves et de l'exil intérieur, de l'infini, de la solitude absolue, de la mélancolie ou du sublime... (Tynan, 2020).

Les expéditions, que nous verrons par après, et les conquêtes coloniales participent à l'esthétisation des déserts du Proche et du Moyen-Orient. Les Occidentaux découvrent alors que les déserts ne sont pas réellement vides mais qu'ils sont riches de cultures, paysages et de peuples différents (Gautheronin, 2023).

Dans un second temps, en pleine révolution industrielle, Nietzsche explore la perte de confiance en Dieu et l'État dans le désert qui n'est plus un lieu géographique mais une figure conceptuelle, un lieu de rédemption où se joue une dualité entre la perte et le salut (Tynan, 2020). Dans son œuvre *Ainsi parlait Zarathoustra* (1883) précédemment citée comme inspiration directe de la musique de Strauss dans *2001 : Odyssée de l'espace* (Kubrick, 1968), Nietzsche lie le désert à un monde où les valeurs traditionnelles se perdent dans la vie moderne et où les croyances métaphysiques ne fonctionnent plus. Un monde vidé de sens et dévasté, mais rempli de potentiels de revitalisation ; un monde que l'on doit traverser afin d'imaginer d'autres manières de le penser et d'autres valeurs. Dans sa citation célèbre : « *Le désert croît : malheur à celui qui recèle des déserts !* » Nietzsche affirme que la perte de sens générale, représentée par le désert mental et spirituel, grandit. Seulement, il ne pense pas que le désert soit statique malgré l'évocation de la mort dans ses écrits, mais qu'il représente un processus actif, un milieu de transformation. Dans le désert, il n'y a ni structure ni système auquel appartenir, nous devons nous redéfinir nous-mêmes ; c'est, entre autres, la notion de dépassement de soi chez Nietzsche. Ainsi, le désert, vécu comme la projection d'une crise occidentale intérieure, est un passage inconfortable mais obligatoire que nous impose la modernité (Tynan, 2020).

Industrialisation, tourisme et consumérisme

Cette crise existentielle a, entre autres, été l'une des conséquences de l'industrialisation qui a débuté en Angleterre au milieu du 18^e siècle pour s'étendre sur le croissant fertile européen au début du 19^e siècle. Mais l'industrialisation n'a pas seulement créé un malaise vis-à-vis de la « modernité » comme dépeint dans *Le Désert rouge* (1964), elle a activement participé à la création d'une des images contemporaines du désert ainsi que sa transformation en un produit consommable (Halen & Leclercq, 2001). Le « boom » des machines amène simultanément une croissance de la mobilité et une hausse de la classe bourgeoise, rendue possible grâce à l'augmentation du commerce (inter) national et la richesse sanglante que leur apportaient leurs colonies. C'est à ce moment-là que, selon T. Veblen dans son essai « *The Theory of the Leisure Class* » (1899), les classes hautes décrites comme des « classes de loisirs » prennent part à des activités ostentatoires, dont les voyages coûteux dans des pays désertiques, afin de montrer leur supériorité par rapport aux classes inférieures (Halen & Leclercq, 2001; Veblen, 1899). Cependant, certains peuvent réellement vouloir prendre des vacances loin des villes sales, bruyantes et angoissantes, pour espérer trouver un refuge, une nature dénuée de tout artifice. Le désert de-

vient alors tant un objet de désir et un symbole de pouvoir économique, qu'un (faux) échappatoire à la modernité (Halen & Leclercq, 2001). Comme nous le dit Nietzsche, le désert reste un lieu de traversée, et non de séjour. Ce phénomène s'accroît et attire également les classes populaires après la Seconde Guerre mondiale avec le développement radical des transports sur le territoire, notamment l'aéroport qui est passé d'une activité majoritairement militaire à un pilier du transport civil mondial. L'aéroport est un moyen commun de reconquérir le désert après la libération des colonies. Le voyageur choisit sa destination dans un catalogue, présenté souvent par des agences de transports qui vendent une image fantasmée du désert, et dans la majorité des cas, le voyageur ne prend pas la peine d'essayer de comprendre les logiques territoriales et les enjeux complexes dans ces territoires marqués par des conflits d'intérêts et des guerres (Halen & Leclercq, 2001). L'Afrique du Nord a connu sur ses terres la « Guerre du désert » entre 1940-1943 qui a opposé les forces de l'Axe aux Alliés pour le contrôle de l'Égypte, du canal de Suez ainsi que des ressources pétrolières. Le terrain aride est devenu un adversaire redoutable face aux Allemands qui endurent ses difficultés ; chaleur intense, manque de ravitaillement et donc manque d'essence, faim et soif, immenses zones à découvrir...(Sartiaux, 2025) Violamment frappés par la dureté du désert ainsi que l'armée du géné-

ral britannique Montgomery, ils finissent par se replier du front majeur. Quelques temps après la fin de la Guerre, L'Égypte est rapidement devenue une destination idéalisée réduite à son désert, et son désert résumé aux pyramides (Halen & Leclercq, 2001). Le vent a effacé les traces des tanks sur le sable.

Les grandes explorations au 19^es.

Le pays de la terre noire, précédemment cité, ne se réduit pas aux guerres et aux voyages touristiques immortalisés sur une carte postale. Il est également le territoire des explorations et grandes découvertes archéologiques du 19^es. Cette période construit une image du désert différente de l'espace vide initiatique ; c'est un lieu où l'on cherche des traces et des ruines, un lieu d'enquête et de redécouverte du passé, enfin, un lieu où s'élaborent les récits scientifiques et où sont reconstitués les mythes et les imaginaires anciens.

Ce regain de curiosité pour le passé commence à la Renaissance où naît le dessin archéologique basé sur les techniques du relevé architectural ; ainsi qu'au siècle des Lumières où les antiquaires collectionnent, s'intéressent aux reliques et objets de l'Antiquité et, profitant de l'essor de l'imprimerie, publient leurs savoirs dans des magazines comme « *L'Antiquité expliquée et représentée en figures* » (Montfaucon, 1719) ou les sept volumes de « *Recueil d'antiquité égyptiennes, étrusques, grecques, romaines et gauloises* » (Caylus, 1752-1768) (Histoire de l'archéologie, s. d.). La découverte du site de Pompéi en 1730 fut, pour des générations entières d'antiquaires, le premier site archéologique d'exception, dû au temps littéralement immortalisé dans la roche volcanique (Histoire de l'archéologie,

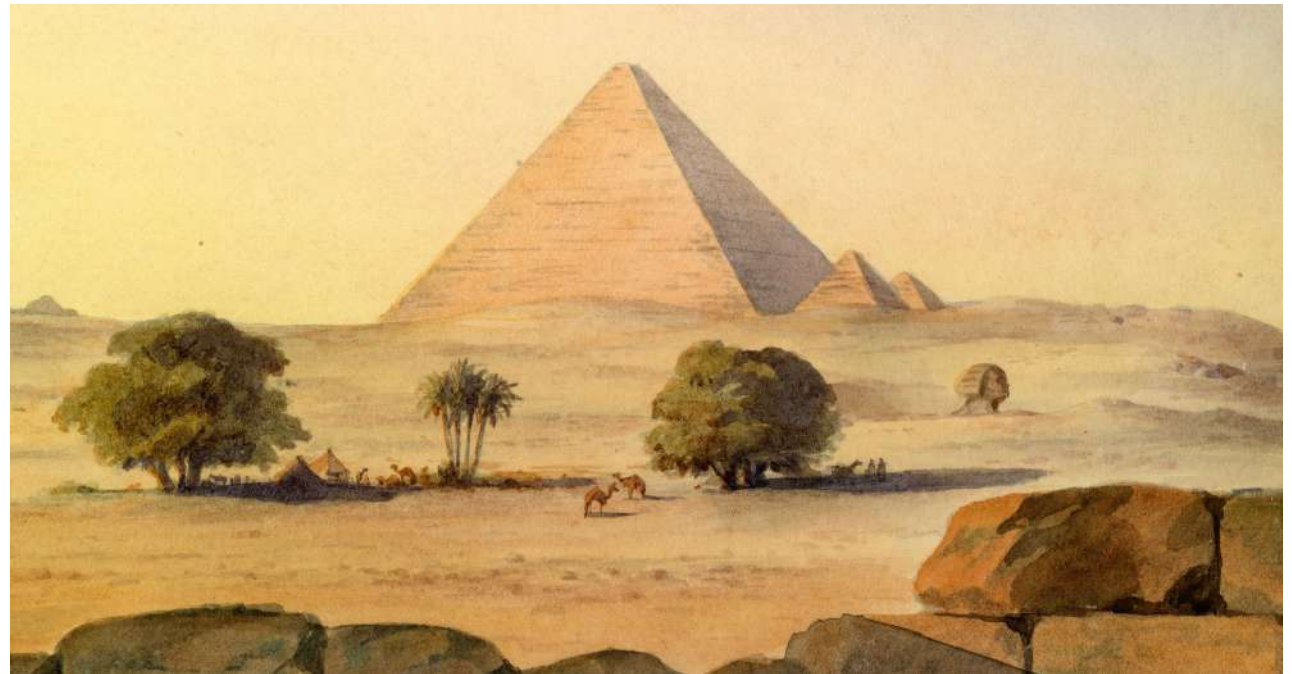


Fig. 51

s. d.). À la suite de la Révolution française, la notion d'antiquités nationales s'affirme avec la volonté d'en apprendre plus sur l'histoire de la nation à travers ses ruines (Histoire de l'archéologie, s. d.). L'archéologie se présente désormais comme une réelle science capable de critiquer les vestiges dans une démarche systémique ; elle étudie les relations entre les artefacts, leur environnement, et les humains qui les ont produits en analysant les sociétés passées comme

des systèmes complexes en constante interaction. L'archéologie et l'architecture restent étroitement liées par leur démarche de restitution ainsi que par leur étude conjointe des bâtiments anciens. Au début du 19^e siècle, les premiers musées ouvrent, d'abord en Scandinavie puis en Allemagne, en Grande-Bretagne et en France, déployant divers artefacts qui proviennent du sol national, et cela attise la curiosité du public. Le musée du Louvre amasse rapidement de

Figure 51, Papiers et dessins d'Emile Prisse d'Avennes (1807-1879). Monuments de l'art égyptien. Source : BnF

nombreuses œuvres et objets archéologiques récupérés lors des conquêtes napoléoniennes au centre et au sud de l'Europe, notamment lors de l'expédition d'Égypte (1798-1801) qui fonde l'égyptologie moderne (L'expédition d'Égypte, s. d.). Ce conflit a ouvert l'Égypte au monde, notamment via une série de publications nommée « *Description de l'Égypte* » (1809-1829) qui, à travers ses centaines de planches dessinées allant des roseaux aux pyramides, fascine l'Europe autant sur le plan artistique que scientifique. Cette expédition a permis aux Européens d'étudier, entre autres, les civilisations du temps des pharaons et de déchiffrer les hiéroglyphes (Champollion en 1822) (L'expédition d'Égypte, s. d.). Un cadeau de l'Égypte témoigne de cette époque et de la fascination européenne pour l'art et l'architecture égyptienne ; l'obélisque monolithique de Louxor, situé place de la Concorde à Paris (L'expédition d'Égypte, s. d.). Ces terres désertiques fascinent pour les trésors qu'elles recèlent et pour l'imaginaire biblique de la Terre sainte qu'elles représentent encore (Histoire de l'archéologie, s. d.).

De nombreuses institutions sont alors créées dans le monde entier. Le succès et l'excitation des découvertes archéologiques poussent de plus en plus de nations à fouiller les sols de leurs colonies (Histoire de l'archéologie, s. d.). Ce mouvement devient progressivement une forme de collaboration entre les pays lors de l'indépendantisation de ces colonies après la Seconde



Fig. 52

Guerre mondiale.

Les explorations créent une nouvelle identité : celle de l'aventurier-explorateur. Elle explose dans les années 80 avec la franchise *Indiana Jones* qui connaît un grand succès, avec quatre films réalisés par Steven Spielberg. *Indiana Jones* est l'histoire fictive d'un archéologue-aventurier qui se met constamment en danger pour récupérer un objet spécifique avant ses ennemis : principalement les nazis. Le désert revient

régulièrement dans cette œuvre comme un terrain dangereux où se déroule la traque pour les trésors. Dans *Indiana Jones et la Dernière Croisade* (1989), par exemple, le désert et ses ruines servent à l'ambiance mythique de la quête du Saint-Graal.

La saga s'inscrit dans le courant orientaliste du 19^es qui place le protagoniste occidental, *Indiana Jones*, sur un piédestal. Elle reproduit un imaginaire occidental de maîtrise du désert, et l'imaginaire collec-

Figure 52, Obélisque de Louxor. Source : chatillonarchitectes.com

tif assume dès la description de l'intrigue, à l'énonciation du mot « aventurier », que celui-ci saura tout faire, dans n'importe quel contexte. La célèbre scène de la poursuite dans *Les Aventuriers de l'Arche perdue* (1981) reste dans les esprits tant elle est épique :

Indiana Jones : "I'm going after that truck"

Sallah : "How ?"

Indiana Jones : "I don't know. I'm making this up as I go"

Les locaux, mis au second plan, sont montrés tantôt comme des habitants paisibles et amicaux, tantôt comme des personnes agressives qui brandissent leurs lames. Quoi qu'il en soit, ils s'effacent et participent, comme chaque élément du film, à élever le personnage. Le désert est perçu comme une terre où tout est permis, même voler des objets sous prétexte de les sauver des mauvaises mains.

La saga Indiana Jones est inspirée des aventures de Tintin et Picsou qui se déroulent souvent dans des cadres arabiques ou sahariens (AlloCine, 2020; Indiana Jones porte en lui l'ADN de Tintin, 2014). Bien que les premières apparitions des nomades du désert dans Tintin portent les clichés d'un monde encore colonialiste qui s'estompe au fil des publications, le désert est réellement vécu par les personnages qui s'y retrouvent bien embêtés à cause de la chaleur, du manque d'eau,

et de son manque de repères qui les fait tourner en rond (Survivre dans le désert?, 2008). Picsou, lui, cherche à faire fortune dans le désert qui est peint comme un territoire riche en ressources exploitables et en trésors ; l'or en Australie (*La Jeunesse de Picsou*, 1992), l'installation de pipe-line au Sahara (*Le peuple du cratère en péril*, 1960), la mine d'uranium aux Etats-Unis (*Les Rats du désert*, 1957), un trésor dans une mine dans le désert (*Un désert pour dessert*, 1977).

Les explorations du 19^e ne se limitent pas aux quêtes archéologiques. C'est à cette période que les premières expéditions sur les pôles ont lieu, et elles ont aussi dominé la culture populaire en Europe et en Amérique (« Artic Expeditions », 2001). Le continent antarctique, adoré des explorations scientifiques, est vu comme étant une terre dangereuse, où le climat extrême a tué des centaines d'explorateurs. Sur cette base, les auteurs de science-fiction alimentent le magnétisme de ces nouveaux paysages et les secrets qui se cachent sous la glace ; des ruines d'une ancienne civilisation dans *Les Montagnes hallucinées* (1931) de H.P. Lovecraft ou un faible signal provenant des profondeurs dans *La nuit des temps* (1968) de R. Barjavel. *The Thing* (J. Carpenter, 1982), basé du roman de J.W. Campbell Jr. « *Who goes There ?* » (1938) est sans doute le film d'horreur le plus populaire qui se déroule dans une base scientifique en Antarctique.

Les protagonistes se retrouvent coincés dans une

tempête, enfermés dans leur base avec une forme de créature polymorphe qui les massacre petit à petit en imitant ensuite leur identité. Le vent polaire frappe les murs de la bâtisse tandis qu'une paranoïa mortelle grandit au sein du groupe. Le désert blanc, berceau de cet extraterrestre dérangeant, participe à créer l'atmosphère oppressante en isolant les personnages dans leur enquête et leur lutte pour la survie.



Fig. 53 , Capture d'écran du film : *The Thing*, de John Carpenter, 1982, Universal Pictures.

« *The Antarctic Continent is an ice clad wilderness of dazzling whiteness and appalling silence. It is the home of Nature in her most savage and merciless moods, and it is there that the hurricane and the blizzard are born* » (Ponting, 1924, 0:53)

The Great White Silence (Herbert Ponting, 1924) montre le désert de glace filmé lors de l'expédition *Terra Nova* (1910-1913) qui a engagé hommes, poneys sibériens et chiens. C'était l'un des plus grands exploits scientifiques de l'époque. Le premier contact avec un iceberg paraît mythique, comme un rêve lucide. Le monolithe de glace se tient seul au milieu de l'océan vide. La lueur jaune du coucher de soleil fait briller sa surface cristalline. Il est effrayant et fascinant de penser que, malgré sa taille gigantesque, ce n'est qu'un huitième de son volume total enfoui sous l'eau. Le bateau s'est retrouvé quelques fois emprisonné au milieu des immenses plaines glacées. C'était une constante lutte avec la nature pour percer l'épaisse couche de glace et avancer vers le continent. Après la gigantesque barrière de Ross, la formation de glace la plus volumineuse au monde, les monts continentaux se dressent à l'horizon et culminent à des milliers de mètres. Ils accentuent l'horizontalité des plaines enneigées et de l'océan, de la même manière que les massifs rocheux d'un désert aride accentuent sa surface plate et infinie.

Bien que ces terres paraissent inhabitées, elles

sont le foyer de nombreuses espèces d'oiseaux, mammifères et invertébrés, comme nous le montre le documentaire. Ce n'est que face aux conditions de survie extrême du pôle Sud, le désert reculé, que la vie telle que nous la connaissons semble battre en retraite. Un petit groupe de quatre expéditeurs part pour le point le plus méridional de la Terre afin d'y planter le drapeau de l'Empire britannique.

« *Only a few of the hardest and most determined explorers have ever penetrated to its icebound shores; and at the heart of that dread and sterile desolation there is a spot that only ten human beings have trodden since God made the World. That spot is the uttermost end of the earth – The SOUTH POLE* » (Ponting, 1924, 1:28)

Plus ils s'engouffrent dans le grand silence blanc, sur des kilomètres à l'intérieur des terres, plus la vie semble disparaître. La mort commence à planer par-dessus les glaciers qui sont trop grands pour eux. L'épaisse couche de neige immaculée ne présente aucune empreinte dans ce monde sans repère qui se déploie au fil des pas. L'isolation, la fatigue, les blizzards et la faim ont gardé ces hommes pour l'éternité dans la glace. Ils sont retenus dans l'Histoire pour leur courage et leur loyale dévotion à leur nation.



Fig. 54



Fig. 55



Fig. 56

Figures 54, 55, 56. Captures d'écran du documentaire *The Great White Silence* (16:05 ; 13:19 ; 13:00), de Herbert Ponting, 1924, British Film Institute.

Aujourd'hui, de nombreuses bases scientifiques sont implantées en Antarctique, peuplées de scientifiques et d'artistes qui échappent aux normes sociales (Herzog, 2007). Le monde aquatique piégé sous la glace est également exploré ; c'est un milieu où le temps et l'espace s'effacent. La faible lumière qui perce le sol illumine l'intérieur d'une lueur bleue mystique (Herzog, 2007). Une étrange sensation se dégage de ces espaces qui excluent naturellement l'humain mais, paradoxalement, détiennent peut-être la réponse à la question fondamentale que se pose notre espèce ; l'origine de la vie sur Terre.

L'attrance pour les endroits inconnus ou inexplorés qui regorgent de savoirs et de mystère, reste, je pense, l'un des traits les plus humains. La curiosité et le désir d'apprendre surpasse les menaces de mort. Malheureusement, l'esprit pionnier semble disparaître peu à peu dans la culture populaire (Herzog, 2007). Cette fois-ci, c'est un pingouin qui montre que la valeur de la vie réside dans l'intensité de la quête et le courage de tenter l'impossible. Au lieu de retourner à l'océan auprès de sa colonie, l'animal marche sans se retourner vers l'intérieur du continent, vers les hautes montagnes qui lui assurent une mort certaine (Herzog, 2007). Derrière la caméra, Werner Herzog se demande : « *Pourquoi ?* ». Pourquoi choisir de quitter son quotidien pour une existence incertaine, vers des monts qu'il ne saura grimper pour atteindre le ciel ? L'écologue marque cela

comme un trouble du comportement, une désorientation, mais Herzog lie cet épisode à une rébellion existentielle, voire un profond et fatal refus du conformisme (Herzog, 2007).

Ainsi, celui qui s'enfuit dans les terres les plus reculées, trouvera peut-être dans son introspection les réponses qu'il n'a pas obtenues auprès de la civilisation ; des réponses que seule la nature peut espérer offrir



Fig. 57, Capture d'écran du documentaire : *Encounters at the End of the World* (1:14:09), de Werner Herzog, 2007, THINKFILM.



Fig. 58



Fig. 59



Fig. 60

Westerns et désert américain

Qu'il soit réel ou imaginaire, vécu ou projeté, de glace ou de sable, le désert teste la résilience de la vie, et force donc l'adaptation. Le modèle occidental à travers lequel nous comprenons la vie, la mort et le non-vivant y est brouillé (Tynan, 2020). Cela reste vrai même lorsque nous nous penchons sur un autre pan de l'Histoire. Chez les Américains, le désert existe tout autant comme entité réelle et sacrée pour les peuples autochtones, que comme territoire de conflits et de génocides ; tout un récit condensé, parfois effacé, dans le paysage des œuvres cultes du Far West.

Pour le peuple américain originaire d'Europe, donc chrétien, la nature renferme la présence de Dieu ; à Hollywood, la plupart des récits peuvent opposer la nature, dite pure, et l'Homme, mauvais (Marino, 2022). Les caractéristiques visuelles du western classique sont évidemment les immenses surfaces arides vues à partir des grands massifs rocheux qui accentuent l'horizontalité et l'infini des plaines sèches, et symbolisent la menace qui plane au-dessus des personnages (Mottet, 1999). Ce sont d'ailleurs les premiers films à susciter de l'intérêt dans les années 30 pour les grands espaces ouverts, le premier étant sorti au début du 20^e siècle lorsque les Etats-Unis étaient encore en train de se former : *The Great Train Robbery* (E. S. Porter, 1903)

(Darren, 2016; Mottet, 1999).

Les paysages américains sont sublimés dans ce genre, bien qu'ils incarnent la souffrance, la mort et l'isolement, et qu'ils soient le lieu de conflits entre Indiens et Blancs et/ou bandes rivales (Marino, 2022). Conflits, d'ailleurs, que les westerns tendent à lisser en représentant le désert comme des terres « vierges » prêtes à être conquises, considérant que le génocide était une conséquence inévitable du « progrès » et de la naissance de la civilisation américaine (Mottet, 1999). La conquête de l'Ouest, motivée par la ruée vers l'or et la destinée manifeste, a été théorisée par l'historien américain Frederick Turner (1861-1932) comme étant la formation de l'identité des Etats-Unis. Il oppose la frontière européenne, fixe et fermée, avec la frontière américaine qui est une zone en expansion entre la civilisation et le « sauvage », le désert occupé par les peuples indigènes que les premiers Américains doivent affronter seuls ; la violence devient alors justifiée pour protéger leur bétail et leurs familles, et étendre leurs idéologies (démocratie et capitalisme) au-delà de l'Atlantique (Mottet, 1999).

Le western dit « classique » des années 30-50, montre une forme d'héroïsme pur : le cow-boy face à des méchants (Mottet, 1999). Mais le western que ma génération a en tête est surtout celui qui commence petit à petit à démystifier ces histoires romantisées et manichéennes, comme *La Prisonnière du désert*, John

Figures 58, 59. Captures d'écran du film *Il était une fois l'Ouest* (30:31 ; 30:56), de Sergio Leone, 1968, Rafran Cinematografica, San Marco Films.
Figure 60. Capture d'écran du film *La Prisonnière du désert* (1:48:33), de John Ford, 1956, Rafran Cinematografica, San Marco Films.

Ford, 1956, ou *Rio Bravo*, Howard Hawks, 1959. Ford présente un personnage raciste et obsédé par la violence ; Hawks se focalise sur la ville plutôt que les grands paysages tout en montrant la vulnérabilité du cow-boy. Et c'est le western Italien ou « western Spaghetti », arrivé bien plus tard dans les années 60-70, qui déconstruit clairement le mythe ; la figure du héros américain est remplacée par des anti-héros ambigus et ultra-violents (*La Trilogie du dollar*, S. Leone, 1964-1966 ; *Il était une fois dans l'Ouest*, Sergio Leone, 1968) (Darren, 2016).

Le genre s'essouffle après les années septante, bien qu'il ait influencé d'autres genres comme le space opera ou certains thrillers (Darren, 2016). Il est revenu ces dernières années sous la forme d'anti-westerns qui montrent la violence de la colonisation et racontent la naissance des Etats-Unis comme une histoire d'horreur. C'est notamment le cas de *The Hateful Eight* (Q. Tarantino, 2016) et *The Revenant* (A. González Iñárritu, 2015). Ce dernier relate l'histoire réelle, certes gonflée, de Hugh Glass, un trappeur piégé dans le désert de l'Amérique sauvage, cette fois-ci enneigé. Il n'est pas vu comme un espace de liberté absolue, contrairement aux plaines de l'Ouest, et sa géographie ne semble pas avoir de structure claire ; le trappeur Glass, les Indiens Arikara et les Français semblent se rencontrer sans cesse : « comme des billes jetées sur le sol » (Darren, 2016). Alors que les Indiens s'y fondent parfaitement,

le territoire s'acharne sur Glass, le rejette et le détruit.

Amorcé par les westerns, l'intérêt pour les grands espaces ouverts est repris par les films américains de science-fiction dans les années 50, où les premiers extraterrestres tentent d'envahir la Terre par le désert. Celui-ci devient encore le théâtre de la lutte humaine, cette fois contre des extraterrestres ou des entités monolithes comme les météorites étranges de *La Cité Pétifiée* (John Sherwood, 1957) qui croissent au contact de l'eau et pétrifient quiconque se trouvant à leur proximité, terrifiant une petite ville dans le désert californien. (Marino, 2022). Grâce à son caractère indomptable, opposé à la ville, le désert laisse de l'espace au surnaturel pour qu'il y existe et s'y développe. (Marino, 2022).



Fig. 61

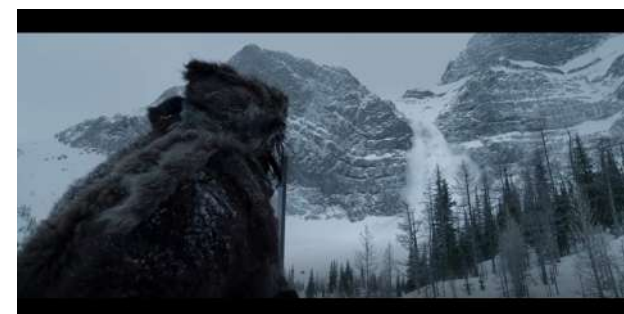


Fig. 62



Fig. 63

Figures 61, 62, 63. Captures d'écran du film *The Revenant* (1:40:3 ; 2:11:40 ; 2:24:54), de Alejandro González Iñárritu, 2014, New Regency Productions, RatPac Entertainment, Appian Way Productions.



Fig. 64



Fig. 65



Fig. 66

Apocalypse, postmodernisme et aujourd'hui

Malheureusement, les monstres qui se développent dans ces déserts ne sont plus aussi fictifs après les deux bombes atomiques lâchées sur Hiroshima et Nagasaki, les 6 et 9 août 1945, lorsque les premières images des victimes irradiées font surface. Le désert voit naître la bombe atomique, et il semble, en voyant l'explosion de Trinity au Nouveau-Mexique, que le diable n'a finalement jamais quitté le désert depuis les textes bibliques.

La femme des dunes (H. Teshigahara, 1964) explore dans ce paysage post atomique, le territoire physique et psychique d'un homme qui cherche, d'abord contre son gré, sa liberté intérieure et sa place dans un monde moderne rempli d'absurdité (Carrión, 2017). Coincé dans une petite maison quasiment ensevelie dans le fossé d'un désert, il apprend, après de nombreuses tentatives de fuir, à accepter sa nouvelle vie auprès de la femme qui l'a piégé, elle aussi captive du village voisin qui lui donne des denrées alimentaires à condition qu'elle balaie le sable de sa maison chaque jour.

Le sable prend plusieurs métaphores ; d'abord, les sillons qui engloutissent les personnages font référence aux rayonnements atomiques (Carrión, 2017). Ensuite, le sable représente le désert stérile dans le-

quel les personnages cherchent un sens à leur vie ; ici, il s'agit du mouvement incessant du balayage et du ramassage de sable pour éviter de disparaître dans la dune. Le sable représente aussi un temps différent du temps bureaucratique moderne, il initie le voyage de l'homme et sa disparition. Dès qu'il accepte de descendre dans la fosse, il accepte de sortir de sa propre temporalité. Le désert est résumé à la maison qui devient paysage. Enfin, lorsque l'homme est définitivement porté disparu après sept années, le grain de sable confondu parmi des milliers d'autres représente la perte du protagoniste dans une masse énorme qui l'englobe et l'oublie (Carrión, 2017).

Figures 64, 65, 66. Captures d'écran du film *La Femme des Dunes* (39:14 ; 42:00 ; 2:24:29), de Hiroshi Teshigahara, 1964, Tōhō Film, Teshigahara Productions, Art Theater Guild.

Ensuite, au postmodernisme (1960-1980), le désert, par son caractère intemporel, évoque, en plus de tout ce que nous avons expliqué, une perte de sens historique (Tynan, 2020). Nous avons pu le constater brièvement avec *City* (1972) de Michael Heizer, où le paysage, mis de côté, accueille une œuvre en suspension dans le temps, rendant hommage à un passé qui n'a jamais existé. Pour le sociologue Jean Baudrillard (1929-2007) dans son ouvrage *Simulacres et Simulation* (1981), le désert est un espace qui, par la rareté des signes et des activités humaines, appelle à regarder sans superflu, à une perception dépouillée du récit (Tynan, 2020). Il devient une vision purifiée de la réalité où seuls demeurent l'espace, la matière, le temps et le silence.

« *La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyper-réel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire* » (Baudrillard, 1981, p. 10)

Dans la continuité de Nietzsche, Baudrillard considère que le désert est une métaphore du monde contemporain où les humains s'isolent, perdent leur ancrage au monde urbain, saturé de signes, et voient que celui-ci fonctionne comme une simulation : là

s'opère la désorientation. Ainsi, la saturation sémiotique du monde urbain rejoint le vide du désert, où la fragilité du monde moderne apparaît. C'est ce renversement qui fonde la logique du simulacre et de l'hyper-réalité. Le désert est le lieu où les civilisations se heurtent à leurs limites, à l'heure où l'hyper-réalité post-moderne remplace notre réalité (Baudrillard, 1981; Tynan, 2020).

« [...] *le désert des villes est égal au désert des sables ; la jungle des signes est égale à celle des forêts ; le vertige des simulacres est égal à celui de la nature, seule subsiste la séduction vertigineuse d'un système agonisant [...] laissant un espace vierge, effrayé, sans frayages, continu [...] où seul le vent soulève le sable, où seul le vent veille sur le sable.* » (Baudrillard, 1981, p. 218-219)

A l'ère contemporaine, le désert demeure une destination touristique prisée, qu'il s'agisse des plages égyptiennes bordant les zones arides ou des dunes dorées du Maroc, souvent associées, comme le Sahara qui le borde, à des images romantiques sous un ciel azur. Le Maroc a d'ailleurs accueilli 20 millions de touristes en 2025 (Tourisme, s. d.). Le désert, en plus d'être un centre critique de la situation géopolitique ces dernières années, persiste également, comme nous venons de le voir, dans les œuvres artistiques mais

aussi scientifiques. L'anthropologue américaine Elizabeth A. Povinelli utilise la figure du désert comme un outil conceptuel afin de comprendre la formation des pouvoirs, de l'économie et de l'écologie (Tynan, 2020).

Dans son ouvrage *Geontologies*, elle développe :

« *Le désert est l'affect qui motive la recherche d'autres formes de vie dans l'univers et les technologies permettant d'ensemencer les planètes de vie ; il colore l'imaginaire contemporain des champs pétroliers nord-africains ; et il alimente la crainte que tous les lieux ne soient bientôt plus que le décor d'un film Mad Max. On entrevoit également le désert à la fois dans la catégorie géologique du fossile, dans la mesure où l'on considère que les fossiles ont jadis été chargés de vie, avant de la perdre, mais que, en tant que forme de combustible, ils peuvent fournir les conditions d'une forme de vie spécifique – le capital contemporain, hypermoderne et informationnel – et d'une nouvelle forme de mort massive et d'extinction totale ; et dans les appels à une solution capitaliste ou technologique au changement climatique anthropique. Il n'est donc pas étonnant que le désert soit un terreau fertile pour de nouvelles œuvres théoriques, scientifiques, littéraires, artistiques et médiatiques* » (Povinelli, 2016, p. 17)



Fig. 67



Fig. 68



Fig. 69

Povinelli nous explique donc que le désert est une réserve de vie morte (le pétrole), exploitée pour assurer notre train de vie capitaliste. Le pétrole, issu des fossiles, nourrit un système qui produit une nouvelle mort massive. Le désert, par son exploitation, est représenté comme une fausse solution technocentrée. Il est un point de tension qui, par son esthétique morte, alimente le fantasme de recréer la vie ailleurs via des technologies poussées. Ainsi, il reflète l'anticipation collective d'un futur apocalyptique causé par le dérèglement climatique et ses conséquences sur notre environnement : vagues de chaleur, inondations, effondrement des systèmes climatiques et de la biodiversité, catastrophes naturelles...

Cette logique extractive se retrouve dans le documentaire particulièrement poignant de Werner Herzog : *Lessons of Darkness* (1982, où sont montrés les incendies des puits de pétrole koweïtiens après la guerre du Golfe. Nous voyons des images très fortes d'un désert littéralement consumé par l'exploitation fossile et la guerre, dans une politique de la terre brûlée employée par les forces irakiennes. Le territoire est détruit par, et pour ce qu'il contient.

Ainsi, le désert donne corps aux problèmes liés au capitalisme que nous connaissons aujourd'hui, un espace sans limite ou barrière réelle où la radicalité et la solitude grandissent, où la partialité de l'individu est testée, puis perdue (Sticchi, 2022).

Figures 67, 68, 69. Captures d'écran du documentaire : *Lessons of Darkness* (29:23 ; 41:17 ; 50:55) par Werner Herzog, 1992, Werner Herzog Filmproduktion.

2.2.4. Conclusion partielle

En somme, l'évocation du désert provoque un large éventail d'émotions selon la manière dont il est abordé : dégoût, amour, liberté, terreur, perte, joie...

Il peut être perçu comme un territoire réel où les étrangers projettent leur fantasme de liberté, séduits par son silence, sa grandeur et ses dangers ; mais il est aussi montré comme un terrain social et moral, où le savoir-faire local, indispensable à la survie, est fondé sur un profond respect de cette nature dominante. A la croisée de la logique capitaliste qui le vend comme une destination de rêve et du paradoxe qu'il représente un espace des possibles qui n'est guère maîtrisé, le désert est également très politisé par l'extraction pétrolière, les conflits économiques et les guerres, formant une représentation du capitalisme actuel et des possibles scénarios d'effondrement climatique que celui-ci engendre. Plus encore ; il devient un espace de reconstruction postapocalyptique, un point zéro à partir duquel nous imaginons de nouveaux mondes, de nouvelles sociétés ou formes de vie.

Face à lui, l'architecture ne peut jamais se penser comme un simple outil de domination : elle doit soit s'y adapter en devenant organique ou mobile, soit s'y opposer par la frontière et l'enfermement. Le désert met ainsi en crise l'habiter, révélant que toute forme

construite dépend du milieu dans lequel elle s'implante. Ses caractéristiques naturelles : vastitude, aridité, silence et beauté, confrontent l'humain à un sentiment de vertige, de fragilité et d'humilité. L'expérience du sublime, aussi violente qu'attirante, décroche l'humain de son identité et engage une transformation psychique : après l'effacement, une nouvelle conscience émerge et redéfinit les rapports au monde. Le désert est ainsi vécu à travers les médias et les âges comme un espace de transition, d'errance et initiatique, hors du temps, à la frontière entre la vie et la mort.



Fig. 70 , Capture d'écran du documentaire : *Lessons of Darkness* (15:40) par Werner Herzog, 1992, Werner Herzog Filmproduktion. Lacs de pétrole et ruines.



Fig. 71, Capture d'écran du documentaire : *Lessons of Darkness* (19:02) par Werner. Herzog, 1992, Werner Herzog Filmproduktion. « Satans Nationalpark ».

2.3. Conclusion

Le désert et le monolithe forment un duo iconographique dans la science-fiction : le vide et la masse, l'horizontal et le vertical, l'errance et l'obstacle. Loin d'être de simples décors, ces figures puissantes agissent comme des actants narratifs qui fascinent autant qu'ils effraient, et structurent les récits dans lesquels elles apparaissent. Leur rencontre produit un imaginaire hybride où l'espace et l'architecture agissent sur les corps et les consciences.

Le désert, par son vide, son étendue et son rapport au divin, impose un rapport particulier au réel, fondé sur la perte de repères, la projection mentale et la transformation intérieure. Il suscite un sublime violent qui confronte l'humain à sa fragilité. Ces lieux supportent des crises existentielles, initiées également par le monolithe. De ce fait, le désert accueille naturellement le monolithe et accentue ses effets sur l'Homme : terreur, fascination, sacralisation. Perçus comme les vestiges d'une ancienne civilisation, comme une méga-structure qui écrase la vie ou un signe d'une vie intellectuellement supérieure, les monolithes forment des seuils entre deux mondes, deux états psychiques, voire deux temporalités. Leur domination se renforce avec celle du désert dans une relation où le vide et la masse se répondent et se nourrissent mutuellement, produi-

sant une expérience spatiale et mentale intense. Le désert accentue la monumentalité du monolithe tandis que celui-ci marque et structure son immensité.

C'est dans cette tension entre le vide et la masse, l'éloignement et l'ancrage, que Dune trouve sa force en faisant du désert une structure active du récit.



Fig. 72, Capture d'écran du film : 2001 : Odyssée de l'espace (9:24) de Stanley Kubrick, 1968, MGM.

FRANK

HERBERT

III

Frank Herbert est un écrivain américain de science-fiction né le 8 octobre 1920 à Washington (USA) et décédé le 11 février 1986 dans l'Etat de Wisconsin. Il est célèbre, notamment, pour avoir écrit *Dune* : un livre-univers complexe qui explore divers thèmes comme l'écologie, l'évolution humaine et les manipulations génétiques, les religions et mythes, la guerre et les pouvoirs psychiques (Touponce, 1988).

A huit ans seulement, il souhaite déjà devenir écrivain. Cette passion naissante continue de l'accompagner dans ses études secondaires où il travaille l'été comme remplaçant au *Tacoma Ledger*, un magazine pour étudiants. Puisqu'il grandit dans une ferme auto-suffisante, il n'a pas de mauvais souvenirs de la Grande Dépression de 1929 comparé à la majorité des Américains qui ont vécu cette période comme un véritable traumatisme. Sa famille cultivait, élevait, pêchait et chassait elle-même, des activités auxquelles Herbert prenait part (Touponce, 1988).

Faute de pouvoir vivre de ses écrits, il décide de poursuivre le journalisme à 19 ans et décroche un job pour le journal *Glendale Star* en Californie du Sud en mentant sur son âge (Touponce, 1988). Sa carrière est interrompue par la Seconde Guerre mondiale où il est appelé à joindre les Seabees (Navys) en tant que photographe avant de pouvoir se retirer six mois plus tard pour des raisons médicales. Il épouse sa première femme, Flora Parkinson, en 1940 et divorce 4 ans

après, à la naissance de sa fille. En 1945, il publie dans le magazine *Esquire* la première fiction sous son vrai nom : *The Survival of the Cunning*, une guerre dans l'Arctique (B. Herbert, 2003; Touponce, 1988). Un an plus tard, il s'inscrit à l'université de Washington où il rencontre sa deuxième femme Beverly Ann Stuart dans un cours d'écriture créative. Ils réussissent tous les deux à vendre quelques-unes de leurs histoires à des magazines (Pulps pour Herbert, Modern Romance pour Beverly). Ils se marient le 20 juin 1946 et ont deux fils en 1947 et 1951 : Brian et Bruce. Herbert ne termine pas ses études qu'il a entreprises uniquement pour avoir un cours sur l'écriture de fictions, et reprend son travail de journaliste pour divers journaux tels que *Seattle Star* (B. Herbert, 2003). En 1949, il rencontre par hasard deux psychologues qui vont exercer des influences intellectuelles sur son travail : Ralph Slaterry (psychologue au tribunal local et à l'hôpital de Sonoma) et Irene Slaterry (ancienne étudiante de Carl Jung à Zurich). Ils introduisent Herbert à divers philosophes existentialistes comme Jungs, Heidegger, Jaspers mais aussi à Freud et au courant du Zen, ce dernier ayant fortement influencé sa vie et son travail. Herbert porte également un intérêt marqué pour le « *character analysis* » : l'examen détaillé des personnages dans une œuvre afin de comprendre leurs motivations, leur évolution et leur psychologie (Touponce, 1988).

Sa carrière d'écrivain professionnel débute réelle-

ment avec son roman *The Dragon in The Sea* (désormais nommé *Under Pressure*) qui anticipe des conflits mondiaux liés à l'extraction et l'usage du pétrole (Touponce, 1988). Il y mobilise également ses nouvelles connaissances sur la psychologie pour explorer les mécanismes de la folie. Publié en 1956 dans la revue « *Astounding Science-Fiction* », il est accueilli admirablement par la critique (B. Herbert, 2003).

Un an plus tard, lors d'un voyage sur les côtes de l'Oregon entre Coos Bay et Florence, F. Herbert voit les premières images de *Dune*. Il s'était déplacé en vue d'écrire un article sur une expérience écologique de l'USDA (US Department of Agriculture) qui consistait à limiter l'érosion des dunes littorales grâce à l'implantation d'une herbe européenne essentielle à la fixation du sable : l'oyat de plage (Lapointe, 2021). C'est en voyant le sable blanc se mouvoir comme un océan, la puissance de la nature et la volonté inépuisable de l'Homme de vouloir la contrôler, qu'Arrakis a pris son premier souffle (Lapointe, 2021). Après ce périple, F. Herbert se met à étudier minutieusement l'écologie des déserts ainsi que la formation des religions et leurs débuts dans ces paysages arides, en particulier l'Islam. L'article ne sort finalement jamais. A la place, Herbert s'attèle à l'écriture de son plus grand roman. Dans les années soixante, sa femme Beverly Ann Stuart reprend d'ailleurs un travail à temps plein en tant que publicitaire afin de laisser F. Herbert se foca-



Fig. 73

liser sur ses écrits. (Britannica Editors, 2025; B. Herbert, 2003). Elle joue aussi un rôle important, souvent oublié, dans la création de cet univers puisqu'elle relit tous les romans avec ses propres talents d'écrivaine et conseille son mari sur l'écriture des personnages féminins (Chéry, s. d.-a). C'est également elle qui trouve le nom de la saga aujourd'hui mondialement connue : *Dune*.

Dune (à l'époque *Dune World*) est d'abord publiée

en plusieurs parties dans le magazine américain « *Analog Science-Fiction and Fact* » : la première partie « *Dune World* » de décembre 1963 à février 1964 et la seconde partie « *Prophet Dune* » de janvier à mai 1965. Cette première version est déjà illustrée par John Schoenherr qui nous offre les premiers aperçus d'Arrakis, de la ville coloniale Arrakeen, des habitats Fremen, des vers, des personnages et des machines (Settecase, 2024).

Après avoir été refusé par une vingtaine d'éditeurs, c'est finalement Sterling Lanier de *Chilton Company*, un publicateur de manuels de réparation automobile, qui contacte Herbert (B. Herbert, 2003). Il est convaincu que *Dune* est le bon roman afin que la maison d'édition mette un pied dans la science-fiction. L'œuvre est ainsi publiée pour la première fois au complet et en volume relié en 1965, et les premières couvertures, peintes à l'huile, sont encore illustrées par Schoenherr (Settecase, 2024). Le succès de la saga commence quelques années plus tard, et à partir de 1972 les revenus générés par le roman sont suffisants pour qu'il en fasse son activité principale (Britannica Editors, 2025). Il décide alors de se replier avec sa femme dans une ferme de 2,5 hectares dans la péninsule olympique à Washington, désireux de créer une ferme partiellement autonome du système énergétique. Pendant qu'il continue d'écrire la suite de *Dune*, il passe son temps libre à bricoler et il améliore notamment le prototype d'un générateur d'électricité éolien. Il coécrit également *Without Me You're Nothing* (1980) avec Max Banard, un expert de l'informatique, afin d'enseigner aux lecteurs les bases de l'informatique et de la programmation (Le sens du titre est que la machine ne peut rien sans le programmeur, pas le contraire).

Ainsi, il reste discret face à son statut « d'écrivain superstar » et intervient occasionnellement dans des

Figure 73. Beverly et Frank Herbert, assis dans le salon de leur maison. Port Townsend, 1979. Tiré de « *Entretien avec Brian Herbert* », par L. Chéry, 2021. Source : cestplusquedelasf.com

conventions ou des conférences à l'université de Washington (Touponce, 1988).

F. Herbert publie au total 6 volumes : *Dune* (1965), *Dune Messiah* (1969), *Children of Dune* (1976), *God Emperor of Dune* (1981), *Heretics of Dune* (1984) et *Chapterhouse : Dune* (1985) ainsi que d'autres romans, dont une version entièrement illustrée de *Dune* par Schoenherr en 1978 (« Ski-Ffy », 2010).

Sa femme Beverly Ann Stuart meurt en 1984 d'un cancer. La même année, l'adaptation cinématographique *Dune* par David Lynch sort sur les grands écrans après l'essai avorté par la folle vision de A. Jodorowsky. Celui de Lynch est mal accueilli par la critique aux Etats-Unis bien qu'il ait connu un meilleur succès en Europe et au Japon (B. Herbert, 2003). Entre les visuels délirants et totalement éloignés des romans, les nombreux problèmes de tournage et les coûts de production exorbitants, le long-métrage de Jodorowsky provoque une forte réaction du public et des studios, et est fortement méprisé par Frank Herbert :

« En effet, dans cette version de *Dune*, il y a des étoiles. Et il y a du sable. Pour le reste, j'ai juste l'impression d'avoir vendu l'un de mes enfants à un cirque ambulante. » (Casso, 2021).

Chapterhouse : Dune (1985) est le dernier volume de la saga qu'il écrit avant de décéder à l'âge de 65 ans

d'une embolie pulmonaire survenue pendant un traitement expérimental pour un cancer du pancréas (Touponce, 1988). Il laisse à son fils Brian Herbert la flamme de l'écriture et celui-ci poursuit quelques années plus tard les nombreux récits sur cet univers complexe avec l'auteur Kevin K. Anderson (Britannica Editors, 2025). Une série télévisée sur *Dune* est diffusée en 2000, suivie d'une autre en 2003 qui couvre les événements du second et troisième roman. Puis, en 2016, Legendary Pictures achète les droits d'adaptation, confiés à Denis Villeneuve. En 2021, il sort avec son équipe une nouvelle adaptation cinématographique basée sur la moitié du premier roman, marquant un tournant significatif dans la traduction visuelle de la saga culte. La malédiction est levée. C'est un succès tant auprès des critiques et des générations qui ont grandi avec cet univers, qu'auprès des jeunes qui n'ont jamais goûté à l'épice. Un deuxième film plus mouvementé : *Dune : Part Two* suit en 2024 sur la deuxième moitié, et confirme la qualité de son adaptation. Un troisième volet *Dune : Part Three* est prévu pour le 18 décembre 2026, basé sur *Dune : Messiah* (1969), terminant la trilogie filmique sur Paul Atréides, soixante et un ans après la sortie du premier roman.

Aujourd'hui, *Dune* est traduit dans plus de 20 langues et est vendu à environ 20 millions d'exemplaires, ce qui fait de lui l'un des romans SF les plus connus au monde aux côtés de 1984 de G. Orwell

(1949), *Le Meilleur des Mondes* d'Aldous Huxley (1932) et bien d'autres (Britannica Editors, 2025). Ce qui a aidé *Dune* à transcender les barrières de la science-fiction, à l'époque rigides, est notamment sa mise en dialogue inédite de deux thèmes : la religion et l'écologie. Une audience plus large a ainsi été touchée par ce récit sur l'adaptation de l'humanité et sa survie (Touponce, 1988). Quelques inspirations sont tirées de la vie de Frank Herbert, bien qu'il n'étale pas ses états d'âme et sa vie dans ses œuvres : sa grand-mère paternelle, dotée d'une grande mémoire, inspire les mentats. Ses tantes maternelles, au nombre de 10, deviennent les modèles pour les Bene Gesserit, et l'exposition à divers dialectes due aux multiples origines de sa famille (irlandaise, canadienne, américaine...) aiguise sa sensibilité pour les langues qu'il développe (Touponce, 1988). La culture des Fremen est inspirée des peuples nomades d'Afrique du Nord, notamment les Bédouins et les Touaregs (Meulemans, s. d.). Le récit de Paul Atréides, lui, est inspiré du vécu de Thomas Edward Lawrence (1888-1932) que l'on a connu grâce à *Lawrence of Arabia*, (D. Lean, 1935). Le parallèle entre le parcours des deux personnages est évident : l'étranger qui s'immerge dans une culture désertique et finit par se battre aux côtés des locaux contre un empire tyrannique (Meulemans, s. d.).

« La survie est la capacité de nager en des eaux étranges »

Herbert, F. (1965). *Dune*. Chilton Books, p367

Atréides s'emmêle avec nous. Face à la désacralisation de notre monde naturel et à son objectification, *Dune* donne à notre génération l'espoir qu'un autre chemin est possible et que le combat est loin d'être terminé. Il réinjecte en nous un sentiment d'humilité face à la nature et nous relie avec le vivant. Celui qui survit est celui qui s'adapte. Et derrière cette impulsion, une mise en garde nous frappe au moment où nous sommes happés par la Voix du Monde extérieur : gare au désespoir, gare au prophète...

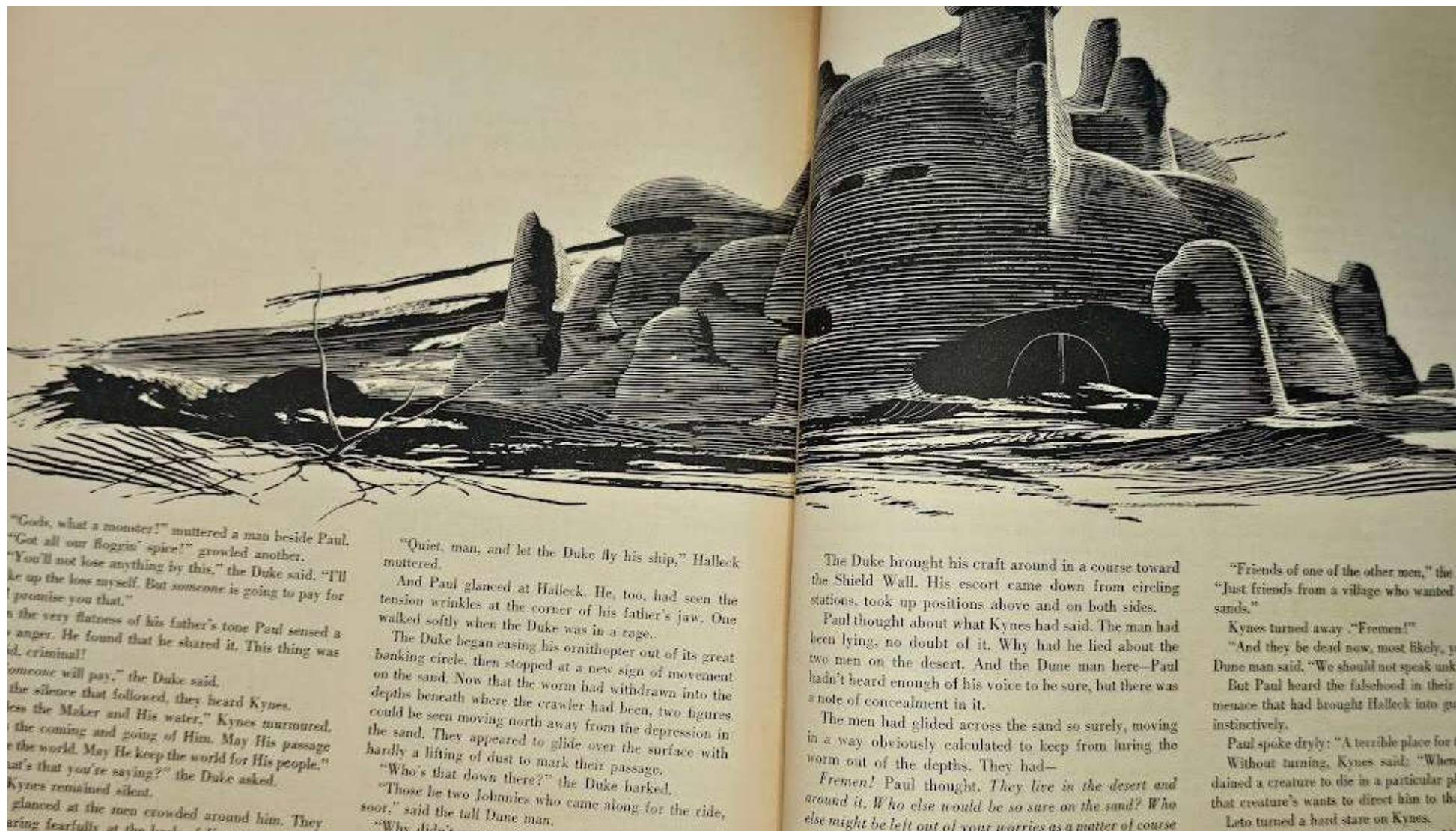
De plus, à l'inverse d'un hard SF qui recrache les technologies scientifiques très poussées, Frank Herbert rassemble ces connaissances scientifiques puis les mélange et les transforme en fiction (Touponce, 1988). Il a une réelle capacité à réunir des connaissances disparates dans un tout harmonieux et digeste. *Dune* est une œuvre qui demande à être interprétée et transformée par ses lecteurs, à l'opposé total d'un univers fermé. Ainsi, *Dune* évolue dans le temps, avec son

contexte et ses lecteurs.

Finalement, ce qui fait sa popularité plus d'un demi-siècle après son apparition, c'est aussi la justesse du reflet de notre capitalisme omniprésent que l'on perçoit à travers la religion économique des Harkonnens (F. Herbert, 2020). C'est la colère des Fremen face à une colonisation violente, la puissance d'une planète qui refuse de rester dominée. C'est la toile d'enjeux et de plans cachés dans laquelle Paul



Fig. 74, Atréides devant l'hologramme d'une moissonneuse. Tiré de *Dune World* par Frank Herbert. Auteur et John Schoenherr. Illustrateur. ANALOG, 1963. Source : Ski-Ffy.



"Gods, what a monster!" muttered a man beside Paul.
 "Got all our floggin' spice?" growled another.
 "You'll not lose anything by this," the Duke said. "I'll
 be up the loss myself. But *someone* is going to pay for
 'promise you that."

the very flatness of his father's tone Paul sensed a
 anger. He found that he shared it. This thing was
 id, criminal!

someone will pay," the Duke said.
 the silence that followed, they heard Kynes.

ess the Maker and His water," Kynes murmured.
 the coming and going of Him. May His passage
 e the world. May He keep the world for His people."

at's that you're saying?" the Duke asked.
 Kynes remained silent.

glanced at the men crowded around him. They
 bring fearfully at the back of

"Quiet, man, and let the Duke fly his ship," Halleck
 muttered.

And Paul glanced at Halleck. He, too, had seen the
 tension wrinkles at the corner of his father's jaw. One
 walked softly when the Duke was in a rage.

The Duke began easing his ornithopter out of its great
 banking circle, then stopped at a new sign of movement
 on the sand. Now that the worm had withdrawn into the
 depths beneath where the crawler had been, two figures
 could be seen moving north away from the depression in
 the sand. They appeared to glide over the surface with
 hardly a lifting of dust to mark their passage.

"Who's that down there?" the Duke barked.

"Those be two Johnnies who came along for the ride,
 soor," said the tall Dune man.

"Why didn't

The Duke brought his craft around in a course toward
 the Shield Wall. His escort came down from circling
 stations, took up positions above and on both sides.

Paul thought about what Kynes had said. The man had
 been lying, no doubt of it. Why had he lied about the
 two men on the desert. And the Dune man here—Paul
 hadn't heard enough of his voice to be sure, but there was
 a note of concealment in it.

The men had glided across the sand so surely, moving
 in a way obviously calculated to keep from luring the
 worm out of the depths. They had—

Fremen! Paul thought. *They live in the desert and*
around it. Who else would be so sure on the sand? Who
else might be left out of your worries as a matter of course

"Friends of one of the other men," the I
 "Just friends from a village who wanted t
 sands."

Kynes turned away. "Fremen!"

"And they be dead now, most likely, yu

Dune man said. "We should not speak unku

But Paul heard the falsehood in their v
 menace that had brought Halleck into gua
 instinctively.

Paul spoke dryly: "A terrible place for th

Without turning, Kynes said: "When
 dained a creature to die in a particular pla
 that creature's wants to direct him to tha

Leto turned a hard stare on Kynes.

Fig. 75, Arrakeen. Tiré de *Dune World* par Frank Herbert. Auteur et John Schoenherr. Illustrateur. ANALOG, 1963. Source : Ski-Ffy



Fig. 76 , Arrakeen. Tiré de *The Illustrated Dune*, par Frank Herbert. Auteur et John Schoenherr. Illustrateur. ANALOG, 1963. Source : Ski-Ffy



Fig. 77, Vol à travers la falaise du bouclier. Tiré de *The Illustrated Dune*, par Frank Herbert. Auteur et John Schoenherr. Illustrateur. ANALOG, 1963. Source : Ski-Ffy



Fig. 78, Stilgar et les Fremen. Tiré de *The Illustrated Dune*, par Frank Herbert. Auteur et John Schoenherr. Illustrateur. ANALOG, 1963. Source : Ski-Ffy



Fig. 79, la défaite des Sardaukars. Tiré de *The Illustrated Dune*, par Frank Herbert. Auteur et John Schoenherr. Illustrateur. ANALOG, 1963. Source : Ski-Ffy

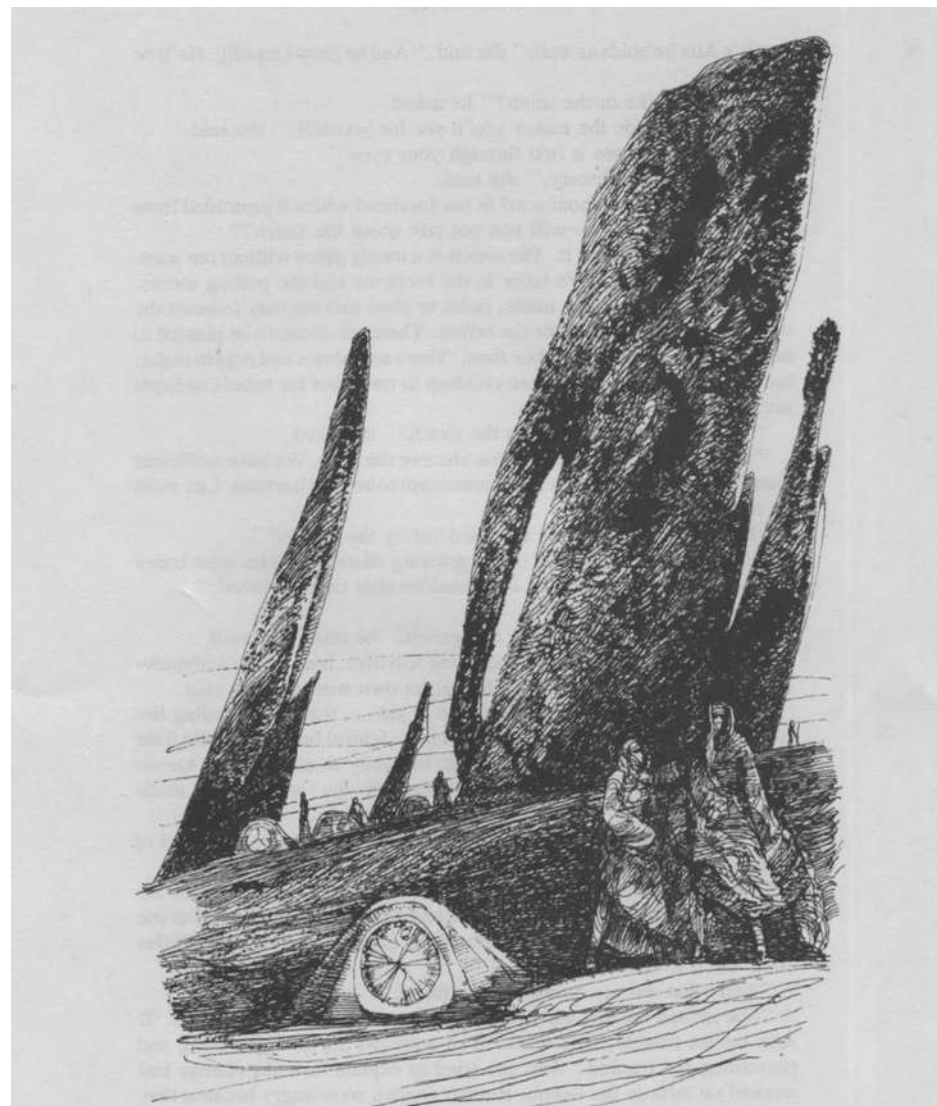


Fig. 80 , Crashed 'Thopter et The Sietch. Tirés de *The Illustrated Dune*, par Frank Herbert. Auteur et John Schoenherr. Illustrateur. ANALOG, 1963. Source : Ski-Ffy

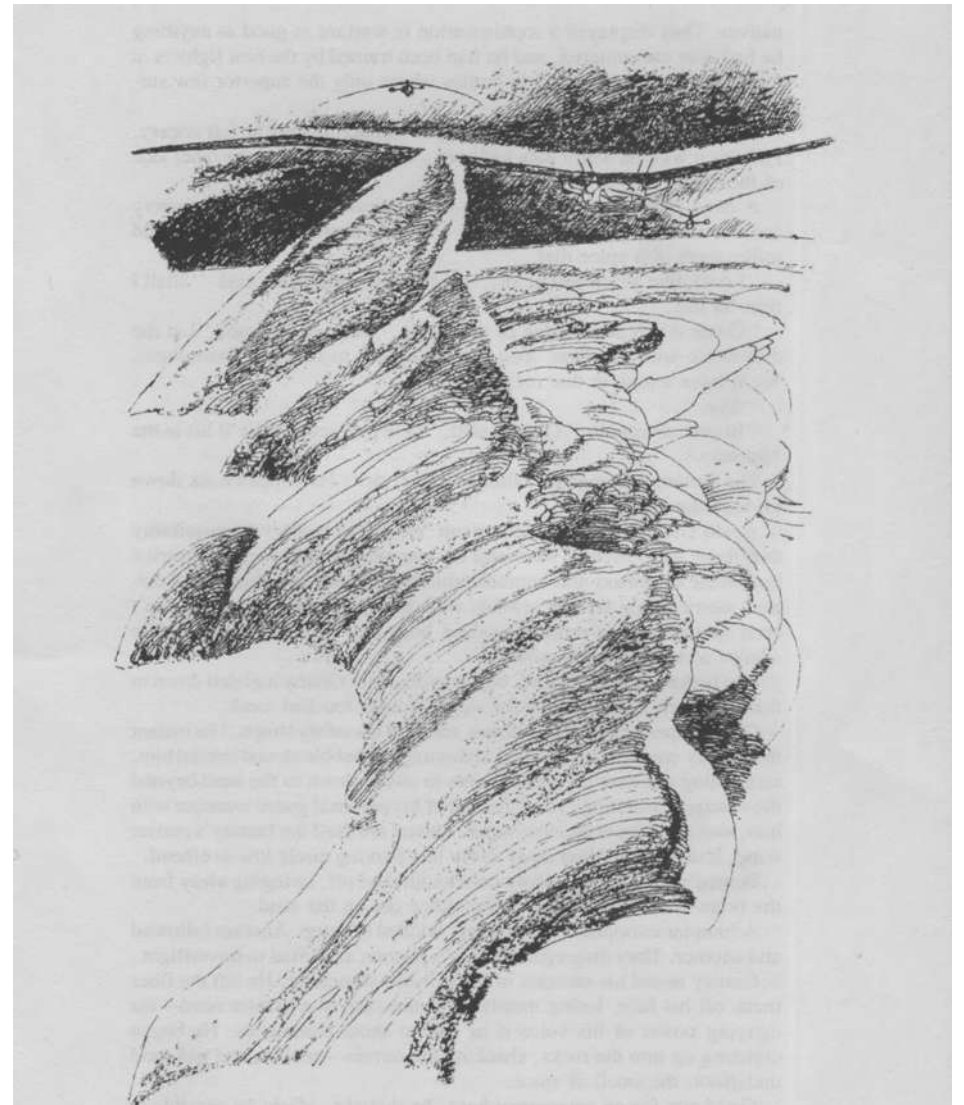


Fig. 81, The Maker et Smuggler. Tirés de *The Illustrated Dune*, par Frank Herbert. Auteur et John Schoenherr. Illustrateur. ANALOG, 1963. Source : Ski-Ffy

DUNE

IV

4.0. Synopsis

Arrakis, de son nom d'origine Dune, est une planète sans eaux où les dunes et les rochers dominent le paysage façonné par des vers de sable géants. Il s'agit d'une planète clef dans leur système car à l'intérieur de ses terres se trouve l'épice ; une drogue psychédélique qui prolonge la vie, renforce le système immunitaire et permet d'éveiller les consciences des voyageurs de la Guilde (l'organisation neutre de transport spatial) afin d'avoir des visions du futur, indispensables pour voir le chemin à prendre dans la navigation interstellaire de longue durée (éviter de foncer sur un astéroïde). La population locale d'Arrakis, les Fremen, s'oppose aux colons et à leur (sur)exploitation d'épice en détruisant toute machine d'extraction entrant sur leur territoire. Ils seraient des dizaines de millions, tous entraînés à la guerre : hommes, femmes et enfants. Arrakis sert de scène à une guerre sanglante entre deux grandes Maisons de l'Imperium : les Harkonnen et les Atréides. Ces derniers se voient dans l'obligation de prendre le contrôle de la dangereuse Arrakis, ordre de l'Empereur. Ils se font ensuite surprendre de nuit par les Harkonnen et l'armée privée de l'Empereur qui annihile la Maison entière, laissant à peine quelques survivants. Le protagoniste principal, Paul, fils du Duc Leto Atréides et de Dame Jessica, se voit alors embarqué

dans une lutte pour la survie en ces lieux arides aux côtés des Fremen. Il se transforme dans le désert en une véritable figure messianique, envieux de venger sa Maison. Dans l'ombre de cette trame narrative, l'organisation féminine politique et religieuse des sœurs Bene Gesserit dont fait partie Dame Jessica, modifie depuis des milliers d'années des lignées génétiques afin de mettre au monde le « Kwisatz Haderach » ; un homme qui pourrait voir la mémoire de tous les ancêtres (masculins comme féminins, à l'instar des Révérendes mères chez les Bene Gesserit qui ne voient que la mémoire de leurs ancêtres féminins). Il pourrait ainsi analyser tous les motifs existants et les possibilités futures, afin de mener l'humanité vers des mystérieux buts propres aux Bene Gesserit. C'est d'ailleurs celles-ci qui insufflent une prophétie aux Fremen, et permettent à Paul de prendre son rôle de Messie... et peut-être de Kwisatz Haderach (Herbert, 1965).

4.1. Paysages protagonistes Les imaginaires planétaires

Dans *Dune*, chaque monde s'ouvre sur un paysage à forte identité visuelle : les forêts humides de Caladan, le désert vallonné d'Arrakis, le monde désaturé de Giedi Prime, sans oublier les jardins impériaux de Kaitain et sa planète-prison postapocalyptique. Chaque lieu installe une ambiance, dicte une manière d'habiter l'espace et façonne profondément les personnages.

« Ma planète Arrakis est tellement belle quand le soleil est bas. On peut alors voir sur le sable l'épice qui tourbillonne au gré du vent. »
(Villeneuve, 2021, 01:00)

4.1.1. Arrakis : le désert vivant

Au nord d'Arrakis, la palette de couleur est minérale et brûlée. Le sable caramel souffle sur les falaises ocre et pourpres jusqu'à fondre dans l'horizon rouge que le soleil blanchit par endroits de reflets argentés. L'eau est absente, à l'exception de la rosée du matin qui s'évapore sur de rares et fragiles fleurs rouges. Le relief mélange les extrêmes : des plaines de sable aux grandes collines et canyons, aux contours poncés par la poussière omniprésente. La lumière, elle, renvoie un sentiment d'hostilité : le ciel est sombre et froid, brumeux et impénétrable, il accentue l'infini du paysage et la petitesse des personnages. Le désert domine les Hommes même s'ils se protègent ponctuellement des tempêtes et des vers en usant des caractéristiques naturelles du territoire : la Falaise du Bouclier. Au-delà de ces montagnes, le sol se fracture en crevasses et en bassins asséchés. Les saillies aiguës et les falaises abruptes offrent un refuge temporaire à ceux qui fuient les vers et le soleil. Sous nos pas, la matière craque : tout n'est que graviers, cailloux et sable fin. Le paysage, instable, semble être sur le point de s'effondrer ou de s'envoler en poussière dans le ciel. Les dunes visibles hier n'existent plus. Les températures augmentent au fur et à mesure que nous descendons vers le sud. Les colonnes d'air vibrent à l'horizon tandis que le sable

ruisselle dans les creux façonnés par le passage des vers. La vie s'accroche dans quelques brins d'herbes et de sauge, mais les plaques de sel racontent une autre histoire ; l'eau a jadis coulé sur ces terres. La lumière est plus froide, le ciel plus menaçant. Le désert, vécu et traversé principalement de nuit, apparaît comme une mer de vagues minérales et d'ombres acérées sous la lueur argentée de la Lune. Paul et Jessica, rescapés du massacre qui a anéanti leur Maison, survolent les montagnes vers leur dernier espoir : les Fremen.



Fig. 82, Premier aperçu du désert d'Arrakis. Capture d'écran du film *Dune* (01:06), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Face à la caméra

Villeneuve filme Arrakis comme un espace d'épreuve, hostile et immense, qui est toujours ramené à l'échelle du corps ; les plans larges du paysage contrastent avec des plans plus intimes, focalisés sur les visages des personnages, leurs regards et leurs émotions (Eyre, 2025). Ce changement d'échelle permet d'une part, d'inscrire les personnages dans un monde infini qui les dépasse autant sur sa taille que sur ses défis et ses jeux de pouvoir et d'autre part, que le spectateur sente une connexion intime, presque familière, avec l'univers déployé. En cela, *Dune* s'inscrit dans une tradition visuelle déjà présente dans *Lawrence d'Arabie*, qui est une référence, selon Patrice Vermette, où le désert est grandiose et révélateur. Nous l'avons vu succinctement dans la deuxième partie, Lean transforme ces territoires en théâtres héroïques. Villeneuve, lui, rend le désert plus sensible et familier comme si nous l'habitons de l'intérieur. L'exotisme meurt, remplacé par l'étrange sensation de connaître Arrakis et les Fremen ; de se reconnaître dans Paul, un adolescent perdu dans un monde violent au bord de l'effondrement. Le vide et le minimalisme participent également à cette expérience immersive en dépouillant le visuel de tout superflu, ce qui met la narration en avant (P. Vermette).

La caméra suit étroitement les personnages durant leur périple. Nous apprenons en même temps qu'eux au lieu d'être un spectateur omniscient du récit, ce qui facilite grandement l'immersion (Eyre, 2025). Le voyage dans le désert devient une expérience d'introspection. On se laisse hypnotiser par Arrakis, sa nature époustouflante, ses couleurs et sa lumière, toutes tirées de la nature terrestre (Chéry, s. d.-b) Cela traduit en quelque sorte la façon d'écrire de Frank Herbert et prouve l'ingéniosité de Villeneuve et de son équipe, puisque le roman est principalement écrit tantôt comme un gigantesque monologue interne, tantôt comme une pièce de théâtre où les personnages entrent et sortent de la scène. Il faut se raccrocher aux quelques descriptions paysagères qui représentent environ 5 % de la masse du premier roman (je me suis bien amusée à calculer le rapport) pour capter l'essence des paysages. Nous ne sommes clairement pas sur *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio ou sur les visuels extrêmement denses d'*Hypérion* (Dan Simmons). Heureusement, la précision et la qualité des descriptions de Herbert pallient le faible pourcentage qu'elles représentent tant elles restent avec nous après avoir refermé le livre. Sans oublier les nombreuses explications sur l'écologie de la planète qui participent également à la construction de ses multiples identités visuelles. Cette approche introspective rappelle la transformation intérieure de Lawrence, également ex-

périmentée d'une certaine manière par Paul. Toutefois, l'histoire de *Dune* y ajoute une touche tactile et sensorielle plus prononcée grâce à l'épice et aux visions psychédéliques qu'elle cause, aux vers de sable et aux Fremen qui nous font vivre le désert.

Habituelles de la filmographie de Villeneuve, les couleurs, désaturées et renforcées par moment, racontent l'histoire au lieu d'être simplement décoratives (Eyre, 2025). Le beige et le jaune désaturé nous font ressentir la sécheresse, le bleu poussiéreux du ciel est menaçant, constamment poussiéreux. Le noir et blanc traduit le monde mort des Harkonnen et l'orange symbolise le pouvoir, le film tendant de plus en plus vers cette couleur au fur et à mesure que Paul devient le leader Lisan Al-Gaib.

Villeneuve utilise souvent dans ses œuvres la prise de vue panoramique combinée à un effet parallaxe (0xADADA, 2023). La première consiste à faire glisser la caméra horizontalement afin de capturer le paysage large, panoramique. Le parallaxe ajoute une couche narrative en mettant en mouvement les éléments du premier plan et de l'arrière-plan afin de créer l'illusion de profondeur. Le spectateur a alors la sensation d'être dans une réalité physique et palpable, à l'inverse d'un espace abstrait, comme s'il expérimentait directement le milieu perçu. Dans *Dune*, cette technique est notamment visible lors de la scène où l'on découvre la ville d'Arrakeen d'un point de vue aérien,

les ornithoptères survolent discrètement entre les montagnes devant les dunes et les falaises rocheuses qui, balayées par la caméra, semblent s'étendre à l'infini. Villeneuve nous a immergés dans le monde dystopique de *Blade Runner 2049* (2017) de la même façon (0xADADA, 2023). Ce genre de composition rappelle le film de Lean, mais celui-ci a la volonté d'être plus spectaculaire tandis que le désert dunesque a une densité plus inquiétante, plus lourde. Le jeu de balayage lent et de mouvement arrière/avant-plan renforce l'engagement du réalisateur avec ses environnements, rapprochant l'audience d'un paysage crédible et tangible (0xADADA, 2023).

De ce fait, la mise en scène lente privilégie la contemplation du désert, ce qui lui confère une portée méditative, récurrente dans ses représentations cinématographiques (Eyre, 2025). Ce rythme poétique couplé aux grandes images narratives s'inscrit dans la pâte artistique de Villeneuve. Le montage du film respecte le rythme lent, sacré : « *Dune is a massive work of rhythms* » (Joe Walker, 2023).

Le format d'écran, IMAX (1.43 :1), mesurant 22m de long pour 16m de haut, permet selon Villeneuve de ressentir ce désert immense tout en décuplant l'intimité en ayant l'impression d'être dans la tête des personnages (Konbini, 2024). Environ quarante pourcent du premier film a été tourné dans ce format, le reste étant en 2.39 :1 qui est un format très large dans la famille

du Cinémascope, très souvent utilisé pour montrer de grandes étendues de paysages et créer une sensation épique (Dune: Part One - Tech Spec, s. d.). Le deuxième volet est entièrement en IMAX (Dune: Part Two - Tech Spec, s. d.). Les écrans de télévision et d'ordinateur n'étant malheureusement pas adaptés à ce ratio, nous avons déjà tous remarqué que les images incluses dans cette partie sont en format 16/9. Une partie des informations sont manquantes ; je pense notamment à la scène du vaisseau atréides vu en entier lorsqu'il émerge de l'eau en IMAX. Je pense également au début du premier film où, le neveu du Baron surplombe le port d'Arrakis, puissant face à la flotte déployée ; or, en IMAX, le ciel est rempli d'immenses vaisseaux qui écrasent complètement le personnage... Toute l'interprétation d'une scène change d'un format à l'autre, et c'est l'interprétation du 16/9 que je déploie ici. L'IMAX permet de se rapprocher un peu plus du sentiment de sublime face au désert (Eyre, 2025). Dans ce sens, le désert d'Arrakis est un abîme qui piège Paul dans quelque chose de plus grand que lui, tandis que le désert de Lean élève Lawrence comme une figure héroïque.



Fig. 83



Fig. 84



Fig. 85

1. Ce concept, théorisé par Edmund Burke et repris par Kant, est décrit comme un sentiment qui naît à la rencontre de quelque chose de si vaste et puissant qu'il pousse notre imagination jusqu'à ses limites, provoquant un sentiment d'effroi et d'émerveillement (Eyre, 2025)

Figure 84. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (46:00), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Figure 83, 85. Captures d'écran du film *Dune* (1:00:00 ; 38:58), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

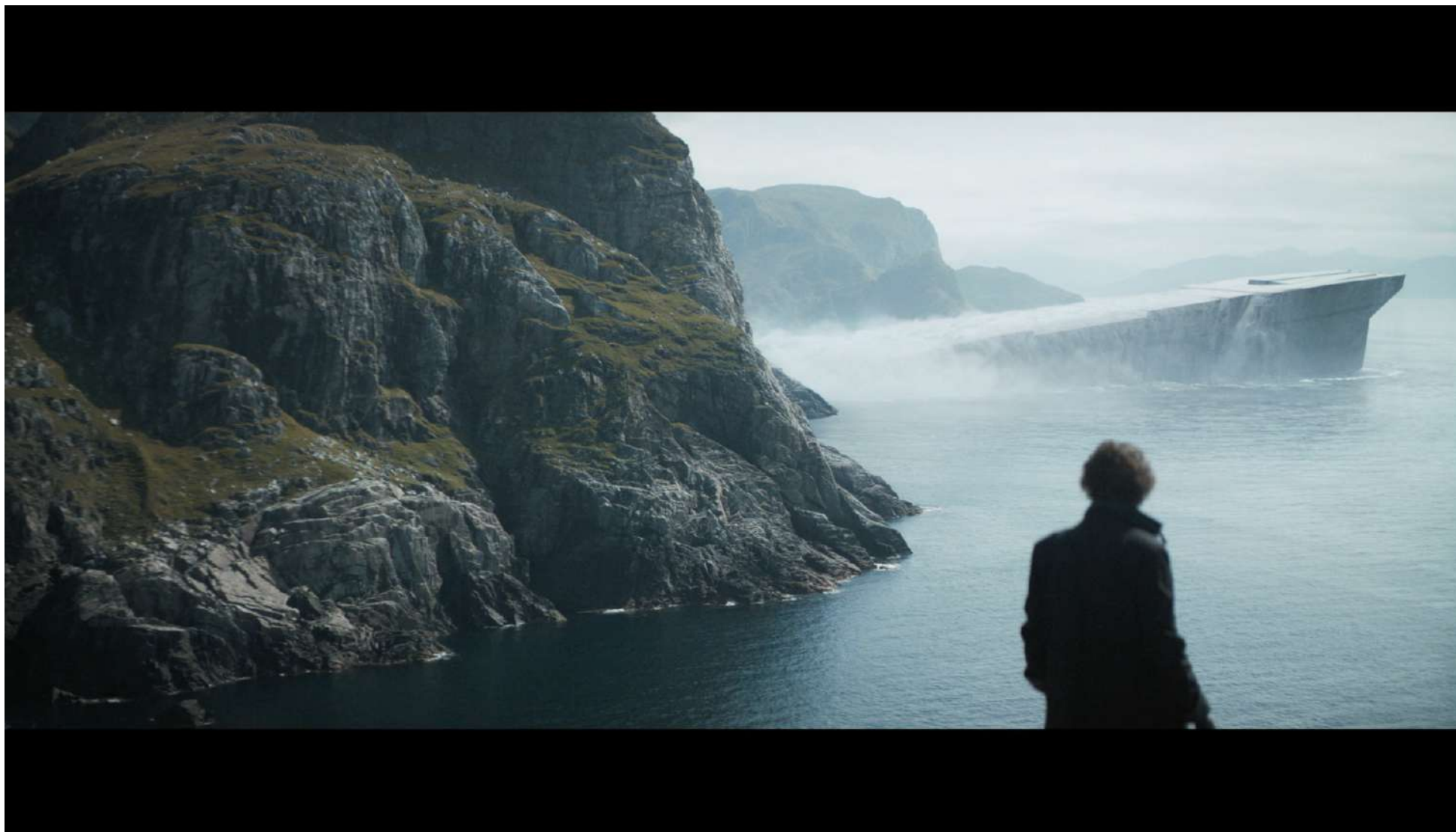


Fig. 86 , Capture d'écran du film *Dune* (33:00), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures. Départ des Atréides pour Arrakis, sans les vaisseaux présents dans le ciel en IMAX.

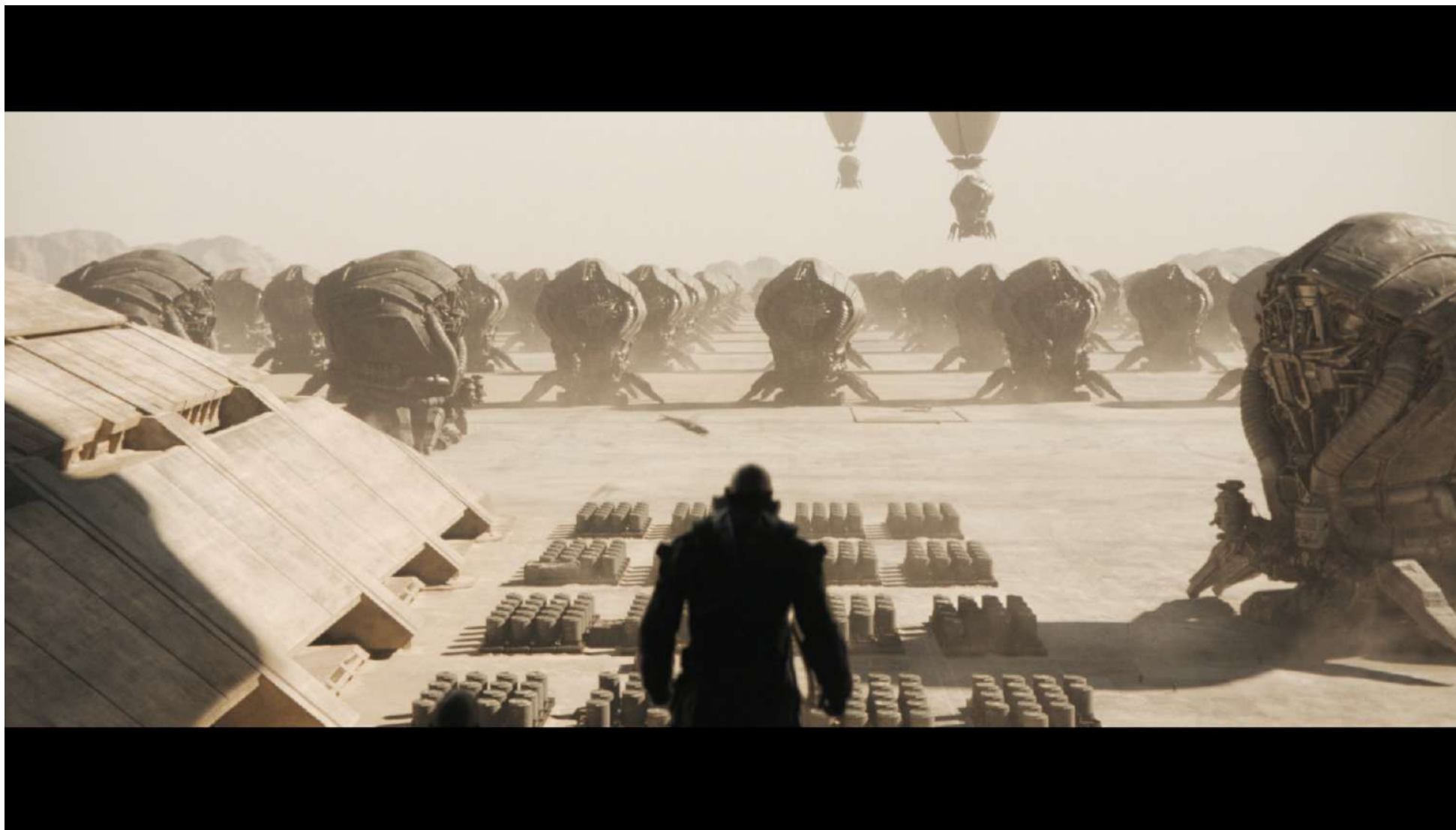


Fig. 87, Capture d'écran du film *Dune* (01:58), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures. Départ des Harkonnen, colons d'Arrakis, sans les vaisseaux présents dans le ciel en IMAX

Terres inconnues et déstabilisation

Le désert de Dune apparaît comme un milieu clairement structuré à toutes les échelles ; par les deux hémisphères Nord et Sud qui possèdent leurs caractéristiques propres et par les plaines de sable à perte de vue, au pied des massifs rocheux qui concentrent les rares implantations humaines possibles.

Une chaîne de montagnes nommée « Falaise du Bouclier » agit comme une frontière physique et spatiale qui permet l'implantation d'Arrakeen ; la plus grande ville coloniale de la planète, un objet de contrôle et de domination. Placée au cœur d'un bassin, elle isole et protège les étrangers du désert hostile qui semble résister à toute installation humaine permanente. L'architecture s'encastre uniquement dans les zones géographiques où les reliefs l'abritent des vers et des tempêtes de sable ; tout se concentre à Arrakeen et Carthag¹ et dans les sietchs Fremen, dispersés dans les multiples monts et falaises de la planète.

Comme dans *Lawrence d'Arabie*, *Theeb* ou *The Sheltering Sky*, le seuil entre le territoire maîtrisé d'Arrakeen et le désert sauvage est à la fois physique et psychologique. Ce passage marque la limite entre un espace construit qui est contrôlé et lisible, et un espace ouvert, infini et mouvant, dont la forme échappe à toute représentation stable. L'attaque des Harkonnens accé-



Fig. 88

lère ce passage vers l'inconnu au-delà de la Falaise, et donc, la transition vers un milieu initiatique où Paul et Jessica subissent leurs épreuves qui les transforment en profondeur. Paul passe d'un hériter doutant de sa destinée à un grand prophète qui guide les Fremen jusqu'à la guerre sainte. Jessica, sous la menace d'une mort certaine, abandonne son identité en devenant la révérende mère Fremen. Paul incarne le futur des Fremen, et Jessica leur passé.

En les déplaçant d'un point A à un point B, Arrakis reconfigure leur rapport à leur corps, au temps et à l'espace. Leurs corps doivent s'adapter au sable et aux vers en adoptant une nouvelle manière de marcher, mais aussi au vent, à la lumière et la chaleur. Ils se déplacent la nuit, sous la lueur des Lunes afin de ne pas s'épuiser sous le Soleil, ils restent à l'ombre des rochers et évitent le plus possible de traverser des plaines à découvert. La subite confrontation à ce nou-

Figure 88. Survol de la Falaise du Bouclier. Capture d'écran du film *Dune* (39:05) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures.



Fig. 89

veau contexte environnemental et ordre spatial leur impose une nouvelle manière de traverser les espaces. Ils se font discrets, petits, à l'affût du moindre grondement qui signalerait un vers ou du moindre signe d'activité Fremen ; une pousse rêche, des graviers qui roulent, un marteleur². Les comportements adaptatifs de Paul et de Jessica sont produits par le désert qui nous offre une lecture différente des corps. Ils dénotent dans le paysage aride avant de devenir eux-

mêmes Fremen. Si les espaces leur appartenaient sur Caladan, ils leur échappent sur Arrakis, et c'est en embrassant une nouvelle identité en raccord avec le nouveau paysage qu'ils s'y intègrent et survivent.

Même si F. Herbert a établi une carte des régions principales d'Arrakis, une grande majorité de la planète reste inconnue aux personnages comme au lecteur. Ce monde caché semble alors en constante évolution. A l'inverse des déserts précédemment vus qui

ont une géographie immuable, Arrakis change littéralement de visage tout au long du récit à deux échelles temporelles ; journalière et millénaire. Initialement décrite comme une planète totalement desséchée, la présence de minuscules calottes polaires et de plaques de sels sur ses plaines sèches montrent qu'un autre état du territoire a jadis existé ; l'eau a déjà coulé sur ces terres.

« Une plaque de sel scintillait, maculée d'ocre sur les bords, blanche pourtant, ici où la mort était blanche. Mais cette plaque de sel disait bien autre chose. Elle disait : eau. Il y avait eu un temps où l'eau avait coulé sur cette blancheur scintillante » (F. Herbert, 2020, p. 337).

La planète porte les traces d'une mutation sur un temps géologique plus ou moins récent, qui a eu pour conséquence la disparition quasi-totale de son eau. Ces éléments sont rapidement énoncés dans le premier roman, mais vu leur présence anecdotique à ce stade de l'histoire, elles ont été omises dans les adaptations qui se focalisent sur une croyance plus actuelle dans la timeline : Arrakis transformée en paradis vert. Une scène à la fin de *Dune : Part Two* montre la future sœur de Paul, Alia, marchant sur des dunes à la rencontre d'une mer qui s'étend jusqu'à l'horizon, tandis que le trailer de *Dune : Part Three* nous laisse entrevoir

Figure 89. Vision de la future sœur de Paul face à un océan sur Arrakis. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (01:53:20) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures.

2. Marteleur : « tige munie d'un ressort et destinée à produire un bruit sourd et rythmé dans le sable afin d'attirer le shai-hulud. » (Frank Herbert, 2020, p. 665)

une pluie qui s'abat sur des croyants dans le désert, prévoyant la transformation possible de la planète. Le site devient lui-même une matière active par les changements environnementaux radicaux effectués sur plusieurs générations.

Cette réserve d'inattendus dans le désert sauvage, fait de lui une véritable « terra incognita », c'est-à-dire des terres inconnues, non explorées (Genefort, 1997). D'un point de vue colonial, ces terres sont des espaces à conquérir ; les moissonneuses martèlent les champs d'épices. Mais elles sont également des espaces de projection, vides et hors du temps, idéaux pour les thèmes qui échappent à la rationalité humaine comme le sacré et le mystère (Genefort, 1997). Ces terres vides représentent un énorme potentiel pour la création des récits mythiques et religieux qui comblent leur vide avec du sens, de la peur et de l'espoir. Mais le sacré n'est pas uniquement projeté sur le désert de *Dune*, il est produit par lui à travers le ver, l'épice, la prophétie et les rites Fremen. De ce fait, c'est sur ce terrain que les Bene Gesserit ont su implanter les superstitions, et que Paul et Jessica se laissent absorber dans cette spirale spirituelle après avoir tout perdu. C'est précisément le désert qui a rendu cela possible.

Cette « terra incognita » nous est dévoilée au fur et à mesure des déplacements de Paul et Jessica. Autrement dit ; le déplacement des corps dans l'espace cartographie sans cesse notre représentation mentale



Fig. 90

d'Arrakis. L'intelligibilité des espaces est difficile à saisir, les masses se ressemblent tout en ayant des formes géométriques très différentes, et les volumes de sable s'effritent, s'effacent et se reforment sans cesse. La « terra incognita » organise l'expérience sensible du film en transmettant un sentiment de désorientation et d'incertitude face au paysage qui se métamorphose à chaque plan et continue de nous échapper tout le long des films.

Les formations rocheuses qui pointent haut dans le ciel ressemblent à des monolithes géologiques, qui agissent comme des phares dans l'océan, des refuges aux dangers des plaines. Leur verticalité exagérée provoque un sentiment de vertige face à l'horizontalité du désert. Les reliefs et les bassins dessinent une architecture du passage, entre zones d'exposition et zones de protection. Le désert est ainsi filmé comme un espace hétérogène composé de frontières, de refuges et

Figure 90. Paul et Jessica équipent le distille après avoir atterri pour la première fois dans le désert sauvage. Capture d'écran du film *Dune* (02:04:50) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures.



Fig. 91

de points de rupture ou de confrontation, dont la structure guide autant le regard que les déplacements des personnages.

Le sentiment de déracinement que les terres sauvages produisent est parfaitement visible dans la scène d'ouverture de *Dune : Part Two* qui se déroule sous la lumière d'une éclipse solaire, lui donnant un « regard surréaliste effrayant » (Lapointe, 2024, p. 62). La colorimétrie orangée désoriente l'audience, l'im-

mergeant dans la peau de Paul ; déphasé, il se laisse emporter par la violence du désert et manque de se faire tuer après s'être jeté sur un Harkonnen. Comme le souligne Villeneuve, les limites vers l'inconnu produisent une peur intense mêlée à l'excitation de découvrir au-delà des frontières (Ovenden, 2021).

Le désert filmé montre ainsi les liens entre le paysage, l'espace mental et l'espace physique. En tant qu'espace mental, il est le berceau de la prophétie Fre-

men et le lieu à l'origine des rêves de Paul qui imagine son ascension et sa chute dans le désert ; le rêve où Chani l'embrasse puis le poignarde ; ses visions en tant que sauveur messianique qui cause des milliards de morts ; mais aussi le rêve où le Fremen Jamis¹ le guide comme un ami dans le désert alors qu'il s'oppose en réalité à Paul qui doit le tuer pour être accepté parmi les Fremen (Sticchi, 2022). En tuant Jamis, Paul fait un pas vers sa destinée ; vers le désert qu'il considère être sa seule et unique route. Tout ce processus mental s'opère dans un paysage oppressant ; un ciel sombre et menaçant, un peu beige à cause du sable qui flotte dans l'air comme une brume omniprésente. A chacune de ses respirations, l'épice l'enivre et efface peu à peu son identité pour laisser la place au messie. Les images d'Arrakis montrent que l'espace physique du désert ne s'observe pas à distance ; pour y survivre, les personnages sont obligés d'être absorbés par lui (Sticchi, 2022).

De même que les Harkonnens ratent chacun de leurs assauts et opérations d'extraction de l'épice lorsqu'ils tentent, sur une vue holographique incomplète de la planète, de calculer minutieusement le lieu et le moment de leur attaque, en appréhendant avec une certaine peur les représailles Fremen. Ce n'est qu'aux commandes de Feyd Rautha avec son déchaînement bestial et sa traque instinctive dans le désert, que le premier refuge se fait bombarder et le second incendié.

1. Jamis est un Fremen qui s'oppose à la venue de Paul et le défie en duel

Figure 91. Scène d'ouverture de *Dune : Part Two*, où Jessica tue un Harkonnen à l'aide d'une pierre. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (8:56) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures.



Fig. 92, Crash de Paul et Jessica, fuite dans le désert. Capture d'écran du film *Dune* (02:03:58), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

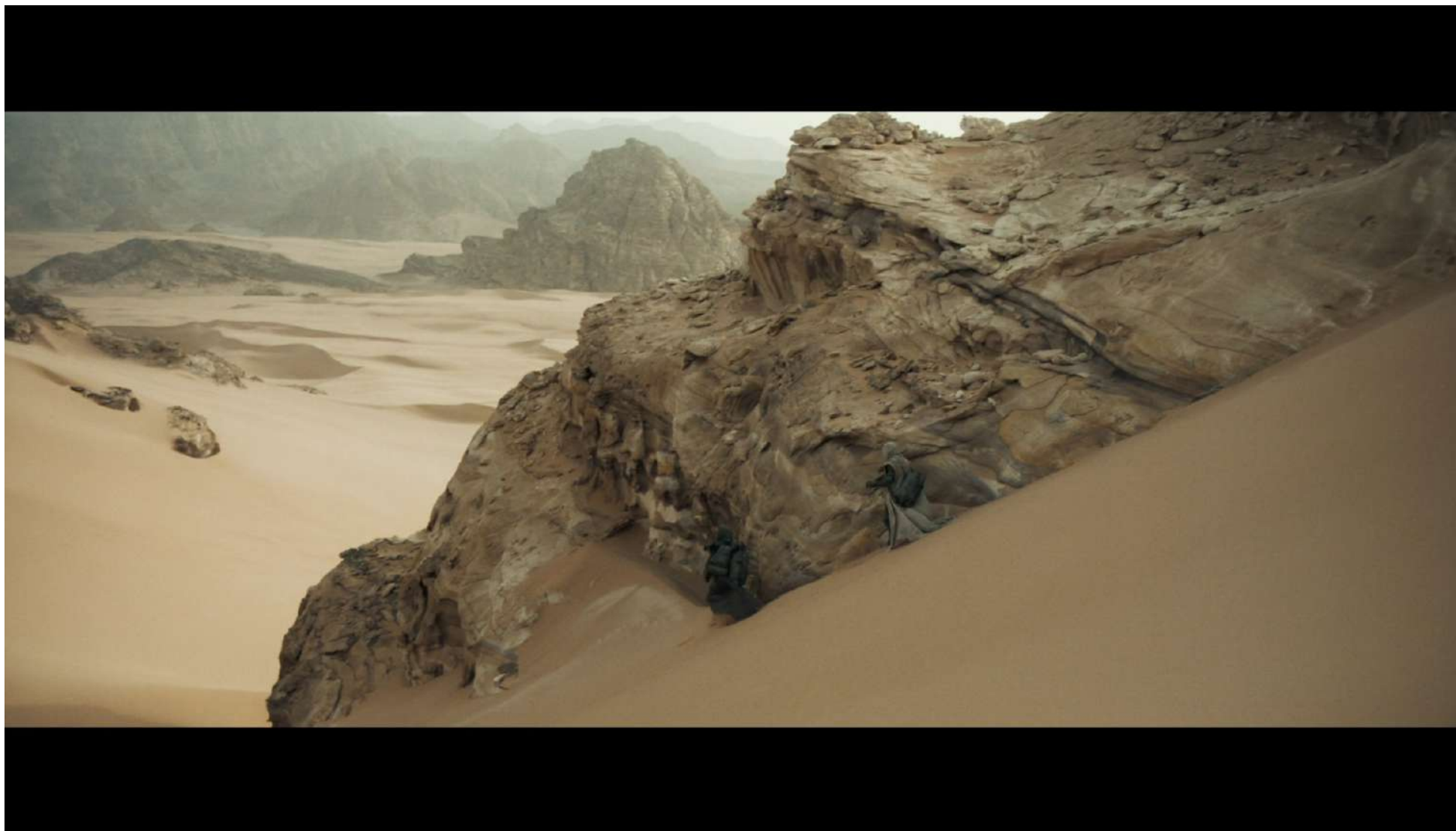


Fig. 93, Paul et Jessica sur les traces des Fremen. Capture d'écran du film *Dune* (02:06:06), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Les Fremen et les entrailles du désert

Ce qui n'était qu'une résistance dans le désert dans *Mad Max* ou *The Sheltering Sky* devient ici une culture du milieu. Les Fremen sont l'exemple par excellence d'un peuple autochtone qui se laisse absorber par la nature en ne faisant qu'un avec elle. Inspirés des « hommes bleus » du Maroc, des Maures et des Touaregs¹, ils incarnent les trois principaux livres religieux à la fois en représentant : l'armée de l'Islam au septième siècle, les Hébreux guidés par Moïse, les chrétiens qui vénèrent un prophète (Meulemans, s.d.). Leur aura émane donc naturellement une certaine puissance, une force d'union et une foi inébranlable qui leur permet de résister aux tourments que leur infligent leurs bourreaux.

Leurs territoires s'étendent du désert Erg au Sud profond, reconnaissable à son sol volcanique noir. Les sietchs, qui signifient « *lieu où l'on se réunit en période de danger* » (F. Herbert, 2020, p. 367), sont des refuges creusés dans la roche des falaises et des complexes souterrains, à l'abri de la chaleur, des vers et des colonisateurs. Les hautes murailles de rocs dominent les vastes plaines dures balayées en permanence par les tempêtes. Quelques creux abrités accueillent des plantations aux racines profondes qui constituent la base de leur alimentation : cactées, pousses rêches, sauge et



Fig. 94

buissons. Insultés de « rats » par les Harkonnens, ils vivent cachés à l'intérieur de ce paysage infini qu'ils connaissent intimement. Le désert est montré sous sa forme la plus pure et extrême ; chaleur, sécheresse, et mort. Pour survivre, ils doivent l'écouter, se fondre en lui ; ils font partie de lui autant que le désert fait partie d'eux. Ils reviennent à une relation intime avec la nature ; cela signifie vivre dans la roche à l'abri du soleil, inventer des technologies ingénieuses afin de récupé-

rer l'eau du corps et l'humidité ambiante ou encore adopter la « danse du sable », une marche qui imite les sons naturels du désert afin de ne pas attirer le ver, excité par les vibrations régulières.

Certaines zones, recouvertes de « sable tambour », amplifient les moindres coups donnés au sol, ce qui transforme le territoire en zones de chasse. Cela oblige les Fremen à se déplacer d'un massif rocheux à l'autre, à l'image des tribus de la Polynésie qui se dé-

1. Les Touaregs se désignent d'ailleurs comme « hommes libres », traduit en anglais en : « free men » (Meulemans, s.d.)

Figure 94. Formation rocheuse occupée par les Fremen : Sietch Tabr après destruction. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (23:51) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 95

placent d'une île à l'autre². Le désert est alors imaginé comme un océan dangereux, où les formations rocheuses sont essentielles à la survie² puisque les vers ne s'y aventurent pas. C'est dans cet environnement oppressant que les Fremen cultivent les mythes du Shai Hulud et du prophète Lisan Al Gaib, la « Voix du Monde Extérieur » qui promet de les conduire dans un paradis vert et d'échapper aux violences de l'Imperium. Toute leur existence est rythmée par deux choses : l'at-

tente de leur messie et l'écoute, le respect de la nature. Leur technologie l'imité au lieu de la restreindre, et la fondation même de leur système social est une sorte de low-tech en vie collective (Audet & Gendron, s. d.). Leur culture est également basée sur le manque critique d'eau ; la notion de gaspillage est impensable même dans les larmes ; les rites funéraires consistent à verser l'eau des morts dans des bassins sacrés ; l'eau des adversaires est récupérée pour alimenter les

machines ; l'eau est une monnaie d'échange et cracher à terre est un signe de respect (Audet & Gendron, s. d.). Les valeurs morales et éthiques surpassent le matériel (Audet & Gendron, s. d.). Les étrangers n'abordent pas cette posture, même si Paul se soumet à la culture fremen et la respecte dès le premier documentaire qu'il visionne sur sa planète natale. Son père reconnaît également la force de ce peuple et a pour ambition de s'unir avec lui dans un marché commun, afin de gagner en puissance militaire. Le désert d'Arrakis ainsi fabrique un peuple, une économie et une religion tout en façonnant les personnages qui s'y risquent. Son immersion absolue conditionne ainsi, en plus du mode de vie, une perception différente de l'univers et des croyances (Genefort, 1997). Les Fremen nous montrent qu'habiter un milieu suppose moins de le maîtriser, comme les colons Harkonnen ou Atréides, que de s'y inscrire en acceptant ses rythmes, ses limites et ses contraintes.

La présence divine et préhistorique du ver des sables amplifie les effets psychologiques de l'écosystème hostile d'Arrakis. Chaque rencontre provoque un sentiment de vertige et de décentrement qui participe à l'effacement progressif et forcé de l'humain face au désert. Shai Hulud fascine autant qu'il effraie. Herbert comme Villeneuve jouent sur plusieurs sensations : son mouvement ondulatoire qui brise la surface des dunes, son grondement sourd, ses effluves de cannelle

Figure 95. Marche dans le désert. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (1:47:55) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

2. Tiré de la discussion avec Patrice Vermette, retranscription en annexe.

et sa bouche béante remplie de lames filtrantes. En accord avec la comparaison entre le désert et l'océan, les premiers croquis s'inspiraient des créatures marines comme la baleine ou le requin, mais un physique plus classique a été choisi, jugé plus terrifiant et fidèle aux romans (Lapointe, 2021). Dans la résidence à Arrakeen, une ancienne fresque mythologique dessine la bouche du vers comme un soleil éclatant ; il représente la vie et l'équilibre de la planète¹. Vénéré comme un dieu, il incarne pour les Fremen l'écosystème d'Arrakis (Sticchi, 2022). Et pour cause, atteignant jusqu'à quatre cents mètres de long, il gouverne l'écologie planétaire en produisant l'oxygène et l'épice, tout en étant la cause primaire de l'assèchement quasi-total de la planète (Genefort, 1997). Pas de vers, pas d'épice ; et celui qui a le contrôle de l'épice contrôle la navigation spatiale. Il est donc une force naturelle dont dépend l'ordre politique et économique de l'univers.

En plus d'être le moteur de l'univers, Shai-Hulud est une véritable « *puissance géologique* » (Zimmerman, 2022). Il façonne et modifie profondément le paysage désertique lors de ses déplacements : il soulève et déplace le sable, provoque des tremblements de terre et des vibrations si puissantes qu'elles liquéfient le sable en évaporant l'eau qu'il contient (Lapointe, 2021). Étroitement lié à la lithosphère, il passe la majeure partie de sa vie sous la surface d'Arrakis, à tirer son énergie en frottant sa peau épaisse contre les plaques

tectoniques (Genefort, 1997).

Ainsi, le vers n'agit pas seulement comme une créature mythologique, mais littéralement comme une force géologique en constant mouvement qui transforme le territoire en une matière vivante. La terre se meut à son rythme et réagit au moindre stimulus. Tout ce qui se trouve à la surface lors de ses attaques est absorbé soit par le sable qui s'écroule, soit par la gueule béante de la créature. Le sable devient alors aussi fluide que l'eau, les dunes migrent et le paysage se recompose une nouvelle fois. Les fondations mêmes du territoire sont instables et empêchent tout ancrage durable, qu'il soit physique ou psychique. Les seules possibilités d'accroches sont les formations rocheuses et les sietchs, tous deux immuables. Ils servent de repère aux Fremen pour naviguer d'un point à l'autre sur la planète.

Cette instabilité permanente produit un effet de déterritorialisation sur les personnages inhabitués qui perdent tout repère spatial (Sticchi, 2022). L'image récurrente du sol en mouvement, notamment dans les rêves de Paul, traduit cette impossibilité d'habiter ces espaces en perpétuelle mutation (Sticchi, 2022). À chaque nouvelle aube, les traces de pas laissées sur le sable sont effacées par le vent, et les personnages se lèvent dans un nouveau monde. Le ver de sable dépasse donc la dimension physique.

Dès lors, il prolonge la logique du monolithe qui

n'est plus un artefact statique, mais d'une machine qui (dé)territorialise l'espace et provoque chez Paul l'équivalent d'un *Ereignis* heideggerien.

Chaque rencontre avec le ver le pousse un peu plus vers le désert et vers sa destinée de messie, en passant par quatre étapes : le traumatisme, la fascination, la synergie, la renaissance.

La première rencontre correspond à la scène de l'extraction, mise en péril par un appareil défectueux qui abandonne la moissonneuse à son sort. Tandis que Leto et son équipage tentent de secourir les travailleurs, Paul s'agenouille sur le sable face à la machine, l'esprit brouillé de visions déclenchées par le surplus d'épices. Sauvé par Duncan Idaho, il sort troublé, presque traumatisé de cette expérience marquée par la dangereuse proximité avec les lames filtrantes de la bête qui engloutit la moissonneuse à une trentaine de mètres sous ses pieds (Villeneuve, 2021, 1:00:00-1:08:20).

La deuxième rencontre est une quasi-interaction avec le ver. La scène se déroule de nuit, lorsque Paul traverse le désert avec sa mère, en direction d'un sietch Fremen. Alors qu'ils se reposent un instant en contemplant l'horizon, assis sur une dune, un sillon se creuse quelques centaines de mètres devant eux. Le ver rôde, tel un requin blanc qui surveille sa proie dans les profondeurs avant de remonter à la surface. Les deux protagonistes essaient de l'échapper avec dis-

1. Tiré de la discussion avec Patrice Vermette, retranscription en annexe.



Fig. 96

création, seulement, une plaine de sable tambour trahit leur présence au ver qui fonce droit sur eux. Une nouvelle course effrénée les sauve de la bête qui, cette fois-ci, se dresse devant Paul pour le contempler, le sentir. C'est la première fois que l'on voit le ver tourner lentement sa tête (sa bouche) dans un mouvement presque pensif. Attentif, il semble réfléchir, analyser la situation. Communique-t-il par le bruit qu'il émet, semblable à un raclement de gorge (repris d'ailleurs par les

Fremen pour communiquer entre eux à distance) ou cherche-t-il à sentir l'odeur de Paul ? Peut-être reconnaît-il en lui le Lisan Al-Gaib ? Le rapport d'échelle entre l'humain et le ver est délirant, vertigineux, ce qui solidifie son statut de créature mythique. Le ver passe ainsi d'une bête bourrine, purement destructrice, à un être sensible capable d'interagir avec le monde. Il devient un dieu qui, appelé par un marteleur, choisit d'épargner Paul (Villeneuve, 2024, (2:09:40-2:12:12).

La troisième rencontre est celle de l'épreuve initiatique à proprement parler ; Paul doit chevaucher un ver de sable afin d'être reconnu comme un Fedaykin et ainsi intégrer l'élite de l'armée Fremen. Placé au sommet d'une dune, toute l'immensité du désert se déploie sous ses yeux pendant que le marteleur frappe le sol. Après quelques instants, un gigantesque nuage de poussière pulvérise une dune. Le faiseur qui fonce droit sur Paul est le plus grand jamais observé jusqu'alors, surnommé « Le Grand-père du désert ». C'est au moment précis où le genou de Paul se soulève de la peau cuirassée du ver qu'il est considéré comme un authentique Fremen et qu'il ne fait plus qu'un avec le désert. Un bout de la prophétie se réalise lorsqu'il se dresse, victorieux. Le piège se referme sur l'Atréides, prié pour la première fois par les Fremen qui ont assisté à l'exploit : le garçon venu d'ailleurs fera la paix avec Shai-hulud (Villeneuve, 2024, 53:00-58:00).

Enfin, la dernière rencontre est celle qui fait définitivement basculer son identité vers la figure religieuse, lorsqu'il entre dans le temple Maker. Deux bassins y forment le symbole de l'infini : l'un rempli d'eau, l'autre de sable. Un bébé ver vit dans le sable, puis est noyé dans l'eau afin de récolter son urine : l'eau de vie, la substance qui permet aux révérendes mères d'accéder aux mémoires et aux souvenirs de tous leurs ancêtres. La prophétie précise que seules les femmes survivent

Figure 95. Marche dans le désert. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (2:26:49) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

à ce processus ; tout homme tenté de le reproduire meurt. Tous, sauf le Lisan Al-Gaib. Il est le seul homme capable d'accéder au passé et d'entrevoir ainsi toutes les possibilités du futur : le fameux Kwisatz Haderach tant désiré par les Bene Gesserit. Paul boit l'eau-de-vie et meurt symboliquement pour laisser la place au Kwisatz Haderach. Vient ensuite l'attaque finale contre l'armée des Sardaukars et la prise du trône impérial qui marquent le début de la guerre.

L'extraction de l'épice

Nous avons vu que le désert est étroitement lié au colonialisme et à l'extraction des ressources. Ces idées se radicalisent dans *Dune*, où Arrakis condense ces rapports entre ressource rare, domination coloniale et ordre planétaire : Arrakis montre comment l'exploitation du désert organise tout un empire. Le pouvoir à travers la galaxie est néo-féodal, avec un empereur qui gouverne sur le Landsraad, c'est-à-dire les différentes Maisons qui composent l'univers connu. La CHOM est une compagnie qui régit les échanges commerciaux entre les Maisons. Elle achète l'épice à la Maison qui gouverne Arrakis, et la revend. Enfin, la Guilde spatiale est l'organisation qui a le contrôle sur les voyages interstellaires, au dépend de l'épice, puisque celle-ci est indispensable aux navigateurs qui la consomment pour déceler les chemins à prendre dans la galaxie. Chaque acteur dépend d'un autre et chacun protège ses propres intérêts financiers, mais tout est relié d'une façon ou d'une autre à l'épice. Le Landsraad a fondamentalement besoin de la navigation spatiale, et donc du CHOM qui dépend de l'extraction d'épice et de la Maison qui gouverne Arrakis ; les Harkonnen, puis les Atréides. Sans oublier les Bene Gesserit qui donnent des descendances aux différentes familles royales afin de tisser leur agenda religieux et politique.

Paul détruit cet équilibre fragile en freinant la commercialisation de l'épice et en menaçant de détruire les champs avec les têtes nucléaires de sa famille.

Les sociétés que F. Herbert a imaginées reposent sur un principe de rétention, à l'inverse de notre industrialisation qui fonctionne sur une expansion (Genefort, 1997). C'est-à-dire que l'Imperium contrôle strictement la ressource de l'épice au lieu d'en produire toujours plus, en implantant les vers de sable sur d'autres planètes afin de les terraformer et de les rendre optimales à la production de l'épice. Ils pourraient pourtant abuser d'autres planètes, car il est suggéré dès le début des romans qu'Arrakis n'a pas toujours été un désert, donc qu'une précédente terraformation ou introduction des vers l'a transformée en cette réserve énergétique.

La société des Fremen repose également sur une économie et une conservation ; de l'eau, des déplacements, du savoir. Cette manipulation de pouvoir ne s'arrête pas à Paul qui transforme le système néo-féodal en une dictature religieuse, et le visage d'Arrakis n'a pas arrêté de changer après sa mort. C'est son fils, Leto II, qui, en fusionnant avec un ver, modifie durant des millénaires toute la surface d'Arrakis. Les vers de sable disparaissent avec les dunes, mais ceux-ci sont réintroduits sur une autre planète et le cycle de l'épice continue. Mais Arrakis, durant sa période d'exploitation, refuse toute domination et se bat constamment

contre les envahisseurs. Le mouvement perpétuel de ses terres empêche les tentatives d'industrialisation stationnaire (Zimmerman, 2022). Le processus d'extraction repose sur des machines gigantesques : les moissonneuses, transportées tous les jours entre la ville d'Arrakeen et le désert par de grands engins volants similaires à des montgolfières. Des avions munis de sondes sismiques, appelés guetteurs, surveillent la zone pour détecter la présence des vers. Les premières moissonneuses font cent vingt mètres de long pour quarante mètres de large, et sont décrites comme des énormes insectes qui se déplacent sur de grandes chenilles : une immense usine mobile. Les designs varient mais tous racontent la même chose. La seconde génération des moissonneuses Harkonnens ressemble littéralement à des tiques, munies de milliers d'aiguilles qui ponctuent et martèlent le sol dans un mouvement toujours plus violent, et la moissonneuse des contrebandiers est munie de trois bras qui scannent le sable et collectent l'épice (Lapointe, 2024). Chacune des moissonneuses finit tôt ou tard par être détruite ; la première est avalée par un ver, et les deux autres se font exploser par les Fremen. Arrakis, dans sa globalité, rejette donc toute formation capitaliste sur son territoire et met en avant un écosystème résilient dans lequel la vie, humaine et non humaine, ne cesse jamais de se battre et d'évoluer pour survivre malgré les tentatives de domination qui veulent la réduire à une res-

source exploitable (Zimmerman, 2022). Le désert de Dune rappelle également qu'aucun territoire n'est véritablement vide avant notre arrivée (Zimmerman, 2022). Il est toujours habité par des formes de vie, même enfouies profondément dans le sol, que les projets d'aménagement et d'industrialisation tendent trop souvent à invisibiliser et à ignorer. Arrakis n'est pas un désert vide ou une terre vierge à conquérir, mais bien un milieu vivant qui, dans une lutte perpétuelle, contraint l'humain à se repositionner face à la nature.



Fig. 97



Fig. 98



Fig. 99

Figures 97, 98. Moissonneuse Harkonnen et Atréides. Captures d'écran du film Dune (01:30 ; 01:02:00) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Figures 99. Moissonneuse Harkonnen. Capture d'écran du film Dune : Part Two (36:00) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 100, Première rencontre avec le ver. Capture d'écran du film *Dune* (1:07:52), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 101, Deuxième rencontre avec le ver. Capture d'écran du film *Dune* (02:11:00), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 102, Troisième rencontre avec le ver : l'épreuve Feydakin. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (54:30), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 103, Paul boit l'eau-de-vie. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (01:52:24), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

4.1.2. Au-delà du sable : entre eau, roches et plastique

Sur Caladan, l'eau englobe la majorité de la surface. Les vagues de la mer frappent contre les falaises rocheuses. De nombreux fleuves canalisés y affluent. Un barrage se dresse aux côtés de la demeure royale qui se fond avec les roches environnantes. La lumière est agréable, les températures sont clémentes, l'humidité salée se mélange aux odeurs de cyprès. Tout rappelle le climat d'un doux automne. Les forêts sont luxuriantes, sauvegardées comme des jungles sauvages. Les montagnes pointent leur sommet au-delà des épais nuages orageux. La pluie est torrentielle, des flaques noient les dalles de pierre brillantes. A l'horizon, le coucher de soleil renvoie ses couleurs chaudes sur l'écume qui glisse entre les galets de la plage...

Sur Giedi Prime, il ne reste plus aucun brin d'herbe. Toute la surface de la planète est industrialisée jusqu'au dernier centimètre carré, et la dernière mare. Les dernières gouttes d'eau se trouvent dans des flaques misérables regroupées dans les ruelles sales du gigantesque labyrinthe plastique qui semble s'étendre à l'infini. Des vaisseaux rôdent dans le ciel nocturne, blanchi par la pollution lumineuse. Tout n'est que souffrance, peur et domination. Même les couleurs ne survivent pas sous la lumière blanche du soleil...

Sur Salusa Secundus, les chants rituels s'élèvent par-dessus le torrent qui s'abat sur les pierres. Les vaisseaux se confondent avec la roche poreuse qui, façonnée par les bombes atomiques de l'ancienne guerre, structure le paysage en monts et vallées de la mort.

Caladan : la planète bleue

La planète des Atréides, Caladan, est tout l'inverse d'Arrakis. Elle est décrite comme verdoyante, riche en eau et confortable pour la vie. Le climat est similaire à celui d'un doux automne côtier canadien, aimé de Patrice Vermette de Denis Villeneuve. C'est une saison qui vient avant la mort de l'hiver et la renaissance du printemps. L'ambiance appelle donc au deuil dès les premières images, et symbolise le départ de la maison Atréides et sa perte.

Les plans de la nature sont filmés comme une composition de tableaux, contrairement aux larges plans dynamiques et déséquilibrés d'Arrakis (Sticchi, 2022). Ce changement accentue la déstabilisation vécue par les personnages déplacés sur Arrakis. Sur Caladan, le paysage paraît stable, tel l'ordre féodal établi depuis des générations chez les Atréides qui semblent prospérer en paix, apprécié des autres Maisons. Leur pouvoir paraît légitime, enraciné dans une tradition militaire où la masculinité est fortement présente. Néanmoins les symboles funéraires se ressassent dans le décor des demeures, et les tombes du cimetière familial, ce qui infuse la narration d'un sentiment de mélancolie et prévoit la chute des Atréides (Sticchi, 2022). La musique de Hans Zimmer accompagne cette ambiance mélancolique avec des mélodies discordantes

et des sons altérés, signalant la catastrophe imminente (Sticchi, 2022). Caladan romantise l'idée d'une nature calme et réconfortante, à disposition des humains qui s'y intègrent harmonieusement et respectent son écologie connue et maîtrisée. Il y a une continuité entre les formes bâties et les formes naturelles. D'abord, le château semble émerger des falaises en devenant une sorte de prolongement minéral et maritime du site, comme si un bout de montagne était habité. Cela renforce l'image du pouvoir ancien et enraciné des Atréides. Ensuite, les vaisseaux se fondent avec le paysage global. Ces véritables sentinelles monolithiques, sont inspirées de gigantesques morceaux de roches. Elles dorment dans les profondeurs de la mer, camouflées par l'eau et flottent dans le ciel comme des bouts de falaise en suspension ou une architecture sculptée. Les berges, elles, paraissent intactes à l'exception d'une infrastructure dressée au côté de la demeure royale, sûrement un barrage. Enfin, la ville n'est pas montrée mais il est supposé, au vu de la densité des forêts qui noient les constructions, que celle-ci intègre également la nature en son sein.

L'Homme reconnaît sur Caladan les forces aériennes et maritimes de la nature et son exploitation prend forme dans des masses sculptées dans la roche ; une architecture du camouflage, enracinée et légitime mais constamment traversée par une mélancolie funéraire. Bien que la taille gargantuesque des

vaisseaux et de la résidence bâtie montre la puissance des Atréides, ils écrasent et diminuent l'importance des personnages au lieu de les élever, montrant qu'ils ne sont que des minuscules pions dans un jeu de pouvoir qui les dépasse (Sticchi, 2022).



Fig. 104, Castel des Atréides sur Caladan. Capture d'écran du film *Dune* (16:23), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Giedi Prime : le désert Harkonnen

En opposition avec les monts verts de Caladan, le monde des Harkonnen est sans vie. Figures extrêmes du capitalisme, ils détruisent tout ce qu'ils touchent pour obtenir ce qu'ils désirent : l'argent, c'est-à-dire Arrakis et l'épice.

« *Mon désert, mon Arrakis, ma Dune* », le Baron (Villeneuve, 2021, Scène 00:49:00)

La capitale de Giedi Prime montre un contraste entre grandiose et saleté tout en représentant l'obsession des Harkonnens pour le pouvoir et la richesse dans une domination totale de la nature et du peuple. Plus qu'un monde industriel, c'est un monde où l'architecture a absorbé le territoire au point de le faire disparaître et de le rendre illisible. C'est sans surprise qu'ils étaient les candidats idéaux pour saigner sans scrupule Arrakis de ses ressources.

Le soleil blanc annihile lui-même la moindre couleur de ce monde, renforçant l'artificialisation extrême qu'a engendrée son urbanisation radicale. Giedi Prime est l'exemple à l'opposé de Caladan et son soleil doux ; une architecture qui remplace le site contre une architecture qui s'y harmonise.

La surface de la planète est inspirée des terres pé-

trolières au nord du Canada où les sables bitumineux sont extraits du sol par un processus similaire à l'exploitation minière, dit Patrice Vermette. Les Harkonnens ont aplati tous les reliefs naturels, minéraux ou organiques. Ces terres sacrifiées sont saturées de structures en plastique noir qui remplacent le milieu et écrasent les corps qui la traversent (Lapointe, 2021)

Leur politique, basée sur la violence, touche l'espace lui-même, et est rendue visible par des bâtiments sombres et antagonistes qui ne produisent pas des habitats mais de l'oppression (Florian, 2024).

La ville est répulsive, et n'existe que pour mettre en spectacle l'armée et faire l'apogée du Baron et de son neveu. Au départ pour Arrakis, les drapeaux de la Maison se dressent sur les façades osseuses, et des milliers d'esclaves gigotent dans les gradins pour admirer le défilé des vaisseaux et des troupes, toutes rangées dans un ordre psychopathe. Combinés au noir et blanc, les marches militaires et l'architecture totalitaire mettent en avant une imagerie de la propagande qui pourrait nous faire penser au Troisième Reich. Bien que les Harkonnens manquent de discipline et de nationalisme pur pour y correspondre totalement, l'ambition de leur architecture partage des similitudes avec celles des régimes fascistes. D'abord, la destruction et la terreur qu'elle engendre sur l'environnement et le peuple sont justifiées parce qu'elles représentent le peuple supérieur (Mijolla-Mellor & Tuncel, 2019). Dans

ce cas-ci, il s'agit de la royauté Harkonnen : le Baron et son neveu. Ensuite, leur supériorité est montrée aux yeux de tous de façon permanente, et elle est constamment opposée à un ennemi contre lequel le régime doit se battre ; ici, les Atréides, ennemis jurés depuis des siècles, et les Fremens, qualifiés de rats qui les empêchent de gagner leur argent.

Le peuple esclave ne sert lui-même qu'à servir et enrichir la famille royale, sa vie ne tient qu'à la volonté des souverains (CalderDune, 2026). L'individu est effacé au profit de la masse qui sert cette supériorité et démontre sa puissance (Mijolla-Mellor & Tuncel, 2019). Elle est totalement dévouée à l'idéologie politique et l'alimente. Les constructions gigantesques sont justifiées sur l'hypothèse qu'elles reflètent directement la grandeur de cette masse et la fierté nationale que le peuple doit ressentir. Le Führer déclare lui-même, dans un discours aux ouvriers du chantier en 1939 :

« *Pourquoi toujours le plus grand ? Je fais cela pour restituer l'honneur de chaque individu allemand. On n'est pas inférieur, au contraire on est sur le pied d'égalité avec d'autres nations* » (Mijolla-Mellor & Tuncel, 2019, p. 15)

C'est à travers l'architecture que la collectivité vit la supériorité du Baron.



Fig. 105, Demeure Harkonnen sur Giedi Prime. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (16:23), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

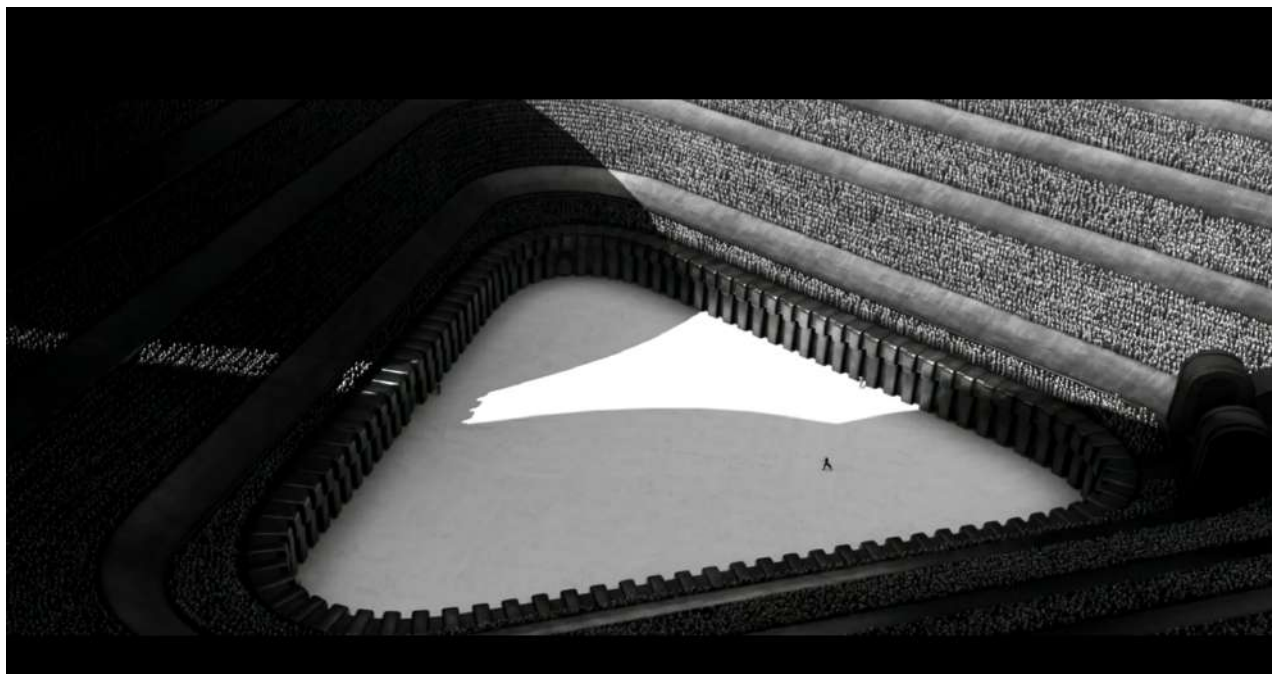


Fig. 106

L'unification de la masse par l'humiliation face à un peuple ennemi est un procédé récurrent utilisé par les régimes totalitaires de Hitler, Staline ou Mussolini, que l'on retrouve également ici (Mijolla-Mellor & Tuncel, 2019). Les Harkonnens se battent et meurent sur Arrakis parce qu'ils haïssent les Fremen plus qu'ils ne sont effrayés par le Baron, qui devient le sauveur de la nation, celui qui l'élève et l'enrichit. Leur haine les reconforte dans l'oppression vécue. Et si cette guerre

dure depuis des siècles, c'est aussi pour empêcher l'achèvement du régime et donc son dépassement, en le gardant constamment en révolution. Au vu du nombre de bâtiments qui recouvrent la planète, la machine est bien en marche...

Le paroxysme de la politique totalitaire Harkonnen pourrait être l'arène triangulaire où combat Feyd-Rautha. C'est la représentation la plus pure de la culture Harkonnen basée sur la violence, la domination et le

grandiose. Elle s'ouvre au ciel comme le ventre éventré d'une baleine, impossible à échapper (Florian, 2024). Les personnages y sont prisonniers, voués à une mort certaine, comme le dernier soldat Atréides qui combat courageusement Feyd-Rautha. Mais tout ceci n'est que paraître puisque les victimes sont habituellement droguées pour faciliter le meurtre. Et là, l'arène se transforme en abattoir où le destin des victimes est inévitable, et où le peuple se fait distraire par des jeux sans fonds, comme le faisaient les Romains. Toute l'arrogance du Baron est montrée dans cet artifice qui impose constamment son image aux autres mais aussi à soi-même ; celui d'un homme puissant, un génie invincible, un demi-dieu. Une image qui se désagrège au fur et à mesure que le contrôle d'Arrakis lui échappe de ses doigts boudinés, jusqu'au moment où il succombe de la lame de Paul : « *Tu meurs comme un animal* » (Villeneuve, 2024, 2:20:00).

Figure 106. Arène. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (1:15:08) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 107, Défilé militaire, départ pour l'attaque sur Arrakis. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (1:26:36), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 108

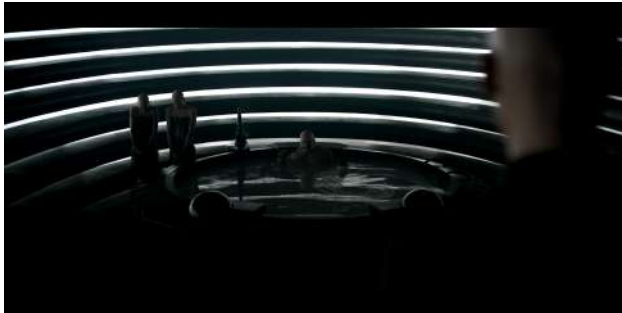


Fig. 109



Fig. 110

Figures 108, 109, 110. De haut en bas : grand hall ; chambre du Baron ; Chambre de Lady Fenring. Captures d'écran du film *Dune : Part Two* (19:30 ; 1:20:05 ; 1:23:55) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

L'intérieur du palace, encore plus froid et hostile que son extérieur, est constamment plongé dans le noir durant la nuit. La pénombre cache les structures gigantesques et sculptées, dévoilées brièvement soit par le reflet des parois métalliques que les brilleurs illuminent faiblement, soit par les feux d'artifice blancs qui explosent les soirs de festivités. Les vaisseaux y entrent par le toit, avalés par le bâtiment qui ressemble à une immense bête noire :

« *Visitors enter through a retractable shaft at the top, as though being swallowed whole by a dark beast. Those who enter do so at their own risk. It's no coincidence that the Baron's throne room looks like the inside of a ribcage, a skeletal reminder of death and decay* » (Lapointe, 2021, p. 90).

Tout rappelle la mort ; les structures osseuses prennent la forme d'une cage thoracique et du ventre d'une baleine, la lumière blanche éclaire la pierre et le plastique noir pour les révéler dans une ambiance pesante. Les matériaux froids, bruts, sont dépeints de toute vie. Le plastique rappelle cette déconnexion à la nature. Les personnages ne vivent que pour supporter le système pollué, dans un monde déraciné de la réalité, sans ancrage durable. Ceux qui survivent sont ceux qui s'élèvent à la hauteur de l'hostilité des espaces et qui défient le régime en cherchant à encore pousser les extrêmes, comme le sociopathe Feyd-Rautha qui se fond dans le décor. Les formes arrondies et striées du

donjon où il se prépare avant d'entrer dans l'arène ont spécifiquement été pensées pour égaliser son caractère étrange et alien (Lapointe, 2024).

Bien que Giedi Prime soit entièrement peuplé de milliers de « Nosferatu » (Lapointe, 2024, p. 92) et qu'aucun étranger y habite de façon permanente, les Bene Gesserit s'y immiscent toujours. Dans la demeure, un espace leur est dédié, particulièrement créé pour Lady Fenring qui sécurise la lignée génétique des Bene Gesserit en leurrant le neveu dans la chambre. Celle-ci reprend à deux fois une forme d'araignée, symbolisant le piège qu'elle lui tend. D'abord à l'entrée de la pièce ovale, lorsqu'il y pénètre petit à petit, puis à la tête du lit lorsque les pattes de Lady Fenring se referment sur lui (Lapointe, 2024). La chambre, meublée uniquement d'un lit pour remplir son unique fonction, a d'ailleurs une forme ovale, comme un œuf ; symbole de la fertilité des matriarches.

Chaque élément architectural de Giedi Prime contribue à rendre ce monde impressionnant et oppressant, jusqu'aux détails des vaisseaux et des machines qui, par leur taille démesurée, se rapprochent encore une fois de l'échelle d'un bâtiment. Ce sont des architectures mobiles qui emportent avec elles un bout de leur monde macabre ; du vaisseau d'attaque aux moissonneuses, les formes sculptées dans l'acier rappellent celles d'insectes ou de maladies comme la peste qui ponctuent et contaminent Arrakis.

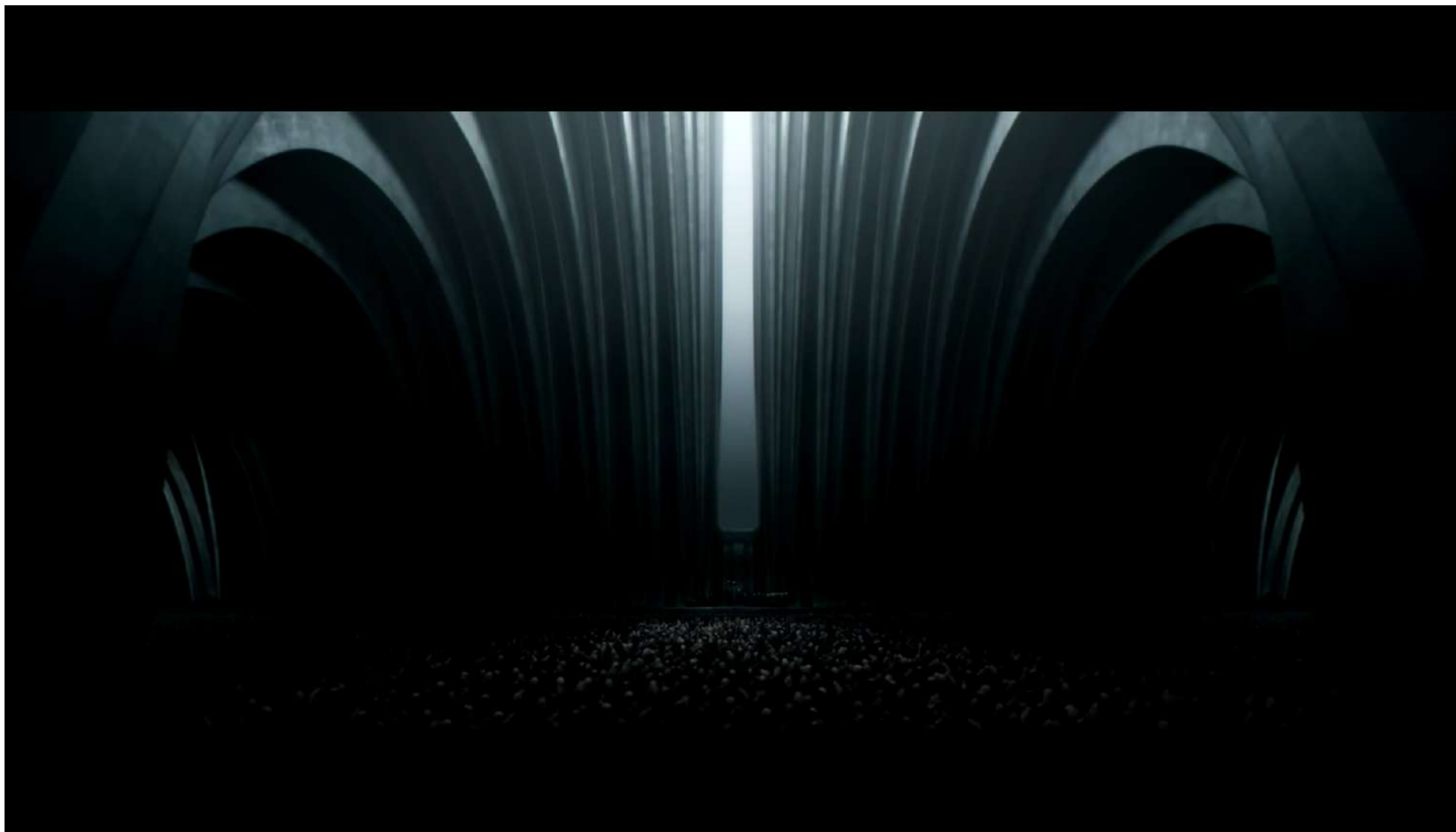


Fig. 111, Feyd Rautha est promu dirigeant d'Arrakis par le Baron. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (1:26:30), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Salusa Secundus : le désert minéral

Salusa Secundus était la première planète assignée à la Maison impériale, dite Corrino, avant que la grande guerre contre les machines pensantes ne l'anéantisse à coups de bombes atomiques. Traduite littéralement du latin « *Salus Secundus* » par « Le second salut », elle est alors devenue la prison de l'Empire, où les criminels les plus résistants sont sélectionnés pour s'enrôler dans l'armée personnelle de l'Empereur et commencer une nouvelle vie en tant que Sardaukars.

La planète, véritable désert de roche, se veut sombre. Plus brutale qu'Arrakis et plus cruelle que Giedi Prime. Elle sélectionne biologiquement ceux qui survivent. Les hommes sont constamment remodelés et endurcis par l'environnement post-apocalyptique qui ne leur entrouvre aucun espoir. La vie se concentre dans l'eau, elle-même violente et torrentielle, tombant du ciel comme des millions de gravats. Ce paysage désolé part d'une vue aérienne de Paris, sur la place Charles de Gaulle, anciennement place de l'Etoile (P. Vermette, communication personnelle, 12 février 2026). Les grandes avenues et les bâtiments haussmanniens bâtis autour du cercle ont inspiré les corridors sculptés dans la roche. Ces artères monumentales renforcent le caractère religieux qui est matérialisé dans la structure sacrificielle taillée dans la roche au

sein d'une vallée. Le grand espace ouvert, prévu pour la formation des troupes et le départ vers l'au-delà, est structuré par le vide et l'autel rituel. La structure n'est pas centrale. Contrairement aux temples anciens, la séparation spatiale est linéaire ; les autels, puis les troupes, et enfin les vaisseaux. Tout est droit, ordonné. Cet agencement reflète la dureté et la violence de l'entraînement des Sardaukars.

L'autel est composé de deux paliers qui comportent chacun une rangée d'offrandes. Ils sont reliés entre eux par des escaliers. Il peut être rapproché des pyramides aztèques pour la manière dont il hiérarchise les corps. Ces derniers sont élevés hors sol, comme les victimes des Aztèques qui sont hissées au sommet du temple pour être plus proches du ciel (Collège Robert Doisneau, s. d.). L'incision intercostale laisse ruisseler le sang jusqu'en bas des marches ; ici, c'est un égorge-ment qui permet de récolter le liquide vital dans des gouttières. La mort est comme industrialisée dans un processus qui permet la récolte simultanée de dizaines de corps, sans attention pour eux. Peut-être que la pluie n'était pas intentionnelle, mais on ne peut ignorer qu'elle se mélange au sang ; symboliquement la vie se mêle à la mort. Le liquide est ensuite utilisé pour peindre le front des guerriers, et ainsi baptiser trois bataillons qui partiront pour combattre les Atréides sur Arrakis.

Chez cette civilisation amérindienne, donner la mort de cette façon signifie prolonger la vie :

« *La croyance aztèque veut en effet que le sang répandu permette au soleil de continuer sa course dans le ciel.* » (Collège Robert Doisneau, s. d.).

Nous pourrions prétendre que les Sardaukars partagent plus ou moins les mêmes croyances. Le sang versé leur donnerait la force et la chance nécessaires pour mener à bien leur mission ; l'autel fabrique ces guerriers.



Fig. 112, Salusa Secundus. Capture d'écran du film *Dune* (1:12:00), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

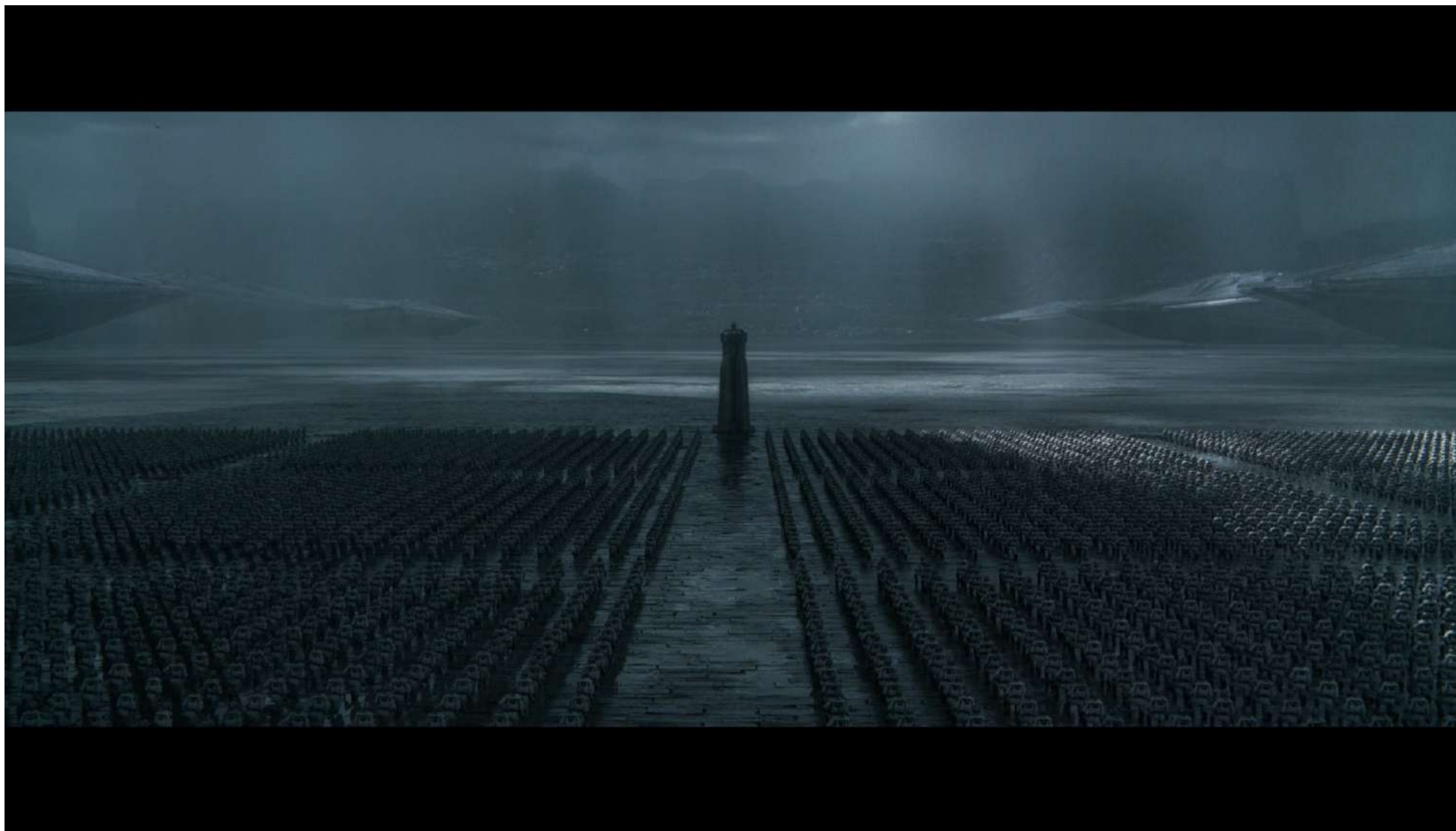


Fig. 113, Armée en devenir. Capture d'écran du film *Dune* (1:13:00), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 114, Dispositifs sacrificiels. Capture d'écran du film *Dune* (1:13:05), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

4.1.3. Conclusion

Là où les œuvres antérieures projettent sur le désert des fantasmes de danger ou de renaissance, *Dune* en fait un monde autonome régi par son écologie, transformant ces projections en conditions vitales. Villeneuve déploie une dialectique nature/technique entre quatre planètes : la rébellion géologique d'Arrakis face à la domination coloniale ; l'harmonie maîtrisée de Caladan ; la déshumanisation plastique de Giedi Prime ; et le minéral postapocalyptique de Salusa Secundus qui forge les Sardaukars par une sélection inhumaine.

Arrakis précède et absorbe les personnages : loin d'un vide statique, sa matière instable amplifie le duo du désert et monolithe, où l'horizontalité vide exacerbe les verticalités géologiques en un sublime double. Ce paysage mythique, animé par les vers et les Fremen en interaction cohérente, motorise le récit : nul ne le domine pleinement, malgré les enjeux d'épice et de terraformation. Le pouvoir narratif d'Arrakis repose sur son statut d'actant premier : espace d'épreuve qui dépasse les personnages par alternance de plans larges IMAX et d'inserts intimes, créant une immersion empathique et une introspection. Les descriptions herbertiennes et les images villeneuviennes immersives nous plongent dans le voyage initiatique de Paul. Nous habitons le désert avec Paul, loin de l'exotisme.

Sa terra incognita mouvante (dunes éphémères, monolithes-rochers, Falaise du Bouclier comme seuil initiatique) produit une déterritorialisation : Paul passe de l'héritier à messie via rêves épiciés et épreuves (Jamis, ver), motorisant les arcs narratifs. Shai-Hulud, force géologique symbiotique, orchestre extraction épice et empire, inversant le colonialisme : le milieu absorbe l'envahisseur.

Ces mondes reflètent les habitants et leurs éthiques : Caladan incarne la justice atréides dans une symbiose vitale entre nature et humain ; Giedi Prime, la violence harkonnen en écrasement capitaliste et totalitaire ; Arrakis, l'adaptation fremen respectueuse de l'écosystème ; Salusa, la dure et brutale survie militaire. Les planètes de *Dune* démontrent ainsi chacune le rapport entre Homme, nature et technologie : résistance contre sublimation ou déshumanisation.

Ainsi, Villeneuve ne filme pas seulement des paysages mais des formes d'habiter le monde qui nous sont possibles. Chaque planète propose une relation entre son milieu et son peuple, ainsi qu'une vision du devenir humain face à la nature. Le spectre paysager qui relie le désert et le monolithe dans une même spatialité, invite à repenser l'anthropocène. Ce lien entre nature et Homme se matérialise à travers l'architecture.

4.2. Architecture comme ordre du monde : monumentalité et structuration du pouvoir

4.2.1. La cité désertique



Fig. 115

Ces dernières années, le style brutaliste est récurrent dans les science-fiction de D. Villeneuve : *Blade Runner 2049* (2017) et les deux *Dune* (2021, 2024). *Dune* déploie initialement une vision d'un futur possible où l'humanité, qui a banni l'intelligence artificielle, utilise ses progrès technologiques pour faire la guerre, encore, en l'an 10 191 (Li, 2022). Villeneuve appuie cette vision en revenant à l'architecture brutaliste que l'on retrouve après la Seconde Guerre mon-

diale. C'est un type d'architecture que l'on (re)connaît aisément, et s'accrocher à une forme de réalité, au lieu de s'imaginer un univers futuriste complètement différent de notre présent, facilite notre compréhension du monde de Frank Herbert. Cette composition minimaliste, sans superflu, permet également de magnifier la brutalité de la nature d'Arrakis. De plus, là où nous avons appris à voir cette architecture comme étant laide et délabrée, le désert nous en offre une nouvelle

Figure 115. Arrakeen. Capture d'écran du film *Dune* (39:15) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

vision, majestueuse et sacrée (Li, 2022). L'architecture humaine sur Arrakis est de deux types : souterraine et surfacique. Les sietchs Fremen, et les implantations coloniales, dont Arrakeen. Possédée par les Harkonnen puis les Atréides, il s'agit de la plus grande structure que l'humanité ait construite. Située au centre d'un bassin entouré de montagnes, ceux-ci la protègent des attaques des vers et des tempêtes de sable, et conditionnent donc son implantation et sa forme.

Cette cité du désert est un paradoxe, dans le sens où son contexte semble rejeter la vie plutôt que de la favoriser (Genefort, 1997). Elle accentue ce rejet en se détachant de la nature, car le climat est exclu à l'intérieur de ses hautes murailles. Sa fonction de ville militaire et industrielle l'oblige à protéger ses habitants et la royauté des diverses menaces extérieures : le vent, la chaleur et les vers. Ses formes suivent donc son contexte. Il est impossible de négliger le climat lorsque les vents peuvent atteindre 800 km/h, que les tempêtes surviennent toutes les trois semaines et que le soleil irradie une chaleur mortelle en journée.

Arrakeen est structurée en plusieurs parties. D'abord, un peu plus loin dans le bassin protégé, se trouvent les zones militaires (terrains de débarquement, port spatial, tours de guet et de contrôle) ainsi que les zones industrielles (grand parc à stockage d'épice, usines de réparation et fabrication des machines). Les Atréides, dès leur arrivée dans le port spa-

tial, sont dépassés par l'échelle d'Arrakis, radicalement différente de leur planète de naissance. L'impuissance ressentie face à l'immensité et à la puissance du désert participe à diminuer l'importance des Atréides qui sont visuellement écrasés par le paysage menaçant et l'architecture massive qui les isole du reste de l'univers. La planète et ses enjeux sont plus grands que tout ce qu'ils avaient imaginé : « *Arrakis est plus grande que la vie* ». Patrice Vermette (Lapointe, 2021, p. 132).

Ensuite, à l'intérieur même de la cité se trouvent divers marchés et habitations surplombés, enfin, par la demeure royale. Puisque les terrains à bâtir se limitent à l'aire du bassin, le sol est vite saturé. Les bâtiments occupent la totalité de l'espace disponible entre les falaises, jusqu'à affleurer leur base. Ils se multiplient comme des centaines de petites roches. Leur couleur et leurs formes similaires aux réelles formations géologiques les rendent difficilement différenciables de celles-ci. Les rues se distinguent mal des structures qui donnent l'impression de s'étendre sur tout le sol comme une gigantesque couche de roc. Des blocs monolithes, à l'allure de roche poncée par le sable et le vent au fil des siècles, forment la ville organique qui contraste avec les abris souterrains des Fremen (Florian, 2024; Lapointe, 2021).



Fig. 116

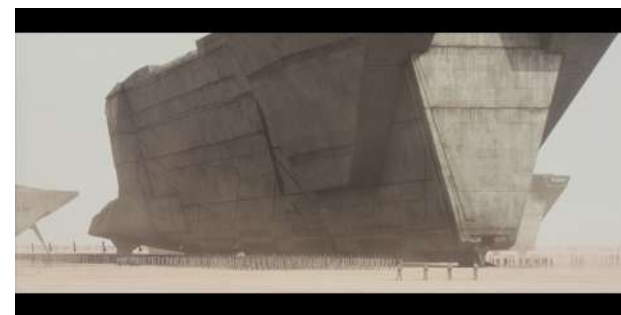


Fig. 117



Fig. 118

Figures 116, 117, 118. De haut en bas : port spatial, vaisseau d'embarquement, site de stockage d'épice et industries. Captures d'écran du film *Dune* (37:05 ; 37:15 ; 50:25) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Les toits sont penchés pour suivre la direction du vent et faciliter son passage, suivant des références allant de l'architecture ziggourat à égyptienne, plus organiques et mieux adaptées au contexte (Lapointe, 2021). La taille des blocs de pierre nous laisse imaginer celle des carrières qui existent quelque part sur Arrakis, car toutes les roches, et par extension tous les matériaux, sont locaux¹. L'extraction n'est pas seulement d'ordre psychédélique ! La grande épaisseur des murs en pierre sert à réguler le climat intérieur en jouant un rôle d'inertie thermique naturelle, et les ouvertures vers l'extérieur sont rares et minimales afin d'éviter la surchauffe ou les vagues de poussières. Elles sont minutieusement taillées dans la pierre dans de longues fentes étroites ou des puits au plafond, et renforcent indéniablement le caractère fermé de la forteresse¹. Cependant, il est intéressant de constater que les films ont choisi une approche plus réaliste. Dans les romans, la demeure royale ne possède pas de système pour se protéger du sable et du vent, afin de montrer aux locaux que les Atréides sont assez forts pour endurer le désert :

« *Nombre de demeures arrakeen possèdent des sas aux portes et aux fenêtres afin de préserver l'humidité intérieure. Leto avait alors déclaré que, pour affirmer sa puissance et sa richesse, il lui fallait ignorer de telles précautions et se contenter de portes et de fenêtres à l'épreuve de la poussière omniprésente.* » p. 95 (F. Herbert, 2020)

1. Tiré de la discussion avec Patrice Vermette, retranscription en annexe.

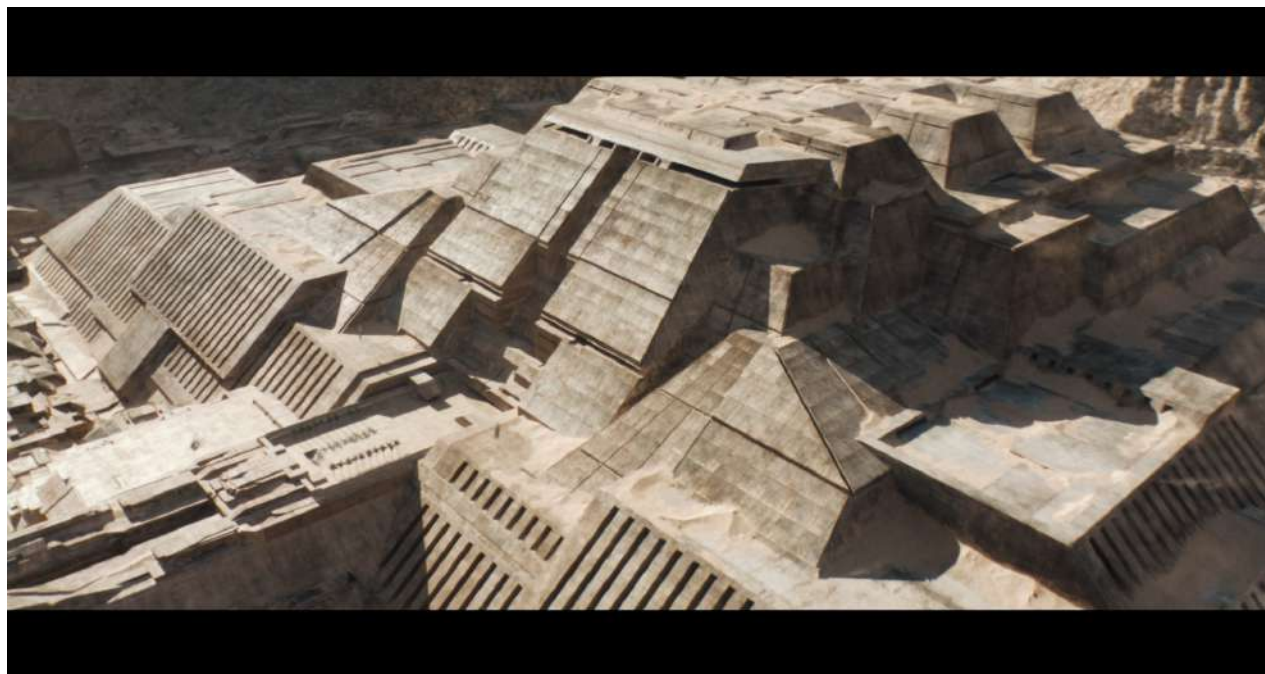


Fig. 119

Suivant les écrits, la vie à l'intérieur de la cité n'est jamais montrée, ce qui accentue son statut de ville désertique. Elle gît silencieuse, comme un futur vestige. Seules ses zones militaires et industrielles semblent actives sur quelques plans où l'on voit les soldats passer d'un bâtiment à l'autre, et les ouvriers s'activer pour réparer des machines d'extraction. Arrakeen semble alors hors du temps, similaire aux anciens temples aztèques ou égyptiens dont ses formes s'ins-

pirent (Lapointe, 2021). Elle n'est en aucun cas intimement liée à l'histoire du désert, si ce n'est pour ses formes adaptées au contexte et l'utilisation de matériaux locaux. Fruit d'un colonialisme impérial, elle s'impose fièrement comme une nouvelle puissance opposée à Arrakis et aux Fremen.

Cependant, cette puissance est contredite par le désert qui continue de se battre contre toute implantation, même à l'abri dans le bassin. Le sable stagne sur

Figure 119. Demeure royale à Arrakeen. Capture d'écran du film *Dune* (39:25) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

les toits et s'insinue dans les recoins des bâtiments, rappelant que la ville n'est jamais totalement stable et qu'elle ne tient qu'à la merci des montagnes qui la bercent. Pourtant créée pour s'élever dans le désert, elle se laisse en partie ensevelir et semble prête à devenir une ruine. Il y a une tension constante entre monumentalité et fragilité.

Ce présage d'ensablement se confirme lors du bombardement atroce des Harkonnens qui réduisent une partie de la ville en poussière. Les débris retrouvent le sol et se mélangent au sable qui tentait de l'engloutir plus tôt. L'incendie qui se propage dans la ville cible particulièrement les palmiers de dattes, une image forte qui symbolise la chute de la Maison Atréides, littéralement réduite en cendres¹. Les semaines qui suivent l'attaque, lorsque la fumée cesse de monter dans le ciel et que les corps calcinés retournent eux-aussi dans le sable, les Harkonnens se réapproprient Arrakeen en implantant leurs structures en plastique noir par-dessus les ruines et les structures miraculées. Les Harkonnen ne s'adaptent jamais aux milieux, ils ne font que coloniser et cette rigidité est d'ailleurs leur plus grande faiblesse, dans un univers où seuls ceux qui s'adaptent survivent. Ils se sont imprégnés sur les structures qui ont survécus au bombardement, « comme un cancer qui se propage » dit P. Vermette. Inspirés de fosses septiques, les bâtiments prennent des formes ressemblant à des énormes in-

sectes qui envahissent le paysage (Lapointe, 2024, p. 26). Un nouveau règne s'impose, encore plus agressif que le premier. L'ordre est clair : « the spice must flow »¹. La falaise du Bouclier finit elle aussi par être démolie par les bombes envoyées par Paul lors de l'assaut final. Les vers traversent pour la première fois les montagnes et envahissent le bassin, quelques centaines de mètres devant la cité. Cette scène rappelle que toute implantation sur Arrakis reste provisoire, qu'il suffit d'enlever une barrière pour que tout s'écroule. La puissance du désert est bien supérieure à l'Homme et ses productions ; Paul exploite cette force, réduisant finalement le désert à une stratégie militaire (plans d'attaque, mainmise sur la production d'épice, propagande religieuse).

1. Tiré de la discussion avec Patrice Vermette, retranscription en annexe.

Figure 120, symbole du pouvoir atréides réduit en cendres. Capture d'écran du film *Dune* (37:05) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 120

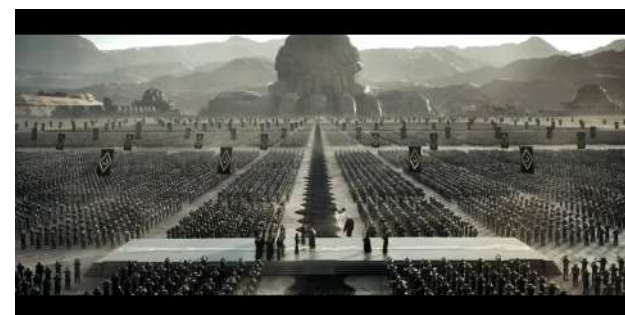


Fig. 121



Fig. 122

Figures 121, 122. De haut en bas ; implantation des Harkonnen sur Arrakeen ; explosion de la Falaise du Bouclier devant Arrakeen et la Tente de l'Empereur. Captures d'écran du film *Dune : Part Two* (37:15 ; 50:25) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

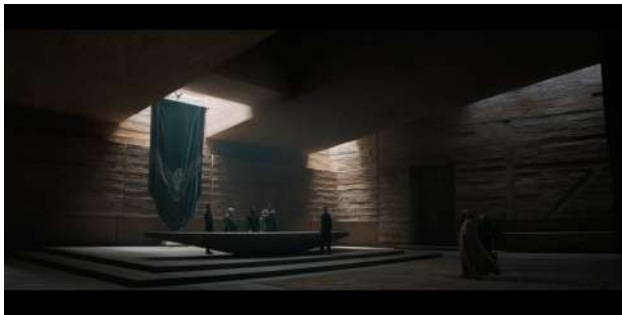


Fig. 123



Fig. 124



Fig. 125

Figures 123, 124, 125. De haut en bas ; bureau de Leto Atréides, couloir près du grand hall, chambre de Paul. Captures d'écran du film *Dune* (53:07 ; 1:24:50 ; 45:01) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

La demeure royale s'impose et s'élève au sommet de la cité. Sa composition spatiale est très géométrique et complexe. Elle varie entre les plans droits et inclinés qui diminuent la hauteur sous plafond dans les appartements, et l'augmentent dans les espaces transitoires, comme les couloirs ou le grand hall. Les matériaux bruts et les grandes hauteurs confèrent au palais une valeur ancienne et mythique, qui nous fait ressentir le vécu de la ville et les longues années d'occupation. Ses espaces rappellent l'architecture de Frank Lloyd Wright tout en s'en différenciant par le rejet de la nature qui ici, ne rentre pas en fusion avec les formes géométriques abstraites (Florian, 2024). Les lignes droites et fortes, contrastent avec l'instabilité du désert. Encore une friction entre la ville et le désert ; l'une qui résiste, l'autre qui rejette.

Outre par la taille de l'édifice, la puissance et la richesse des Atréides est montrée par une mystérieuse serre tropicale au sud, qui amène l'eau au milieu du désert. Cette serre a cependant été omise dans les films par choix scénaristique¹. À la place, la puissance des Atréides est montrée à travers les vingt palmiers de datte plantés dans une cour extérieure ; chacun de ces arbres consomme l'eau de cent hommes en une journée.

L'intérieur du palais, tout aussi brutaliste, comporte les meubles strictement nécessaires à la vie quotidienne (table, chaise, lit) et insiste sur l'inconfort que

les personnages ressentent, totalement étrangers à ces lieux. Ils sont confinés dans cette maison gouvernementale, coupés de l'Univers. Leto et Jessica se déplacent nerveusement dans l'espace, valsant d'un point à l'autre en cherchant un endroit où s'accrocher, un refuge où éviter la catastrophe qui plane au-dessus d'eux. Paul est prisonnier dans sa chambre aux murs striés et froids ; mais à l'inverse de ses parents, le désert l'appelle. Tout le pousse à sortir de cette demeure ; les meubles de sa cellule se limitent à un lit, une table basse et un tapis. Le lit lui-même est rude, puisqu'il s'agit d'un bloc de béton, prolongé pour créer un bureau modeste. Un matelas, trois coussins et une couverture sont simplement posés dessus.

L'utilisation du vide comme structure spatiale, les jeux de lumières et la sobriété monumentale d'Arrakeen pourraient rappeler l'architecture de Tadao Ando. Mais sa philosophie est assez différente. Son architecture est une extension, une continuité de la nature, alors qu'Arrakeen est une frontière, une limite face au désert (Erzen, 2004). De plus, chez Tadao Ando, le vide est souvent méditatif et tourné vers une harmonie entre la nature et le bâti, comme dans *Church on the Water* (1985-1988), tandis que sur Arrakeen, *Dune* lie plutôt le vide au contrôle et à la rareté des ressources. Des similitudes pourraient être lues dans la géométrie pure qui crée des espaces minimalistes focalisés sur la lumière et le vide ; seulement, même si le palais a

1. Tiré de la discussion avec Patrice Vermette, retranscription en annexe.

été pensé pour capturer et filtrer la lumière, c'est uniquement dû à la contrainte du site. Les formes rectangulaires des ouvertures ne cherchent pas à être une abstraction des éléments naturels (Erzen, 2004).

En cela, la globalité de l'architecture d'Arrakis semble purement fonctionnelle : le parc à silos doit stocker le plus d'épice possible, le port doit accueillir des vaisseaux d'une taille inhumaine, la ville doit protéger ses habitants. Cependant, l'architecture devient fine et sculptée sur les murs et les portes des pièces privées de la demeure royale, uniquement accessibles aux hauts gradés. Villeneuve n'élimine pas totalement les ornements et les objets de décoration du palace royal, mais il s'en sert ponctuellement pour rajouter une couche symbolique à l'ensemble. La figure de l'homme et du taureau se répète tout le long du premier film à travers une sculpture opposant l'homme et l'animal, ainsi qu'une tête de taureau empaillée. Cette figure symbolise le stoïcisme de la famille Atréides, hérité depuis des générations et représenté à son apogée par le Grand-Duc, tué lors d'un combat avec un taureau (Céré, 2021). Et la tête du taureau surplombe Leto lorsqu'il meurt nu, face au Baron qui se goinfre à l'autre bout de la table ; c'est le porc impulsif face à l'homme droit et stoïque (Céré, 2021). Sur le mur adjacent au lit de Paul, une gravure très soignée et détaillée illustre des poissons nageant dans de l'eau, un détail qui témoigne de la complexe histoire de l'écosystème tout en

accentuant le désir de l'eau. Toutefois, l'ornement n'est pas purement décoratif et garde une fonction, celle de cacher l'appareil qui menace d'empoisonner Paul. Dans les livres, la fresque sert également à dissimuler des gadgets utiles à l'habitat :

« Paul reporta son attention sur les sculptures qui ornaient la tête de son lit. Tête fausse, d'ailleurs, puisqu'elle était fixée au mur et dissimulait les différents contrôles de la chambre. Un poisson sautant hors de l'eau avait été gravé dans le bois. Il y avait de petites vagues brunes et profondes sous lui. Paul savait qu'en appuyant sur un des yeux du poisson, il pouvait éclairer les lampes à suspenseurs et qu'en faisant pivoter l'une des vagues, il pouvait régler la ventilation. Une autre commandait la température de la chambre » (F. Herbert, 2020, p. 88)

A noter que le bois, totalement absent d'Arrakis, a été remplacé par la pierre et l'acier partout dans la demeure afin de garder l'architecture contextuelle.



Fig. 126



Fig. 127



Fig. 128

Figures 126, 127, 128. De haut en bas ; sculpture du grand-père atréides et du taureau, tête de taureau, sculpture dans la chambre de Paul à Arrakeen qui symbolise la vie et l'ancien écosystème d'Arrakis. Captures d'écran du film *Dune* (05:10 ; 1:36:14 ; 47:05) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 129

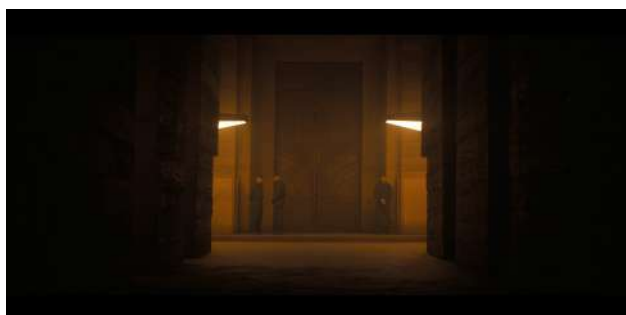


Fig. 130

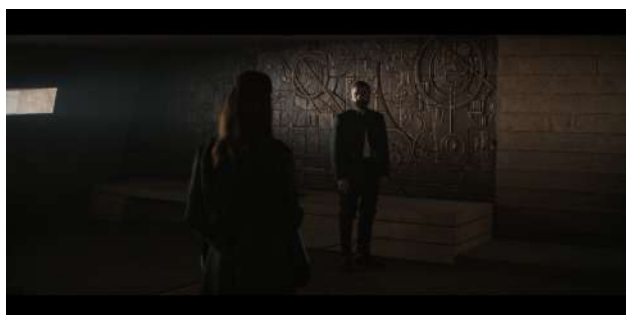


Fig. 131

*Figures 129, 130, 131. De haut en bas ; fresque du Shai-Hulud, porte du hall avec le symbole atréides, gravure dans la chambre de Leto et Jessica. Captures d'écran du film *Dune* (44:45 ; 01:16:00 ; 01:14:00) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.*

D'autres fresques et détails illustrent la maison Atréides et la mythologie Fremen, comme la grande fresque du Shai-Hulud précédemment mentionnée, la porte du grand hall gravée avec le faucon Atréides ou encore la gravure aux formes géométriques et entremêlées dans la chambre de Jessica et Leto qui pourrait symboliser la complexité des plans et complots dans lesquels ils sont piégés.

En bref, Arrakeen est une concentration des enjeux politiques de *Dune*. Son architecture brutaliste et monolithique traduit la volonté des colons d'imposer leur ordre au cœur d'un milieu qui les repousse. Cette puissance, bien qu'imposante, demeure fragile : le sable s'infiltre, les bombardements la réduisent en ruines à deux reprises. Ce paradoxe d'une architecture pensée pour dominer le désert mais constamment menacée par lui, est central à *Dune* où tout ce qui résiste à cet environnement, se perd. Arrakeen, à la fois forteresse et ruine, devient ainsi une image condensée de la relation entre le désert et l'étranger.



Fig. 132, Couloir et hall de la demeure. Capture d'écran du film *Dune* (47:00), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 133, Salle de rassemblement envahie par les Harkonnens, jet de lumière rasant et précis. Capture d'écran du film *Dune* (01:27:34), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

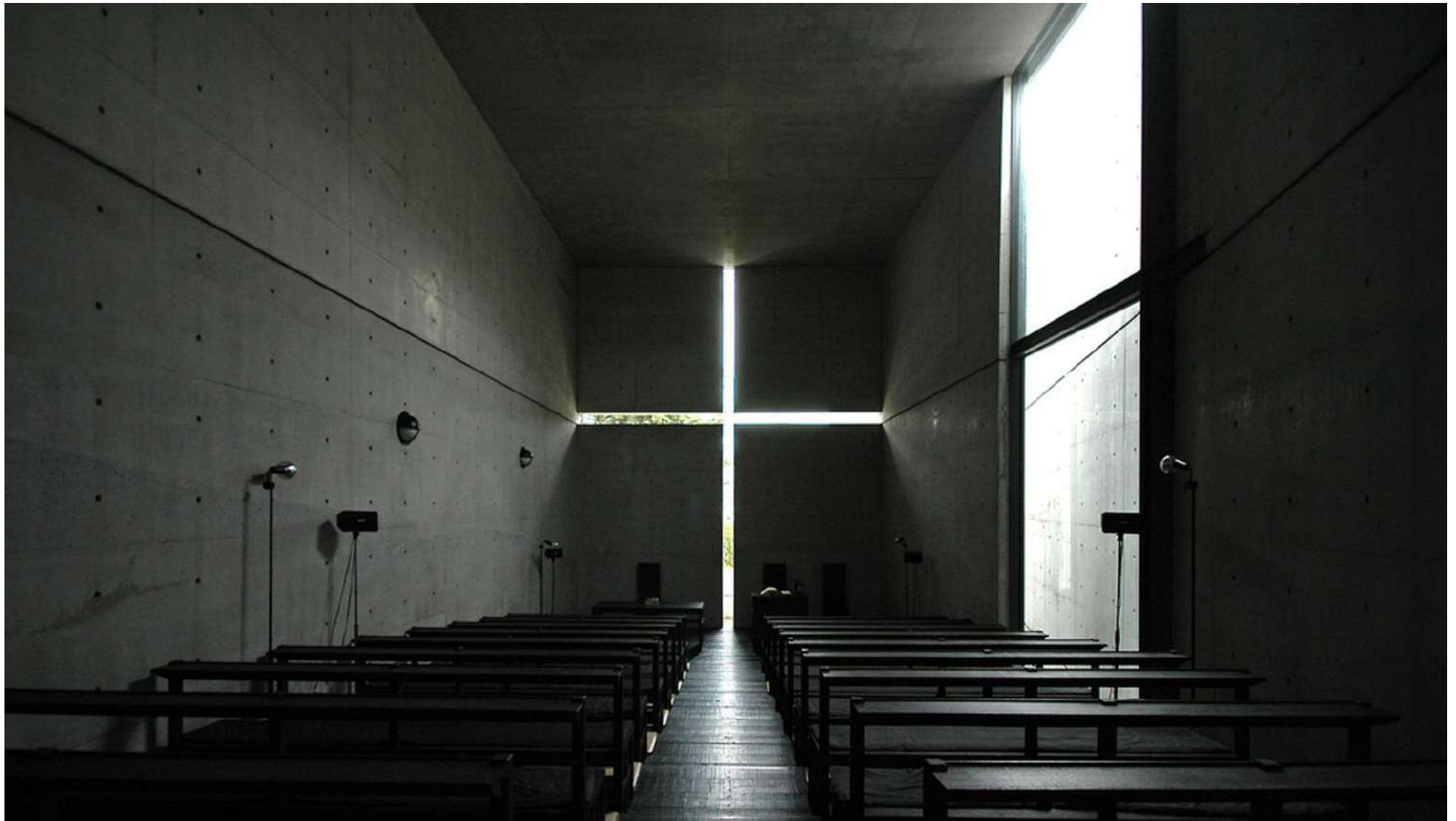


Fig. 134, *Church of Light*, de l'architecte Tadao Ando, 1989. Source : architectuul.com

4.2.2. Les refuges Fremen

Comme nous l'avons exploré au chapitre précédent, les Fremen sont étroitement liés à la religion du Shai-Hulud, lui-même lié à Arrakis et son écologie. Leurs corps s'adaptent au climat, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de leurs foyers. Ils occupent la planète, de l'hémisphère Nord jusqu'au Sud, dit « invivable », au sein des deux derniers types d'habitat humain présents dans le désert : les sietchs, permanents, et les tentes, temporaires. Plus largement, nous verrons également les autres constructions Fremen : la station expérimentale, le temple Maker et l'Assembly Chamber.

« Sur Arrakis, au seuil du désert, vivaient des Hommes qui ne dépendaient d'aucun caïd, d'aucun Bashar, les Fremen, le peuple du vent de sable, libre de toute règle impériale. » (F. Herbert, 2020, p. 5)

Passer la nuit sur les plaines au beau milieu du désert paraît complètement fou. Même si cela reste exceptionnel, c'est possible grâce aux tentes conçues expressément pour garder l'humidité du corps et la recycler. Des tubes font circuler cette eau sur le tissu, lui donnant un aspect végétal : « Comme une feuille avec des veines » dit Patrice Vermette. A l'intérieur, l'espace resserré par la toile donne l'impression d'être un fœtus enrobé d'une poche amniotique, à l'abri du vent, de la

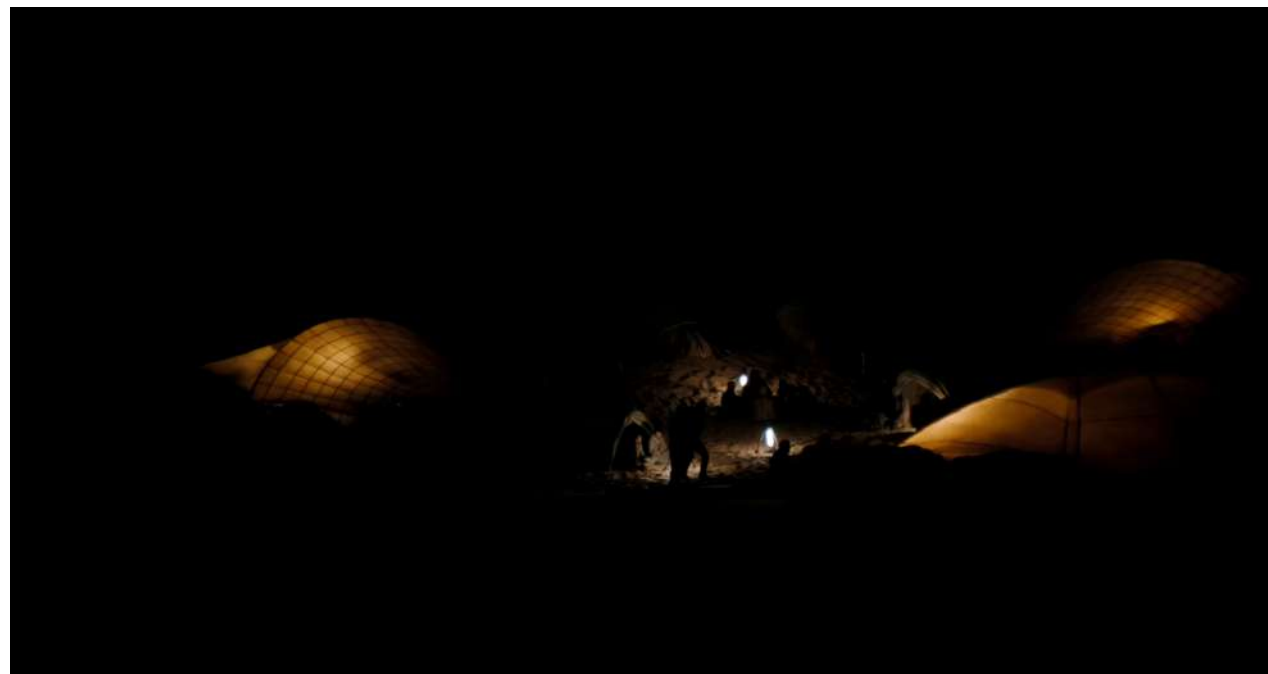


Fig. 135

chaleur et des tempêtes. Vu de l'extérieur, les petites tentes sont d'une teinte beige, semblable au sable. Elles s'y camouflent comme des petites dunes qui s'illuminent le soir lors de la veillée, ne suivant pas d'ordre particulier.

Le Sietch est un refuge souterrain où des milliers de Fremen vivent et se réunissent en période de danger (F. Herbert, 2020, p. 367). Taillé à la main dans les monts et les falaises du désert, il leur permet de se

protéger du climat, des vers, et des envahisseurs qui les pourchassent comme des rats pour assurer l'extraction de l'épice. Chaque lieu est taillé différemment selon la formation de roche dans laquelle il s'implante, et chaque lieu témoigne de traditions et de savoir-faire locaux. Le fait que les Fremen creusent et s'implantent dans les monts n'est pas anodin. La montagne est, dans les mythes, un lieu qui relie le ciel et la terre autrefois séparés lors de la création du monde

Figure 135. Tentes fremen. Capture d'écran du film Dune : Part Two (1:33:36) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

(La montagne, lien entre le Ciel et la Terre, s. d.). Les croyances en ce lien ont bâti des tours, pyramides, zigourats et autres temples, qui représentent symboliquement la montagne. Certains peuples y effectuent des pèlerinages (La montagne, lien entre le Ciel et la Terre, s. d.). Seulement, cette symbologie n'est pas présente chez les Fremen qui ne regardent pas le ciel avec l'espoir mais qui vénèrent la terre, précisément ce qu'il se trouve en-dessous. Alors, nous ne pouvons pas dire que les falaises se rapprochent du sens des pyramides, même si elles sont travaillées et sculptées avec un soin religieux, et qu'elles obligent les personnages à se recentrer sur eux-mêmes. Les Sietchs ne relient pas le ciel et la terre, ils relient la surface avec les vers.

Les premiers pas vers ces destinations secrètes empruntent un chemin étroit entre les rochers gréseux. Contrairement à ce que l'on pourrait attendre d'une grotte, une grande hauteur sous plafond, atteignant à vue d'œil jusque huit mètres, nous accueille après la fine porte d'entrée. L'espace infini du désert se resserre dans les gorges pour se réouvrir après le passage du seuil. Ce jeu de rétrécissement et d'élargissement mettant en tension l'espace, combiné aux matériaux bruts, rappelle les temples anciens et cachés où s'aventurent des explorateurs comme Indiana Jones ou Tomb Raider. Pour cause, « les intérieurs sont vaguement inspirés des pyramides », dit Patrice Vermette. Les longs et hauts couloirs rappellent les galeries des

pyramides de Gizeh. Les murs de toutes les constructions Fremen, sans exception, sont saturés de hiéroglyphes racontant l'histoire des Fremen ; une trace de leur existence au cas où celle-ci venait à sa fin. Dans la Grotte des oiseaux, ce sont des empreintes digitales qui donnent la texture granuleuse aux murs : une technique encore plus ancienne que les hiéroglyphes. Lorsque les Harkonnen bombardent le Sietch Tabr et repoussent les Fremen jusqu'à la Grotte, ils les repoussent symboliquement jusqu'à leurs origines qu'ils finissent par incendier à jets de lance-flamme : « Maintenant, c'est leur identité qui est en train d'être écrasée, d'être brûlée » P. Vermette.

Les vastes espaces collectifs du Sietch sont reliés par des couloirs étroits aux quartiers privés, plus intimes et de plus petite taille, appelés « Yalis ». Les Fremen sont toujours connectés à la surface par de nombreux puits qui amènent la lumière précisément là où les fonctions la requièrent : un faisceau droit dans les couloirs linéaires, une lumière douce et diffuse dans la salle commune, un rayon puissant dans les pièces de réunion ou les petits salons. Les ouvertures n'étant pas protégées par des vitres, le vent souffle le sable à l'intérieur et celui-ci s'immisce dans les moindres creux. Comparé à Arrakeen, il ne semble pas être un intrus. Les Fremen s'asseyent par-dessus, à même le sol. Il est tout à fait normal de voir cette couche de grains sur les marches et les tapis ; c'est inévitable dans le désert.



Fig. 136

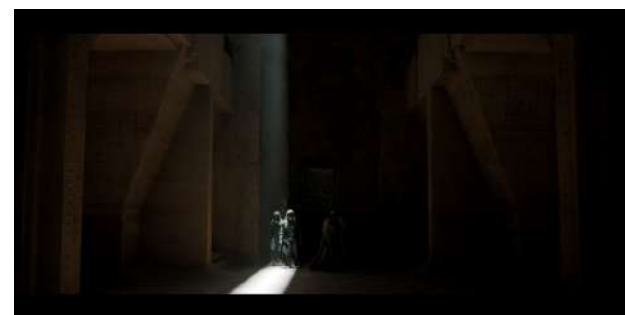


Fig. 137



Fig. 138

Figures 136, 137, 138. De haut en bas ; chemin vers l'entrée du sietch Tabr, entrée du sietch Tabr, pièce commune de vie du sietch Tabr. Captures d'écran du film *Dune : Part Two* (47:28 ; 14:25 ; 17:01) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 139, Couloir d'entrée du Sietch Tabr semblable à l'intérieur d'une pyramide. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (14:20), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

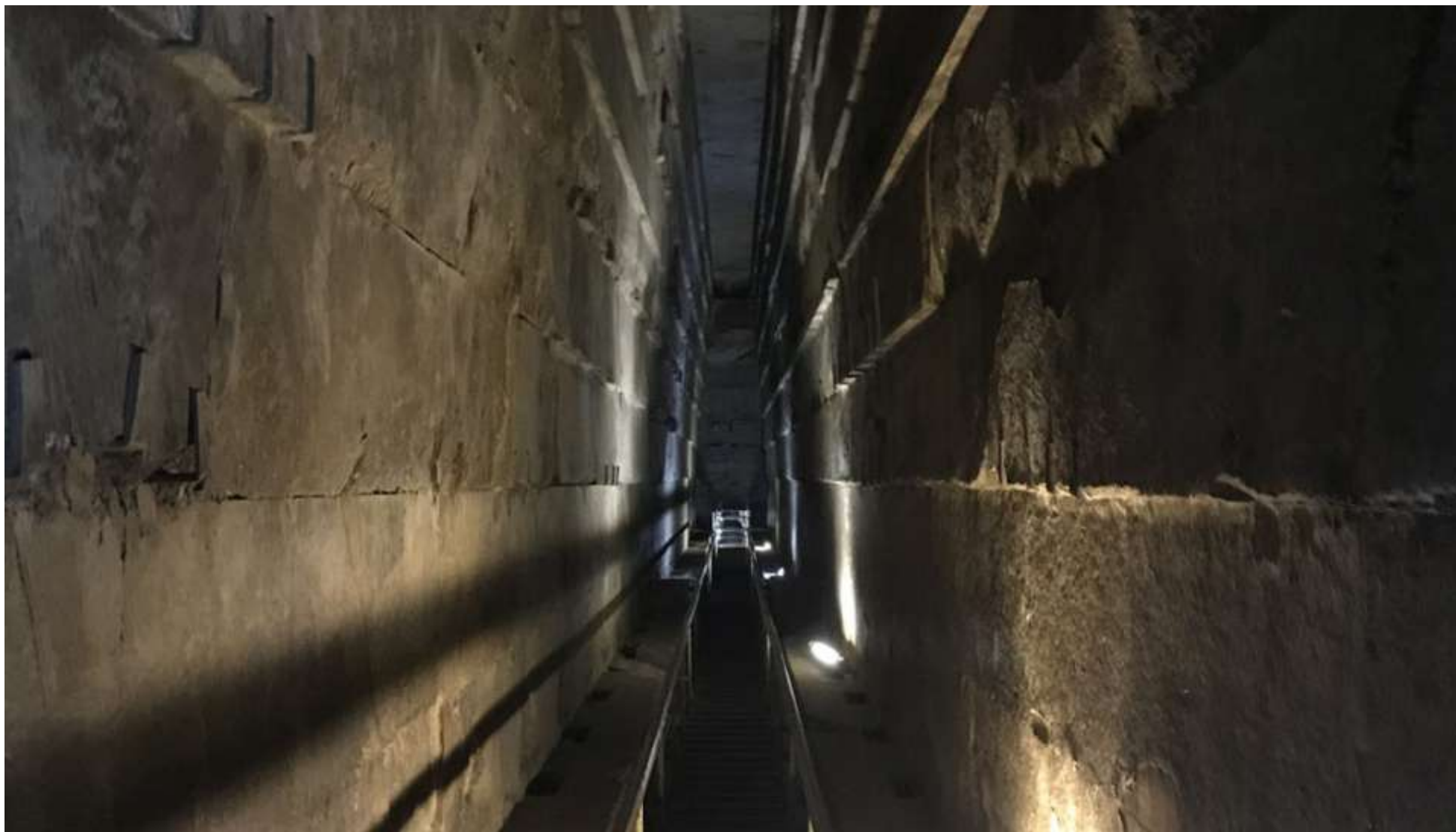


Fig. 140, Intérieur d'une pyramide de Gizeh. Photo par Nadine, 2018, sur « Le Mena House et les pyramides de Gizeh au Caire ». Source : blogdefamille.com

Les Sietchs sont ainsi totalement intégrés au site qui forme l'enveloppe, la structure, les finitions intérieures, l'éclairage et le mobilier.

Dans les profondeurs des Sietchs, l'eau est la plus abondante de tout Arrakis. Les catacombes prennent la forme de gigantesques cuves et bassins où l'eau, récoltée des morts Fremen dont les corps sont donnés au désert, est stockée depuis des centaines de générations. L'eau des étrangers, jugée impure, voire polluée comme celle des Harkonnen, est recyclée dans le fonctionnement des machineries enfouies au fond des cavernes. Il y fait plus sombre, les Fremen se recueillent silencieusement près de l'eau. La pièce est grande, décrite dans les romans comme étant une cathédrale d'eau :

« [...] Les marches prirent fin et la troupe franchit une nouvelle porte pour aboutir dans un vaste espace où la clarté du brilleur parut se diluer. Le plafond était haut et voûté. [...] Dans cette cathédrale créée par la présence de l'eau, les Fremen étaient soudain encore plus silencieux. [...] Il regarda autour de lui. Les Fremen se déployaient sur une seule ligne et le poussaient vers une barrière basse taillée à même le rocher. Au-delà, à la clarté du brilleur de Stilgar, il distingua la surface sombre d'une étendue d'eau qui se perdait dans l'ombre. La muraille opposée était à peine visible, peut-être à plus de cent mètres de là. [...] L'eau était profonde. » (F. Herbert, 2020, p. 405)



Fig. 141

La surface d'eau limpide agit comme un miroir qui reflète le plafond à la lumière des brilleurs et des puits, transcendant l'expérience sensorielle. La pièce est taillée dans la roche, comme le reste de leur architecture, mais les pierres sculptées et gravées de hiéroglyphes se mélangent en dégradé avec la roche intouchée, à l'inverse de la salle commune où tout est taillé. Cela donne un indice sur l'ancienneté de la salle, et la volonté de ne pas y toucher tant elle est sacrée. Là,

sous le désert, se cachent des millions de mètres cubes d'eau qui attendent le bon moment, le bon plan, pour changer le visage d'Arrakis en un paradis vert. A la fois réserve scientifique, tombeau et mémoriel, ce lieu reflète la culture Fremen mais aussi l'ancienneté de ce peuple qui résiste malgré l'oppression vécue depuis des siècles.

Bien que les Fremen aient une origine berbère et islamique, leur architecture diffère, même si elle a

Figure 141. Cimetière fremen, cuves d'eau. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (20:22) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

conservé certains détails spirituels comme l'adaptation dans le désert et le nomadisme (les Fremen étant partiellement nomades puisqu'ils ont des refuges fixes). Visuellement, elle est différente ; les Fremen visent l'utilité maximale et restent austères, tandis que les peuples islamiques montrent leur grandeur dans la splendeur des compositions géométriques complexes et la taille des mosquées. Leurs matériaux sont généralement liés aux traditions locales mais ils peuvent être précieux, minutieusement détaillés, tandis que les Fremen utilisent exclusivement les ressources locales ; et les ornements ne sont pas décoratifs chez eux, uniquement traces de leur histoire (Caractéristiques Architecture Islamique, s. d.). Cependant, il peut y avoir des similitudes. La première concerne l'enchaînement des pièces et l'organisation spatiale. Comme dans un palais islamique, les pièces d'un sietch suivent une progression depuis les espaces collectifs jusqu'aux espaces privés. La deuxième concerne les couleurs contrastantes, mais ce détail est plus présent dans les romans où le bleu, l'orange, le vert et le jaune envahissent l'espace via les coussins, tapis et draperies :

« [...] Ils atteignirent une ouverture plus large que toutes les autres. Paul ralentit et son regard plongea dans une salle pleine d'enfants, assis, jambes croisées, sur le sol revêtu d'un tapis bleu. » p. 440

« Elle dévia sur la gauche et s'avança jusqu'à une loge tendue de draperie orange.

[...] Il souleva les draperies en fibres de métal et les sentit sous les doigts. Il suivit Harah dans une entrée étroite, puis dans une pièce plus vaste, carrée, d'environ six mètres de côté. D'épais tapis bleus couvraient le sol et les murs rocheux étaient revêtus de tissu bleu et vert. Des brilleurs jaunes flottaient à proximité des draperies jaunes qui formaient le plafond.

Paul eut l'impression de se trouver dans une ancienne tente. » p. 441

D'ailleurs, dans le roman, ces couleurs se transforment en vin sombre, symbole du faucon rouge atréides, lorsque Paul devient le Lisan Al Caïb.

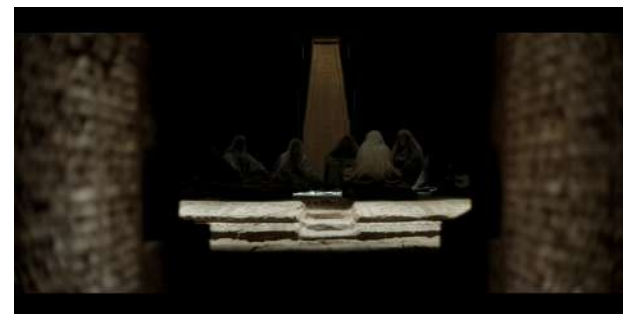


Fig. 142



Fig. 143



Fig. 144

Figures 142, 143, 144. De haut en bas ; pièces de réunion ou de rassemblement plus intimes. Captures d'écran du film *Dune : Part Two* (16:05 ; 29:14 ; 58:56) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 145



Fig. 146

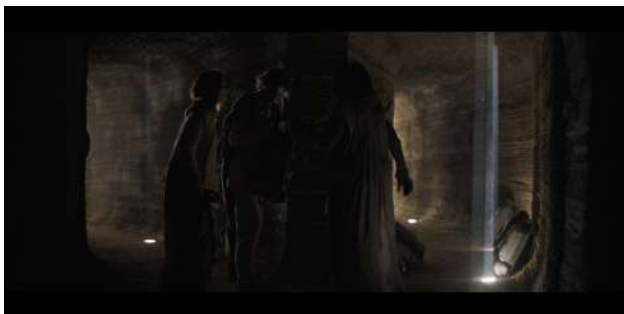


Fig. 147

Figures 145, 146, 147. Station écologique, de haut en bas ; tour en pierre, pièce d'expérience scientifique, couloirs secrets. Captures d'écran du film *Dune* (1:46:45 ; 1:47:28 ; 1:53:05) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

La station écologique de l'Imperium transmet également l'organisation méticuleuse et l'intelligence des Fremen qui étudient ces possibilités de terraformage, loin des sauvages écervelés dans l'esprit du Baron (Criner, 2024). Cette fois-ci, l'entrée est sur le flanc d'une montagne, face au désert. Entièrement taillée à la main dans le roc, des écritures gravées dans les murs, similaires aux hiéroglyphes des Sietchs, passent la culture et les connaissances accumulées d'une génération à l'autre, montrant encore une fois l'ancienneté des constructions (Lapointe, 2021). Le bâtiment, structuré par un couloir principal passant par diverses pièces circulaires, est directement inspiré des bunkers de la Seconde Guerre mondiale (Lapointe, 2021). Un grand espace central, haut de plusieurs étages, accueille une tour de pierre inspirée d'une tour de refroidissement industrielle (Lapointe, 2021). Celle-ci perce un plafond voûté et laisse la lumière du soleil pénétrer à l'intérieur de la cavité. Ce lieu agit comme une pause dans la narration, une respiration avant la reprise de la cavale à l'arrivée des Sardaukars (Criner, 2024). La présence d'un passage secret qui mène à une zone d'embarquement témoigne que la fonction du bâtiment est menacée par des forces externes, et cela peint encore une fois les Fremen et Paul comme étant « bons » et les autres « mauvais ». Les longs couloirs qui mènent à la sortie sont éclairés par des trous au plafond qui indiquent la direction à prendre. La roche

striée montre, encore, toute la mise en œuvre et le savoir-faire nécessaires pour tailler tout cet ensemble à la main.

Outre les Sietchs, d'autres lieux possèdent également une forte dimension religieuse, comme la caverne où Jessica devient Révérende Mère. Le plafond est à ras du sol, les personnages sont obligés de s'accroupir. L'espace très fermé et intime, est infusé d'une lumière presque divine. Toute l'atmosphère tend vers le sacré, et les matériaux taillés rappellent encore l'ancienneté des sites. A l'entrée, la disposition des roches permet la séparation des deux groupes ; les fanatiques et les non-croyants (Lapointe, 2024). Le Temple Maker ou Temple du Shai-Hulud, lui, est la matérialisation même de la religion Fremen. Pour rappel, c'est le lieu où l'eau de vie est récoltée des jeunes vers de sable dans deux bassins formant le symbole de l'infini ; une boucle remplie de sable, représentant la mort, et l'autre remplie d'eau, synonyme de vie (Lapointe, 2024). C'est l'une des rares constructions, avec l'Assembly Chamber, que nous allons développer juste après, où l'entrée est marquée sur toute la hauteur de la falaise, devenue façade. L'architecture monumentale impose le respect aux protagonistes qui débarquent sur un lieu plus que sacré ; c'est ici que la vie et la mort se mélangent. Ces deux entrées (Temple Maker et Assembly Chamber) sont toutes les deux monumentales : on entre dans le monolithe. Par leur

roche sculptée qui leur confère une autorité visuelle, elles imposent et marquent pour la première fois la présence des Fremen dans le désert.

Paul se rend à l'Assembly Chamber, dans les profondeurs du désert Sud, après sa renaissance en Kwisatz Haderach afin de rassembler les Fremen pour la guerre. Le complexe, destiné à recevoir les peuples et leurs chefs en temps de crise, est creusé à l'intérieur d'un ancien volcan (Lapointe, 2024). La structure est encore plus impressionnante, visible uniquement par un gigantesque bloc de pierre qui marque l'entrée. L'espace souterrain le plus vaste de la planète se trouve à l'intérieur. Les foules s'agglomèrent dans l'obscurité. Des puits amènent quelques rayons de soleil. Au milieu ; un cercle est formé au sol, vide, entouré des chefs des différentes tribus. Paul Muad'dib Atréides, Duc d'Arrakis, s'élève sur une plateforme qui positionne son corps au-dessus des Fremen. Seul face à la foule en folie, cette prise de hauteur aide son discours à prendre de la puissance et sa voix à porter dans toute la salle.

En bref, les refuges fremen nous montrent que le désert peut être plus qu'un espace à traverser, il peut être un milieu à interpréter et à habiter. Les sietchs, tentes et autres lieux rituels ou de rassemblement, forment un ensemble entièrement intégré au site. Loin d'être pensée pour dominer, l'architecture fremen est pensée d'une part pour survivre dans les conditions cli-

matiques extrêmes, et d'autre part pour transmettre la mémoire, la culture, de génération en génération. Le désert fait intégralement partie de leur spiritualité, modulant leur mode d'existence. Pour eux, habiter le désert revient ainsi à transformer les contraintes en langage spatial.



Fig. 148



Fig. 149



Fig. 150

Figures 148, 149, 150. De haut en bas ; grotte sacrée où Jessica devient Révérende Mère, extérieur de celle-ci, Temple Maker. Captures d'écran du film Dune : Part Two (22:25 ; 23:51 ; 1:52:22) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 151, Temple Maker vue aérienne. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (1:54:09), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 152, Volcan où se trouve l'Assembly Chamber. Capture d'écran du film *Dune : Part Two* (1:59:58), de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

4.2.3. Le castel Atréides

Sur Caladan, Villeneuve déploie une esthétique à la fois éloignée d'Arrakis par son contexte miroité, et radicalement opposée à Giedi Prime par la présence d'une nature riche. L'architecture transmet ici la volonté des Atréides de se fondre avec leur environnement et non de le dominer ; les formes hexagonales du château, inspirées des structures alvéolées des ruches, s'emboîtent et s'intègrent dans la montagne voisine (Lapointe, 2021). Ce mélange avec la nature peint les Atréides comme les personnages moralement justes, et bien que le château sobre ne déploie pas les signes de richesse habituels, ceux-ci sont montrés dans son échelle imposante, comme nous l'avons vu avec Arrakeen, et dans sa maîtrise de l'eau (Criner, 2024). Les toits, fortement inspirés du concept de la Falling Water House (1936) de F. Lloyd Wright, forment des bassins de différentes hauteurs qui coulent en cascade les uns dans les autres¹.

L'espace se veut réconfortant et paisible, à l'image de Caladan et à l'opposé d'Arrakis. Les pièces intérieures sont tantôt ouvertes vers l'extérieur avec de grandes fenêtres archées et des puits de lumière, comme la salle à manger ou la salle d'entraînement, tantôt fermées sur elles-mêmes et plus intimes, comme les chambres à coucher. Cette relation entre intérieur et



Fig. 153

extérieur est cohérente avec le climat doux de la planète qui invite à s'y mélanger. La prise en considération du contexte est également montrée dans la présence des puits de lumière, positionnés en fonction de la trajectoire solaire. Cependant, une pièce fait exception. Le salon de Jessica, l'ancienne bibliothèque où la Révérende Mère attend Paul pour le tester avec le Gom Jabbar. Cette pièce teste un savoir ancestral transmis au jeune garçon ; celui de contrôler sa peur

(Céré, 2021). La pâle lueur de Lune traversant le puits au plafond, accentue l'ancienneté de la salle, comme s'il s'agissait d'un tombeau à peine ouvert. L'ambiance autrefois sereine devient angoissante. La pièce paraît subitement coupée du monde extérieur, piégeant Paul dans cette épreuve qu'il est obligé de réussir pour vivre. En parallèle, Jessica reste figée en souffrance derrière la porte arrondie, le passage qui débute la transition de Paul. Ces portes rondes, inspirées des

Figure 153. Salon de Jessica où la Révérende Mère des Bene Gesserit teste les aptitudes de Paul. Capture d'écran du film *Dune* (24:00) de Denis Villeneuve, 2021, Legendary Pictures. Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

1. Tiré de la discussion avec Patrice Vermette, retranscription en annexe.

portes de lune asiatiques, symbolisent dans la tradition chinoise la transition d'un monde à l'autre¹.

L'espace vide, dépouillé de la majorité des meubles, transmet aussi le sentiment du départ imminent. Seules les décorations faisant référence à la mort ou à la guerre demeurent ; les mannequins et les armes dans la salle d'entraînement, la peinture du vieux Duc et la tête du taureau dans le grand Hall... Tout prévoit la chute de la Maison. Cette atmosphère donne le ton au premier film qui est d'un certain point de vue, une méditation sur la mort et le deuil. C'est la perte d'un père, de ses proches, de son héritage, mais aussi de son identité. L'histoire de Dune nous laisse méditer sur ce qu'il se passe après la perte ; apprendre à s'adapter à l'absence de quelque chose ou de quelqu'un, et non seulement à un environnement. L'exposition répétée des objets de guerre, elle, nous influence à penser que les Atréides placent une grande importance à leur tradition militaire (Criner, 2024). Pour cause, leur armée est l'une des plus redoutables du Landsraad et leurs coutumes guerrières se transmettent de génération en génération. La salle d'entraînement témoigne de cela en étant une pièce importante où Paul passe la plupart de ses journées (Criner, 2024). Après tout, l'art de la guerre est fortement ancré dans Dune, et nous avons vu qu'il se manifeste différemment selon le peuple. Sur Caladan, outre les vaisseaux et ports spatiaux gigantesques, c'est chaque pe-

tit élément du quotidien qui le rend visible.

Les plafonds bas, les puits de lumière, les fenêtres arquées ainsi que l'utilisation de la pierre et du bois font référence à l'architecture de Carlo Scarpa, notamment Tomba Brion (1969-1978), qui est son œuvre la plus mature¹. La fusion entre la pierre, l'eau et la végétation ainsi que les influences asiatiques créent un lieu méditatif sur la relation entre la vie et la mort (Dodds, 2002). Sa construction de l'espace comme parcours narratif s'accorde avec la fiction (Psarra, 2021). En cela, Scarpa aide à comprendre comment Caladan entretient via son architecture les rapports avec le temps, la mémoire et la nature. Puisque ses œuvres révèlent progressivement l'espace par les enchaînements de seuils et les changements d'échelles, elles correspondent à la description du castel ; ses espaces intérieurs se révèlent toujours après une transition, le passage d'une porte. De plus, l'eau qui est structurante dans Tomba Brion ou Fondation Querini Stampalia (1961-1963) est ici un symbole de maîtrise et d'enracinement au monde (Dodds, 2002).



Fig. 154



Fig. 155



Fig. 156

Figures 154, 155, 156. De haut en bas ; tableau du grand-père décédé ; tête du taureau qui a tué le grand-père ; porte arrondie, symbole de transition. Captures d'écran du film Dune (05:06 ; 23:30 ; 23:55) de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

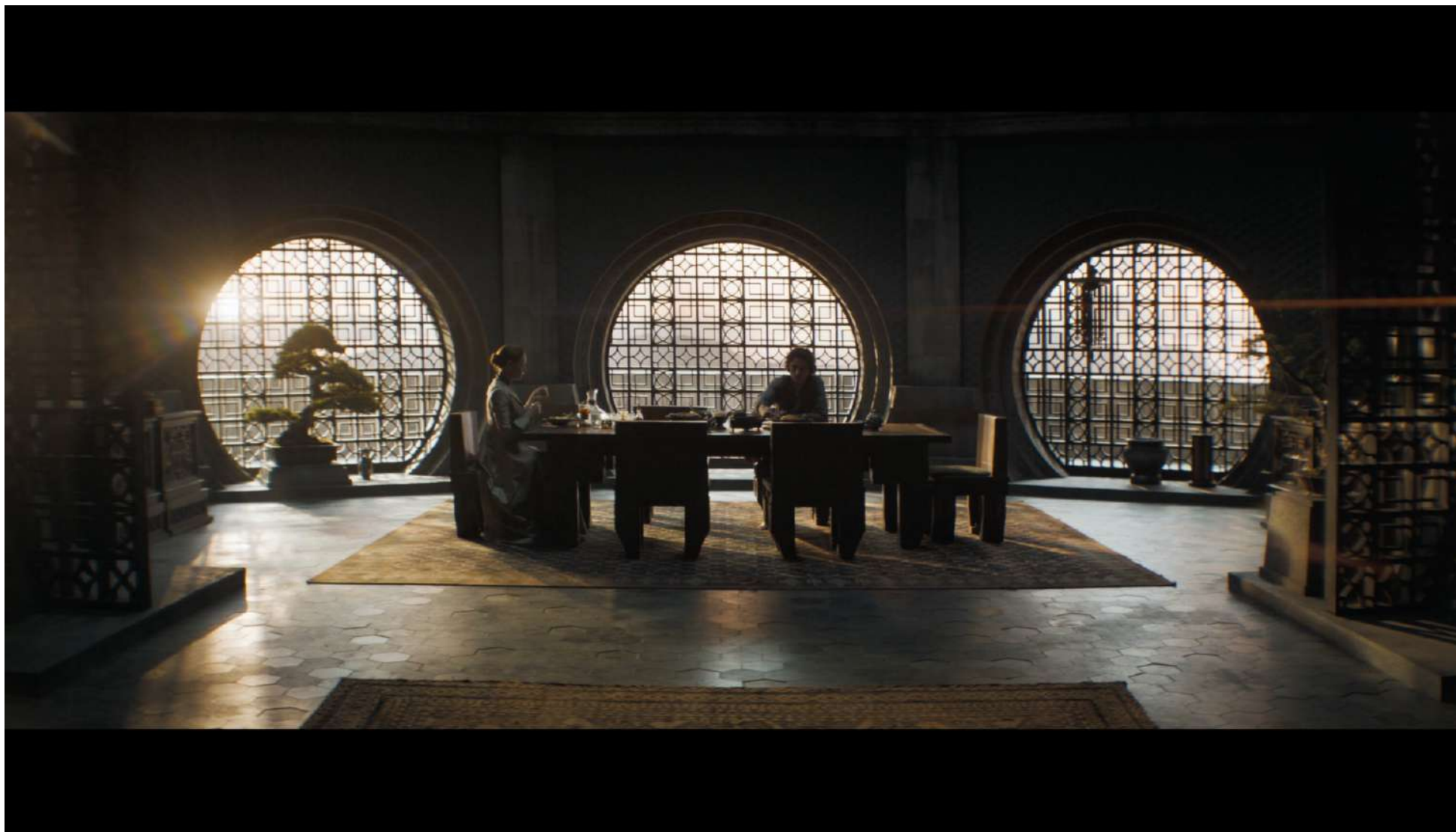


Fig. 157, Salle à manger des Atréides sur Caladan. Capture d'écran du film *Dune* (04:10), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

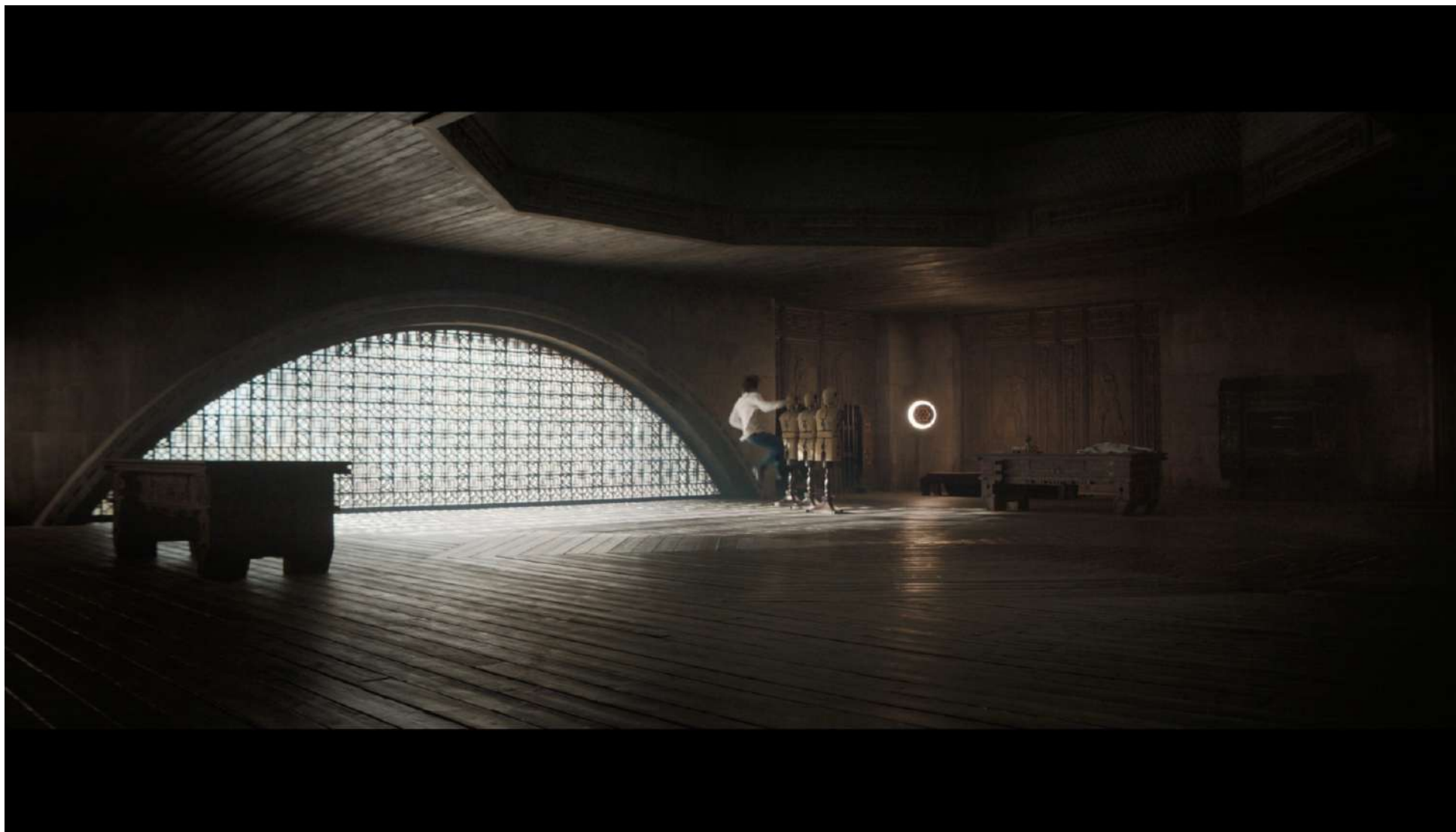


Fig. 158, Salle d'entraînement des Atréides sur Caladan. Capture d'écran du film *Dune* (16:35), de Denis Villeneuve, 2021. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

4.2.4. Le sanctuaire de l'Empereur

L'architecte vénitien Carlo Scarpa (1906-1978) fut pour Patrice Vermette, une grande inspiration qui a largement influencé l'esthétique des deux films. Quoi de mieux pour lui rendre hommage qu'intégrer son œuvre la plus pure : *Tomba Brion* (1978) à Altivole, Italie. La production de Villeneuve a été extrêmement chanceuse et reconnaissante d'être la première à pouvoir accéder au site pour y tourner quelques scènes, les propriétaires ayant refusé toute demande antérieure. *Dune : Part Two* (2024) semble avoir ouvert la voie à d'autres, puisque le lieu a réouvert ses portes aux caméras pour *Le città di pianura* (2025) réalisé par un vénitien de la région, Francesco Sossai. Les deux films portent un regard différent sur le sanctuaire. La flânerie menée par les protagonistes de Sossai appelle à prendre la vie avec plus de légèreté et à la célébrer sans limite (Ferrari, 2025). Ce voyage de bars en bars dans la province vénitienne montre aussi l'identité de ses paysages fragiles, ses prairies et champs silencieux (Redazione, 2025). Le mémoriel est comme une respiration dans leur périple, une bulle méditative où ils sont invités à contempler le paysage serein et à se contempler eux-mêmes. Chez Villeneuve, c'est le point culminant d'une architecture du deuil, d'une méditation sur la mort, au sein de la Maison qui dirige l'Imperium. Scarpa appelle les corps à s'ancrer au lieu, à se positionner selon les

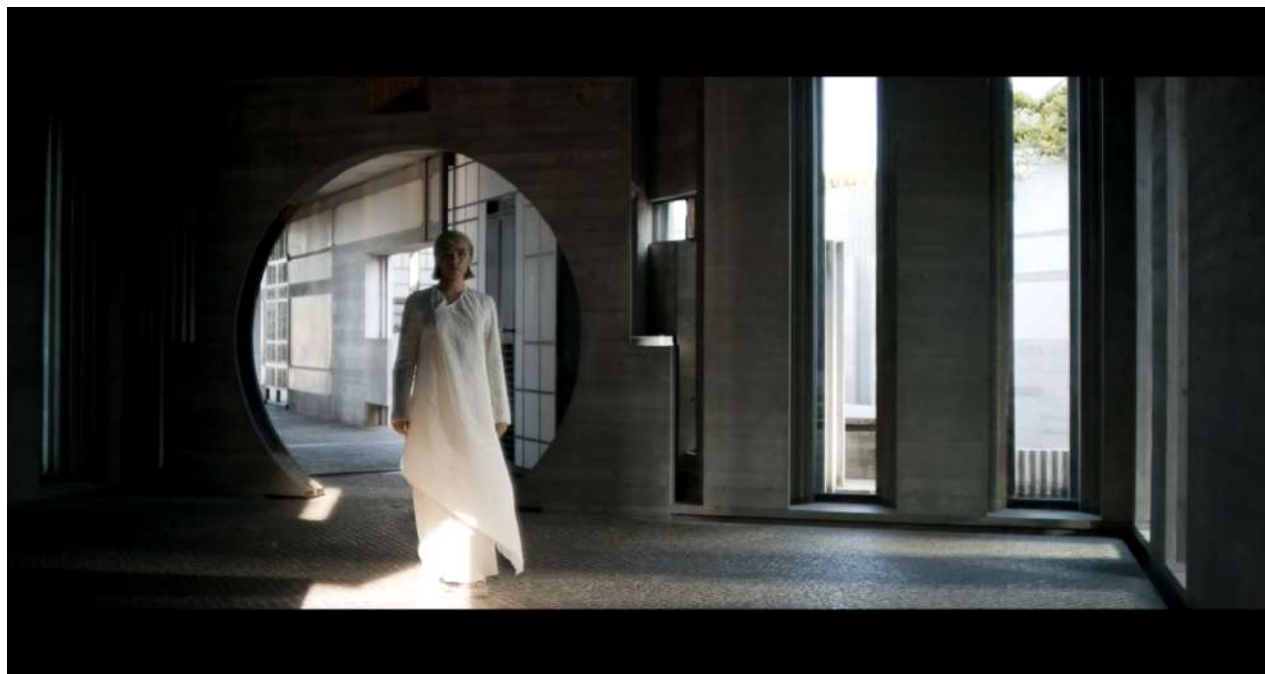


Fig. 159

ouvertures et perspectives que l'architecture offre afin de dégager les vues qu'il a construites (Dodds, 2002). Le mémoriel montre comment, à notre époque, nos corps peuvent résister à la tentation de se détacher du réel par l'engagement au site :

« *The Brion sanctuary is not about the body-as-object or the body-as-other; it is about how our bodies, not simply as sensing organs or viewing devices, but as sentient beings can fully engage in culturally speci-*

fic constructs, vegetal and mineral, landscape and building » (Dodds, 2002, p. 252).

C'est sans surprise que cette œuvre correspond parfaitement à la résidence de l'Empereur, principalement traversée par des Bene Gesserit qui contemplent en permanence l'état de l'Univers et se repositionnent par rapport à celui-ci. Leurs visions sont précises (les vues de Scarpa), dictées par un cadre (l'architecture) qu'elles manipulent et façonnent en avance, comme la

Figure 159. Pièce de la résidence impériale sur Kaitain. Capture d'écran du film *Dune : Part two* (01:11:16) de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

prophétie plantée sur Arrakis. Seulement, ce cadre est flexible et ne dépend pas d'elle pour exister, comme le mémoriel où chacun est libre de se balader sans suivre de contrainte, de route prédéfinie, même si les multiples perspectives se dégagent en parallèle ; nous choisissons où poser notre regard. La comparaison ne se limite pas là, puisque Carlo Scarpa est connu pour être influencé par les peintures vénitiennes et quelques livres où le paysage est féminisé et érotisé ; des corps de femmes nues sont dessinés sur les croquis (Dodds, 2002). Même si ces influences ne sont que des couches de sens et pas l'essence même de la construction, on ne peut ignorer le lien étroit entre la dimension corporelle féminine des paysages, jardins, et l'histoire de *Dune* qui est essentiellement écrite par des figures féminines. Le fait que les Bene Gesserit soient les seules à traverser ces espaces accentue, peut-être accidentellement, cet aspect. L'Empereur n'apparaît jamais à l'intérieur du mémoriel ; ses scènes se jouent dans le jardin japonais au *Musée Varga Marton* (Budapest), une pièce construite sur le set pour ses quartiers privés, et enfin au *Fiumei Road Cemetery* (Budapest) (Lapointe, 2024).

Pour aller plus loin dans la comparaison, la scène où Lady Fenring témoigne de sa rencontre avec l'Har-konnen, est jouée sous le toit de l'île pavillonnaire. C'est un lieu voulu privé, associé à la méditation et la vie (Dodds, 2002). Soit, ce que les Bene Gesserit font

dans leur réunion réflexive où Fenring annonce la réussite de la fécondation. De même, le complexe de la chapelle funéraire est associé à la mort qui est évoquée explicitement à la scène d'introduction où Irulan, assise devant la porte arrondie, parle du meurtre du père de Paul ; c'est également le cas lors de sa courte discussion avec la Révérende Mère.

L'architecture impériale se déplace sur Arrakis, prenant la forme d'une tente métallique déployée lors de la venue de l'Empereur à la fin du deuxième film. Ses fragiles lattes de métal, maintenues en place par le vaisseau qui surplombe l'édifice, ne semblent pas adaptées à Arrakis. Entourée de troupes et campements Sardaukars, sa présence se veut intimidante, dévoilant toute sa puissance et sa richesse dans un désert qu'elle méprise. L'intérieur de la tente avec son plateau et ses marches qui mènent au trône, symbolise la hiérarchie des pouvoirs dans l'Impérium (Lapointe, 2024). Ainsi, la position des personnages dans l'espace indique lorsque la dynamique change ; d'abord, le Baron était un dieu avant cette remise en perspective qui l'agenouille en bas de l'escalier. Puis, lorsque l'assaut de Paul est réussi, l'Empereur descend de sa pyramide et le Baron tente de se hisser jusqu'au sommet, symbolisant son désir morbide de pouvoir. Enfin, Paul gravit les premières marches pour poignarder le Baron mais ne monte pas jusqu'au trône, car il ne le désire pas. Il vise par-dessus tout, la vengeance de sa famille.



Fig. 160



Fig. 161



Fig. 162

Figure 160. Le Pavillon de méditation. Capture d'écran du film *Dune : Part two* (01:24:61) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures.

Figure 161. La Tente de l'Empereur. Capture d'écran du film *Dune : Part two* (02:10:17) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures.

Figure 162. Intérieur de la Tente de l'Empereur. Capture d'écran du film *Dune : Part two* (02:11:32) de Denis Villeneuve, 2024, Legendary Pictures.

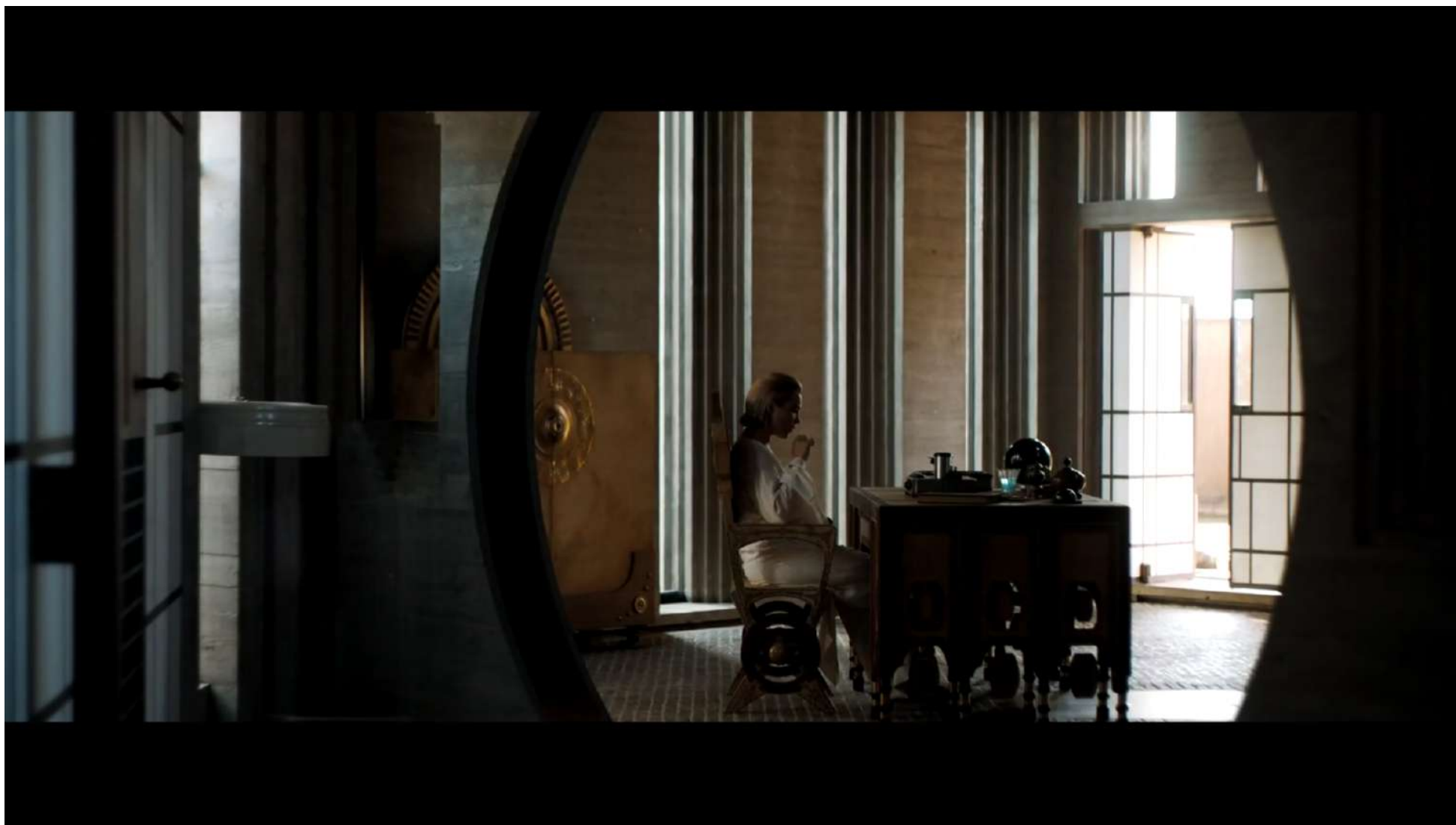


Fig. 163, Bureau de la Princesse Irulan sur Kaitain. Capture d'écran du film *Dune : Part two* (00:01:48) de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 164, *Tomba Brion* (1969-1978) par Carlo Scarpa. Intérieur de la Chapelle. Photographie par Trevor Patt, 2021. Source : archeyes.com

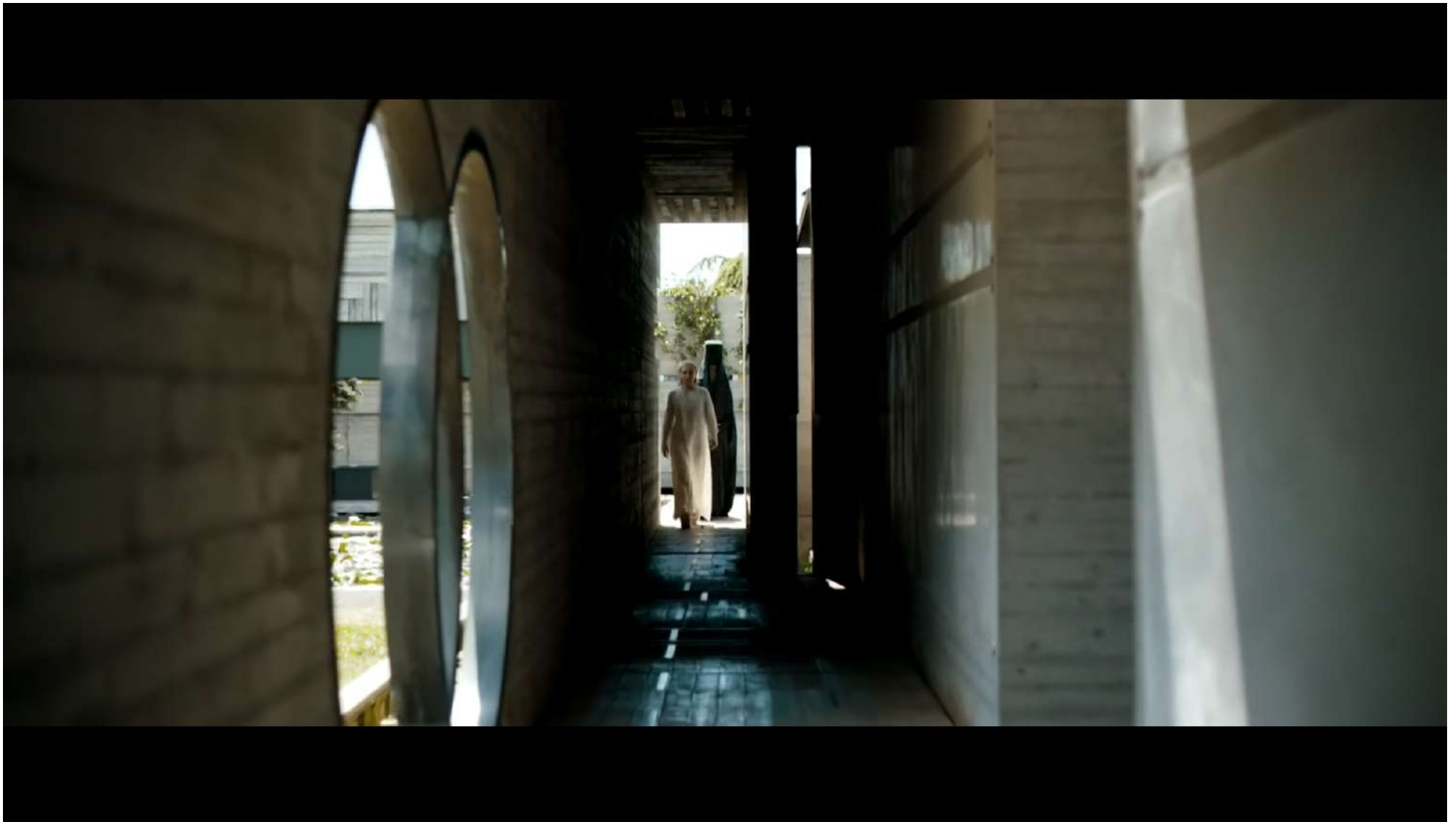


Fig. 165, Couloir de la résidence impériale sur Kaitain. Capture d'écran du film *Dune : Part two* (01:09:55) de Denis Villeneuve, 2024. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.



Fig. 166, *Tomba Brion* (1969-1978) par Carlo Scarpa. Propylaeum, entrée principale. Photographie par Filippo Poli, 2024. Source : hicarquitectura.com

4.2.5. Conclusion partielle

En somme, l'architecture dans *Dune* transcende sa fonction de décor pour devenir un ordre du monde.

D'abord, elle est conçue comme un actant dynamique capable de relier la nature avec les différentes Maisons du Landsraad, en montrant leur richesse et leur pouvoir politique. Elle hiérarchise les corps dans l'espace, anticipe les chutes des personnages et révèle les failles d'un ordre féodal confronté au milieu résilient d'Arrakis. Si le deuil et le changement sont au cœur du château Atréides qui se noie dans la masse végétale, la mort et la décadence émanent à chaque recoin de la nappe urbaine des Harkonnens. Le désert minéral de l'Empereur produit des guerriers redoutables via des autels sacrificiels, tandis que sa demeure offre une méditation sur la mort et invite à tisser de nouvelles perspectives. Arrakeen, elle, offre le paradoxe de la cité coloniale qui est à la fois une forteresse et un objet fragile qui tombe en ruines à deux reprises, laissant le désert l'ensevelir partiellement. L'architecture organique des Fremen, elle, est en parfaite symbiose avec le désert : elle le vénère et s'y protège.

Ensuite, chaque forme bâtie révèle une manière d'habiter, et appuie la grande thématique sous-jacente du film : l'adaptation. Arrakeen, construite avec des pierres locales et protégée par la Falaise du Bouclier,

s'adapte au désert mais a la volonté d'imposer l'ordre impérial. Pourtant, cette monumentalité se fissure inévitablement, rappelant que tout ancrage sur Arrakis demeure provisoire. Le palais, avec ses murs épais, ses toits inclinés et ses ouvertures réduites au strict minimum, régule le climat intérieur. Il condense les enjeux politiques en un monolithe oppressant et austère. Son intérieur a un caractère sacré : grands espaces, matériaux bruts, fresques anciennes. Dans cette architecture entièrement fonctionnelle, les ornements transmettent les mythes. En opposition, les habitats Fremen incarnent une architecture purement contextuelle, indispensable à la survie : sietchs excavés dans la roche, tentes recyclant l'humidité corporelle. D'autres lieux, visibles en surface, représentent des seuils sacrés : temple Maker et Assembly Chamber. Entièrement intégrés au site par leur matérialité et leurs espaces, ils transforment les contraintes désertiques en langage spatial, reliant la surface aux monstres telluriques. Loin de dominer la nature, leur low-tech rituelle et nomade assure leur survie, leur transmission culturelle, et un allié dans leur lutte contre les colons, faisant du désert un partenaire de vie. Le castel sur Caladan, lui, fusionne avec la falaise et met en relation l'intérieur et l'extérieur avec les grandes ouvertures. Son intérieur montre le moment de transition que vivent les Atréides, et la décoration infuse l'atmosphère d'une ambiance de deuil et de catastrophe im-

minente. Les symboles militaires sont récurrents, traduisant la tradition militaire de la famille. La Tomba Brion de Scarpa évoque une méditation funéraire sur le pouvoir de l'Empereur, et les perspectives fluides ainsi que les seuils transitionnels du tombeau rappellent les méthodes et les déplacements précis des Bene Gesserit par rapport au monde.

CONCLUSION

V

En conclusion, ce travail de recherche a mis en lumière comment Denis Villeneuve mobilise dans *Dune* le désert, le monolithe et, plus largement, les paysages et l'architecture comme des formes spatiales qui transforment la narration, dirigent le regard et façonnent les corps.

Une première recherche générale consacrée à la représentation du désert et du monolithe au cinéma a permis de révéler la diversité de leurs pouvoirs narratifs ainsi que leur complémentarité. Le monolithe suscite une forme de sublime par son esthétique et les fonctions qu'il endosse selon les récits : Ereignis dans *2001, Odyssée de l'espace*, seuil et porte symbolique vers un nouveau mode de pensée dans *Arrival*, manifestation de la déshumanisation urbaine et de l'aliénation de l'individu dans les *Blade Runner* de Scott et Villeneuve, reconfiguration de l'espace-temps dans *Alien*, monumentalité sacrée dans *Prometheus*, ou encore machine à penser qui reconfigure les rapports spatiaux et temporels dans *Solaris* et *Stalker*. Le monolithe s'inscrit également dans le champ architectural et artistique réel, où il peut représenter un vestige de civilisations disparues. Celles-ci peuvent être anciennes et avoir une portée mystique, à l'image des pyramides égyptiennes qui maintiennent le lien sacré entre le ciel et la terre ; elles peuvent aussi être futures, comme la sculpture monumentale de Michael Heizer, pensée comme une trace destinée aux générations qui survi-

vraient à l'effondrement de la civilisation américaine.

Le désert, quand à lui, confronte depuis les textes religieux l'humain à lui-même, à travers la perte de repères, l'errance, la terreur ou la tentation. Les crises existentielles qu'il provoque, transforment le psyché des personnages, pour le meilleur comme pour le pire. Le vide purifie la narration, ne laissant subsister que l'essentiel. Mais le désert est, d'une part pour ses ressources, d'autre part pour la promesse de liberté qu'il incarne, en proie au colonialisme et au tourisme de masse. Ce dernier peut être vu comme une nouvelle forme de colonisation lorsque les visiteurs projettent leurs fantasmes sur des territoires rendus exotiques, voire luxueux, malgré les violences qu'ils portent. Berceau de la bombe atomique, lieu de projection capitaliste lié au pétrole ou à l'effondrement climatique, mais aussi terrain de reconstruction postapocalyptique, ce paysage devient un moteur narratif en agissant comme une fiction, un laboratoire des futurs possibles. Affect politique, économique et culturel, il s'impose ainsi comme un symbole multidimensionnel de nos imaginaires contemporains.

Cette entrée en matière démontre que ces deux figures génèrent un imaginaire spatial actif : le vide désertique amplifie la monumentalité monolithique, et celle-ci structure l'espace vacant, produisant vertige et déterritorialisation. L'espace né de leur union est autant physique que psychique : il projette la désorienta-

tion des personnages tout en soutenant l'évasion et l'errance, l'attente et la résistance.

Dans *Dune*, cette synergie est à son paroxysme : ces deux figures révèlent que, face à l'Homme, l'espace non maîtrisable remet en question la manière d'habiter le monde et oppose la prosternation sacrée à la résistance du milieu.

Le territoire désertique autrefois perçu comme étant inerte, change désormais d'apparence à chaque lever de soleil. Les vers rendent le désert instable dans la narration, et deviennent le moteur même d'Arrakis, centre du récit. Les pauses, les silences et les vides augmentent le sentiment que quelque chose grouille sous la surface, invisible mais omniprésent, tandis que la masse des falaises domine la plaine comme une menace qui plane au-dessus des personnages. Les vers sont une condition du paysage, l'essence même de son existence. Plus encore ; ils (re)configurent chez Paul et les Fremen leur perception du monde et leurs croyances. Arrakis décentre l'humain par des logiques et une échelle qui le dépassent.

Par ailleurs, Arrakis ne montre pas un désert vide, mais un milieu structuré à toutes les échelles : hémisphères nord et sud différenciés, plaines bordées de massifs rocheux et de dunes, bassins asséchés, canyons... Le paysage est hétérogène, guidé par des frontières géologiques et des refuges. La Falaise du Bouclier en est le pivot, le seuil physique et psycholo-

gique entre cité coloniale et désert sauvage, qui conditionne toute implantation humaine à la surface. Les déplacements de Paul et Jessica dans ces espaces reconfigurent leur corps (danse du sable, traversée de nuit, habits spécifiques), et leur conscience (rêves prophétiques et éveils psychiques). Alors, le désert filmé révèle le lien intime entre la pensée, le territoire et l'espace.

Arrakis est donc davantage qu'une expérience visuelle et sensorielle construite par une approche transcalaire, un rythme lent et une colorimétrie d'ambiance ; c'est un décor physiquement structuré, certes instable, qui produit du sens et organise la narration.

C'est précisément sur cette instabilité que se construit toute l'architecture des deux films, toujours ancrée dans un paysage à forte identité. Particulièrement sur Caladan et Arrakis, elle fonctionne comme un indice visuel en annonçant des événements à venir ou en faisant résonner des événements passés. Elle reflète également sur chaque planète la culture, leur pouvoir et les enjeux qui animent le peuple qu'elle abrite. Arrakeen est une forteresse puissante mais néanmoins fragile et insignifiante comparée à l'échelle d'Arrakis et aux forces qui la surveillent : la puissante cité est transformée en ruines à deux reprises. Les Sietchs et les temples désertiques sont directement taillés dans le site, montrant l'adaptation extrême des Fremen qui se fondent littéralement dans le désert. Ca-

ladan a aussi l'ambition de s'harmoniser avec la nature à travers le castel incrusté dans la falaise, peignant les Atréides comme les personnages moralement justes et équilibrés, à l'inverse des Harkonnen. Giedi Prime entretient son régime totalitaire à travers sa nappe urbaine aliénante, de même que Salusa Secundus qui instrumentalise son paysage postapocalyptique pour façonner les corps à la guerre, ne laissant survivre que les plus forts.

Ainsi, *Dune* montre que les formes spatiales telles que les architectures et les paysages, agissent directement sur les corps et les croyances. Habiter Arrakis implique alors bien plus que survivre dans un milieu hostile : il s'agit d'apprendre à percevoir, à se déplacer et à penser différemment. Autrement dit : à s'adapter. À travers cette spatialité mouvante et indomptable, Villeneuve fait du paysage une force narrative active, capable de transformer les personnages autant que le regard du spectateur. Alors, les déserts de *Dune*, arides, minéraux ou urbains, au-delà d'être des espaces géographiques ou des décors, deviennent une manière de penser le monde. Ils imposent un rapport particulier au réel, et interrogent directement notre relation aux écosystèmes.

Les résultats de ce travail permettent de synthétiser et d'approfondir la lecture des décors de *Dune* (2021) et *Dune : Part Two* (2024) en apportant des nuances et des prolongements aux analyses existantes, validant l'intuition de départ.

Si Denis Villeneuve demeure fidèle aux écrits de Herbert, il est intéressant de constater que ce n'est pas totalement le cas pour le *Dune* de David Lynch et encore moins pour le projet inachevé d'Alejandro Jodorowsky. C'est ici qu'une nouvelle perspective de recherche pourrait s'ouvrir et compléter ce travail :

« Comment David Lynch et Alejandro Jodorowsky modifient-ils la perception du monde de *Dune* et sa narration en altérant les formes spatiales imaginées par Frank Herbert ? ».

Comment un même récit peut-il être visuellement réécrit selon différents auteurs, et quels effets ces transformations produisent-elles sur la narration ? Il serait également possible d'approfondir les liens baudrilliens et deleuziens déjà évoqués, ouvrant ainsi la voie à une phénoménologie du sublime désertique dans l'ère de *Dune*, qui, en plus d'être un monde à regarder, construit un monde à habiter.

BIBLIO- GRAPHIE

VI

Bibliographie

Ouvrages

- Baudrillard, J. (1981a). La précession des simulacres. In *Simulacres et simulation*. Galilée. https://monoskop.org/images/9/90/BAUDRILLARD_Jean_-_1981_-_Simulacres_et_simulation.pdf
- Baudrillard, J. (1981b). Le cadavre en spirale. In *Simulacres et simulation*. Galilée. https://monoskop.org/images/9/90/BAUDRILLARD_Jean_-_1981_-_Simulacres_et_simulation.pdf
- Herbert, B. (2003). *Dreamer of Dune : The Biography of Frank Herbert*. Tor Books.
- Herbert, D. (1978). *The Illustrated Dune*. Berkley Windhover. <https://www.are.na/block/19848318>
- Herbert, F. (2020). *Dune (édition spéciale)*. Robert Laffont.
- Lapointe, T. (2021). *The Art and Soul of Dune (Insight Editions)*. Titan Books Ltd.
- Lapointe, T. (2024). *The Art and Soul of Dune : Part Two (Insight Editions)*. Titan Books Ltd.
- Mottet, J. (1999). *Les paysages du cinéma*. Champ vallon.
- O'Reilly, T. (s. d.). Frank Herbert. Frederick Ungar. Consulté 25 janvier 2026, à l'adresse https://forum.dune-sf.fr/txt/OReilly_Frank_Herbert.html (Édition originale 1981)
- Povinelli, E. A. (2016). The Three Figures of Geontology. In *Geontologies : A requiem to late liberalism*. Duke University press. https://ageingcompanions.constantvzw.org/books/Geontologies_A_Requiem_to_Late_-_Elizabeth_A._Povinelli.pdf
- Taha, A. (2023). Naji Abu Nowar's Theeb (2014) and the Remapping of "Arabia". In D. Granja do Amaral & A. C. Obute (Éds.), *Mediascapes of Ruined Geographies in the Global South* (p. 15-48). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-31590-9_2
- Touponce, W. F. (1988). *Frank Herbert (Twayne's United States Authors Series)*. Twayne Publishers Inc., U.S. <https://gwers.net/doc/fiction/science-fiction/frank-herbert/1988-touponce-frankherbert.pdf>

Documents en ligne

- Beylot, P. (2018). Dans le labyrinthe du film-cerveau : Du concept à l'espace mental. Essais. *Revue interdisciplinaire d'Humanités, (Hors-série 4), Article Hors-série 4*. <https://doi.org/10.4000/essais.656>
- Bouguerba, T. (2021). Traversing the Desert : Fascination and Fear in Bertolucci's *The Sheltering Sky* (1990). *Global Journals*, 19(9).
- BURLACU, M. (2015). The 'Zone' as Heterotopia in Andrei Tarkovsky's *Stalker* [Transilvania]. https://www.researchgate.net/publication/346057306_The_'Zone'_as_Heterotopia_in_Andrei_Tarkovsky's_Stalker
- Criner, T. (2024). Influence of Narrative on Interior Architectural Film Visualizations : A Case Study of DUNE. <https://scholarworks.uark.edu/idesuht/11/>
- Dodds, G. (2002). Body and Building : Essays on the Changing Relation of Body and Architecture. *MIT Press*, 34(2), 236-247. <https://doi.org/10.2307/20061467>
- Erzen, J. N. (2004). Tadao Ando's Architecture in the Light of Japanese Aesthetics. *METU JFA*, 21, 67-80. https://www.academia.edu/93176715/Tadao_Andos_Architecture_in_the_Light_of_Japanese_Aesthetics
- Eyre, C. M. (2025). From Québec to Arrakis : Denis Villeneuve, an 'impure auteur' [Thesis, Swinburne]. <https://doi.org/10.25916/sut.31120612.v1>
- Gandy, M. (2003). Landscapes of deliquescence in Michelangelo Antonioni's *Red Desert*. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 28(2), 218-237. <https://doi.org/10.1111/1475-5661.00088>
- Garcia-Ruiz, J. M. (2018). 2001 : The Crystal Monolith. *Substantia*, 2(2), 19-25. <https://doi.org/10.13128/Substantia-57>
- Gaudin, O. (2024). "Sorry, no landscapes". La volatilisation du paysage dans les atmosphères de *Blow up* (1966) de Michelangelo Antonioni. *Ambiances. Environnement sensible, architecture et espace urbain*, (10). <https://doi.org/10.4000/12ts3>

- Genefort, L. (1997). Architecture du livre-univers dans la science-fiction, à travers cinq oeuvres : Noë de S. Wul, Dune de F. Herbert, La Compagnie des glaces de G.-J. Arnaud, Heliconia de B. Aldiss, Hypérion de D. Simmons. <https://theses.hal.science/tel-00004119v1>
- Genin, D., & Mazurek, H. (2016). La résilience des systèmes socioécologiques : D'une intuition holiste à une difficile conceptualisation et mise en œuvre. In *Résilience* (p. 63-92). Odile Jacob. <https://doi.org/10.3917/oj.iones.2016.01.0063>
- Gouy, T. (2023). Learning from Blade Runner : Les résonances entre cinéma de science-fiction et architecture [Nantes]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04275438v1>
- Gravel, J.-P. (2017). Trouver son chemin dans la Zone / Stalker d'Andreï Tarkovski. *Ciné-Bulles*, 35(4), 36-42. <https://id.erudit.org/iderudit/86546ac>
- Halen, P., & Leclercq, É. (2001). Désert et altérité : Propositions sur un ``non-territoire''. https://hal.science/hal-01616503v1/file/Desert_et_alterite_propositions_sur_un_n.pdf
- Hugueny-Léger, É. (2011). Littérature et architecture : Construction, mémoire et imaginaires. *Études littéraires*, 42(1), 7-10. <https://doi.org/10.7202/1007154ar>
- Jablonka, I. (2021). Écrire-construire. Pour une comparaison entre architecture, littérature et sciences sociales. *Livraisons de l'histoire de l'architecture*, (42). <https://doi.org/10.4000/lha.4040>
- Larrère, R. (2012). Le land art : Une esthétique de la nature. *Raison publique*, 17(2), 163-172. <https://doi.org/10.3917/rpub.017.0163>
- Leonard, G. (2011). Technically Human : Kubrick's Monolith and Heidegger's Propriative Event. *Film Criticism*, 36, 44-67.
- Li, J. (2022). The Brutalist Architecture of Dune : Rule-breaking Designs for the Future. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 28, 45-52. <https://doi.org/10.54097/hset.v28i.4058>
- Mariniello, S. (2008). Devenir et opacité dans Un thé au Sahara de Bernardo Bertolucci. *Cinéma : revue d'études cinématographiques / Cinéma : Journal of Film Studies*, 18(2-3), 47-67. <https://doi.org/10.7202/018551ar>
- Marino, J. (2022). Invasions et évasions : Le désert dans le cinéma américain de science-fiction des années 1950. *Amerika. Mémoires, identités, territoires*, (24). <https://doi.org/10.4000/amerika.15849>
- Mijolla-Mellor, S., & Tuncel, G. (2019). Existe-t-il une architecture totalitaire ? *Topique : La psychanalyse aujourd'hui [Revue freudienne]*, n° 146(2), 7-20. <https://doi.org/10.3917/top.146.0007>
- P. Tomasulo, Ph.D., F. (1993). The Architectonics of Alienation : Antonioni's Edifice Complex. *WIDE ANGLE*, 15(3), 3-20. <https://doi.org/10.17613/H3QV-AC92>
- Paul, S. (2012). Michael Heizer et les risques du sublime technologique. *Marges. Revue d'art contemporain*, (14), Article 14. <https://doi.org/10.4000/marges.314>
- Pesses, M. (2018). 'So shiny, so chrome' : Images and ideology of humans, machines, and the Earth in George Miller's Mad Max: Fury Road. *Cultural Geographies*, 0, 1-13. <https://doi.org/10.1177/1474474018787308>
- Psarra, S. (2021). The Architecture of Twists and Turns : Space, Time and Narrative in the work of John Soane and Carlo Scarpa. In *Envisioning Architectural Narratives : Monograph of the 15th Biennial International Conference of the European Architectural Envisioning Association* (p. 24-39). <https://doi.org/10.34696/x3n-d030> (Édition originale Danilo Di Mascio)
- Sfetcu, N. (2019). Le film Solaris, réalisé par Andrei Tarkovski — Aspects psychologiques et philosophiques. *Multimedia Publishing*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20367.53929> (Édition originale Multimedia Publishing)
- Sticchi, F. (2022). Desert Power : The Eerie and Disenchanted Philosophical Landscape of Denis Villeneuve's Dune : Part One. *SineFilozofi*, 7(13). <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1068959>
- Tynan, A. (2020). The Desert in Modern Literature and Philosophy : Wasteland Aesthetics (2020). *Crosscurrents*. https://www.academia.edu/43983683/The_Desert_in_Modern_Literature_and_Philosophy_Wasteland_Aesthetics_2020
- Wilmington, M. (2002). Lawrence of Arabia. In *The A List : The National Society of Film Critics' 100 Essential Films* (p. 2). Da Capo Press. <https://www.loc.gov/static/programs/national-film-preservation-board/documents/lawrence.pdf>

Sitographie

Pages web

- OxADADA. (2023, août 8). Denis Villeneuve: The Parallax Panning Shot. OxADADA. <https://oxadada.pub/2023/08/08/denis-villeneuve-the-parallax-panning-shot/>
- Alien, le huitième passager. Analyse de séquence: Le Nostromo. (s. d.). Café des Images. Consulté 7 mars 2026, à l'adresse <https://cafedesimages.fr/education-a-l'image/lyceens-au-cinema/alien-le-huitieme-passager-analyse-de-sequence-nostromo/>
- AlloCine. (2020, août 26). Indiana Jones: Comment Picsou a-t-il inspiré une scène culte des Aventuriers de l'Arche perdue? AlloCiné. https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=18692023.html
- AlloCine. (2024, mars 6). Dune 2: Dans quels pays a été tourné le film avec Timothée Chalamet et Zendaya? AlloCiné. https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_article=1000069346.html
- Arctic Expeditions of the 19th Century. (2001, juin 1). PERC. <https://perc.org/2001/06/01/arctic-expeditions-of-the-19th-century/>
- Aristote, J.-P. (2021, septembre 29). Dune: « Le film oppose la technique à la nature, l'économie à l'écologie, la technoscience à la prophétie ». usbeketrica. <https://usbeketrica.com/fr/article/dune-le-film-oppose-la-technique-a-la-nature-l-economie-a-l-ecologie-la-technoscience-a-la-prophetie>
- Audet, R., & Gendron, C. (s. d.). L'écologie dans Dune: Une science des conséquences. C'est plus que de la SF. Consulté 22 mars 2026, à l'adresse <https://www.cestplusquedelasf.com/mook-dune/chroniques/ecologie-dune>
- Boccara, A. (2017, juin 9). Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur... Ainsi parlait Zarathoustra de Strauss. France Musique. <https://www.radiofrance.fr/francemusique/tout-ce-que-vous-avez-toujours-voulu-savoir-sur-ainsi-parlait-zarathoustra-de-strauss-7918543>
- Bordage, P. (2021, octobre 10). Pourquoi lire Dune aujourd'hui? C'est plus que de la SF. <https://www.cestplusquedelasf.com/mook-dune/chroniques/pourquoi-lire-dune-aujourd'hui>
- Britannica Editors. (2025, octobre 4). Frank Herbert. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Frank-Herbert>
- Brzeski. (2022). Making of 'Dune': Inside Denis Villeneuve's Epic Sci-Fi Adaptation. hollywoodreporter. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/making-of-dune-denis-villeneuve-novel-adaptation-1235052084/>
- Carrión, C. (2017, novembre 10). « La Femme des sables »: Le Mythe de Sisyphe à l'ère atomique. Le Rayon Vert. <https://www.rayonvertcinema.org/la-femme-des-sables-hiroshi-teshigahara/>
- Casso, R. (2021, octobre 10). Et si le Dune de Jodorowsky était sorti au cinéma. C'est plus que de la SF. <https://www.cestplusquedelasf.com/mook-dune/chroniques/film-dune-jodorowsky>
- Cassou-Noguès, P. (2015, février 27). Solaris, l'océan et le cerveau. Ensemble intercontemporain. <https://www.ensembleintercontemporain.com/fr/2015/02/solaris-la-planete-ocean/>
- Céré, F. (2021, novembre 3). Le Dune de Villeneuve. Le Délit. <https://www.delitfrancais.com/2021/11/02/le-dune-de-villeneuve/>
- Chéry, L. (s. d.-a). Entretien avec Brian Herbert. C'est plus que de la SF. Consulté 15 mars 2026, à l'adresse <https://www.cestplusquedelasf.com/mook-dune/chroniques/entretien-brian-herbert>
- Chéry, L. (s. d.-b). Entretien avec Denis Villeneuve. C'est plus que de la SF. Consulté 29 mars 2026, à l'adresse <https://www.cestplusquedelasf.com/mook-dune/chroniques/entretien-denis-villeneuve>
- Chéry, L. (Hôte). (2022, décembre 12). Monolithes et Sciences-fiction, par Antonio Dominguez Leiva (N° 144) [Émission]. <https://www.cestplusquedelasf.com/podcasts/monolithes>
- Citadelle. (s. d.). Fandom. Consulté 2 mai 2026, à l'adresse <https://madmax.fandom.com/fr/wiki/Citadelle>
- Cohen, M., & Moor, T. (s. d.). Cité de Droixhe (ensemble) | guides.archi. guide.archi. Consulté 12 avril 2026, à l'adresse <https://www.guides.archi/fr/projets/liege/la-cite-de-droixhe>

Collège Robert Doisneau. (s. d.). Les affreuses coutumes du peuple aztèque. - Collège Robert Doisneau. Collège Robert Doisneau. Consulté 21 avril 2026, à l'adresse <https://clg-doisneau-gonesse.ac-versailles.fr/spip.php?article88>

Darren. (2016, août 9). American Nightmares, Part I : Old Frontiers... (The Revenant/The Hateful Eight). The M0vie Blog. <https://them0vieblog.com/2016/08/09/american-nightmares-part-i-old-frontiers-the-revenantthe-hateful-eight/>

Dayez, H. (2021, septembre 15). Denis Villeneuve : Avec Dune, j'ai voulu faire un film de science-fiction où les gens se sentiraient étrangement chez eux - RTBF Actus. RTBF. <https://www.rtbf.be/article/denis-villeneuve-avec-dune-j-ai-voulu-faire-un-film-de-science-fiction-ou-les-gens-se-sentiraient-etranagement-chez-eux-10842238>

Delrieu, J. (s. d.). Portail pédagogique : Lettres - qu'est-ce que la science-fiction ? Yoann Fontaine. Académie de Nantes. Consulté 18 mai 2025, à l'adresse <https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/lettres/bibliotheque/qu-est-ce-que-la-science-fiction--725946.kjsp>

Dune : Part One (2021)—Technical specifications—IMDb. (s. d.). Imbd. Consulté 4 avril 2025, à l'adresse <https://www.imdb.com/title/tt1160419/technical/>

Dune : Part Two (2024)—Technical specifications—IMDb. (s. d.). Imbd. Consulté 4 avril 2025, à l'adresse <https://www.imdb.com/title/tt15239678/technical/>

Eugène Viollet-le-Duc | Gallica vous conseille. (s. d.). Gallicabnf. Consulté 30 avril 2026, à l'adresse <https://gallica.bnf.fr/conseils/content/eugene-viollet-le-duc>

Fattebert, C. (2020, novembre 15). Quand « La dernière tentation du Christ » faisait scandale | RTS [Storytelling]. rts.ch. <https://www.rts.ch/info/culture/cinema/11738426-quand-la-derniere-tentation-du-christ-faisait-scandale.html>

Ferrari, S. (2025, octobre 28). Les cercles de la vie dans le film « Le città di pianura » (Les villes dans la plaine). ALTA VIA DEL MULTILINGUISMO. <https://altaviadelmultilinguismo.it/fr/2025/10/28/les-cercles-de-la-vie-dans-le-film-le-citta-di-pianura-les-villes-dans-la-plaine/>

Florian, M.-C. (2024, mars). The Architecture of Dune : Leveraging the Past to Create a Myth of the Future. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/1015062/the-architecture-of-dune-leveraging-the-past-to-create-a-myth-of-the-future>

Gautheronin, M. (2023, juillet 5). Brève histoire de nos images du désert : Le désert n'est pas vide ! La Grande Lessive. <https://www.lagrandelessive.net/breve-histoire-de-nos-images-du-desert-le-desert-nest-pas-vide/>

Guignandon, F. (2016, mai 10). Critique : Blow-Up. Critikat. <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/blow-up/>

Guignandon, F. (2017, juillet 25). Critique : Profession : Reporter. Critikat. <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/profession-reporter/>

Histoire de l'archéologie | INRAP - Magazine. (s. d.). INRAP. Consulté 5 avril 2026, à l'adresse <https://www.inrap.fr/magazine/histoire-de-larcheologie>

Houcke, A.-V. (2009, janvier 12). Analyse : Zabriskie Point. Critikat. <https://www.critikat.com/panorama/analyse/zabriskie-point/>

Indiana Jones porte en lui l'ADN de Tintin. (2014, février 19). Tintin. <https://www.tintin.com/fr/news/4131/indiana-jones-porte-en-lui-l-adn-de-tintin>

Jourdat, A.-M. (2024, juillet 21). Le Désert des tartares. Il était une fois le cinéma. <https://www.iletaitunefoislecinema.com/le-desert-des-tartares/>

König, C. (2017, août 28). La Vallée de la mort : Death Valley. Futura. <https://www.futura-sciences.com/planete/dossiers/usa-voyage-californie-quintessence-amerique-1886/page/10/>

La montagne, lien entre le Ciel et la Terre. (s. d.). BnF Essentiels. Consulté 2 mai 2026, à l'adresse <https://essentiels.bnf.fr/fr/focus/f87e34ed-fc10-40e1-920f-3d05b8d4c153-montagne-lien-entre-ciel-et-terre>

Larousse, É. (s. d.). science-fiction—LAROUSSE. Consulté 18 mai 2025, à l'adresse <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/science-fiction/90596>

Les livres de Le Corbusier. (s. d.). Fondation Le Corbusier. Consulté 30 avril 2026, à l'adresse <https://www.fondationlecorbusier.fr/le-corbusier/oeuvres/livres/>

L'expédition d'Égypte de Bonaparte. (s. d.). BnF Essentiels. Consulté 5 avril 2026, à l'adresse <https://essentiels.bnf.fr/fr/article/d830fb9a-50c8-42cc-8875-3ded61e2a1c8-expedition-egypte-bonaparte>

Massart, J.-S. (2020, octobre 27). Critique : L'Avventura. Critikat. <https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/lavventura/>

Meulemans, D. (s. d.). Nous sommes les Fremen. C'est plus que de la SF. Consulté 25 janvier 2026, à l'adresse <https://www.cestplusquedelasf.com/mook-dune/chroniques/nous-sommes-les-fremen>

Oncescu, C. (2015). Wasteland Baroque and the Mobile Metropolis in Mad Max : Fury Road I Paprika! <https://paprikamagazine.com/folds/screens/wasteland-baroque-and-the-mobile-metropolis-in-mad-max-fury-road>

Ovenden, O. (2021, octobre 21). Denis Villeneuve on Making a « Dune » That Broke the Curse. Esquire. <https://www.esquire.com/uk/culture/film/a37991554/denis-villeneuve-interview-dune/>

Quand Georges Méliès visait la Lune I CNC. (2022). CNC. https://www.cnc.fr/cinema/actualites/limage-de-la-semaine--quand-georges-melies-visait-la-lune_1023335

Quelles sont les grandes caractéristiques de l'architecture islamique ? (s. d.). Vous Avez Dit Arabe ? Un Webdoc de l'Institut Du Monde Arabe. Consulté 2 mars 2026, à l'adresse <https://vous-avez-dit-arabe.webdoc.imarabe.org/arts-science/la-diversite-architecturale-et-artistique/quelles-sont-les-grandes-caracteristiques-de-l-architecture-islamique-1>

Rautio, E. (s. d.). Zabriskie Point by Michelangelo Antonioni. pHinnWeb. Consulté 18 avril 2026, à l'adresse <http://www.phinnweb.org/links/cinema/directors/antonioni/zabriskie/>

Redazione. (2025, octobre 27). Le città di pianura, la tomba Brion torna protagonista al cinema. One Listone Giordano. <https://www.listonegiordano.com/one/architettura/le-citta-di-pianura-tomba-brion/>

Sartiaux, C. (2025, novembre 30). 'La guerre du désert' : Le tournant oublié de la Seconde Guerre mondiale - RTBF Actus. RTBF. <https://www.rtbf.be/article/documentaire-la-guerre-du-desert-le-tournant-oublie-de-la-seconde-guerre-mondiale-11639581>

Settecase, P. (2024, août 4). THIS Is What Dune First Looked Like [Substack newsletter]. Parker's Ponderings. <https://parknotes.substack.com/p/man-visits-arrakis-and-brings-back>

Ski-Ffy: THE ILLUSTRATED DUNE. (2010, août 23). Ski-Ffy. <https://ski-ffy.blogspot.com/2010/08/illustrated-dune.html>

Smith, V. A., Benoît. (2009, janvier 20). Analyse : Alien, le 8e passager. Critikat. <https://www.critikat.com/panorama/analyse/alien-le-8e-passager/>

Survivre dans le désert ? (2008, septembre 4). Tintin. <https://www.tintin.com/fr/news/3613/survivre-dans-le-desert>

The Art of De(con)struction #1. (2012, février 6). <https://estherhunziker.net/miscellaneous/destruction1/index.html>

Tourisme : Le Maroc atteint un seuil historique de près de 20 millions de touristes en 2025 – Ministère du Tourisme, de l'Artisanat et de l'Economie Sociale et Solidaire. (s. d.). Consulté 1 mars 2026, à l'adresse <https://mtaess.gov.ma/fr/tourisme-le-maroc-atteint-un-seuil-historique-de-pres-de-20-millions-de-touristes-en-2025/>

Zimmerman, M. (2022, juillet 2). Dune rêve-t-il d'une société écologique ? Fais pas Genre ! <https://faispasgenre.com/2022/07/dune-denis-villeneuve-ecologie-analyse/>

Réseaux sociaux

CalderDune, K. (2026, février 13). *The Ecology of Dune* [Instagram]. calderdune. <https://www.instagram.com/reel/DUtkOMaEqG/?igsh=Ynd4bGxnbXk4eTZi>

Enregistrements vidéos

Beautiful Music. (2021). 2001, Odyssée de l'espace : Ainsi parlait Zarathoustra, Richard Strauss. "FOX " [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=RYQalJkBLpg>

HD Film Tributes. (2022). Lawrence of Arabia • Overture • Maurice Jarre [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=Qr5E54nCDg0>

Joe Walker. (2023). AOTC : Oscar winning Film Editor Joe Walker on Dune - EXTENDED EDITION (2020) [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=klE82nRLGDU>

Konbini (Réalisateur). (2024). La folle histoire de Dune racontée par Denis Villeneuve 🔥 [Enregistrement vidéo]. <https://www.youtube.com/watch?v=j0gcpP763tA>

Filmographie

Abu Nowar, N. (Réalisateur). (2014). Theeb [Film]. Bayt Al Shawareb, Noor Picture, Immortal Entertainment.

Antonioni, M. (Réalisateur). (1960). L'Avventura [Film]. Cino Del Duca, Société Cinématographique Lyre.

Antonioni, M. (Réalisateur). (1964). Le Désert rouge [Film]. MGM, Bridge Films.

Antonioni, M. (Réalisateur). (1966). Blow-Up [Film]. Cinematografica Federiz, Film Duemila, Francoriz Production.

Antonioni, M. (Réalisateur). (1970). Zabriskie Point [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Antonioni, M. (Réalisateur). (1975). Profession : Reporter [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Bertolucci, B. (Réalisateur). (1990). The Sheltering Sky [Film]. Recorded Picture Company.

Carpenter, J. (Réalisateur). (1982). The Thing [Film]. Universal Pictures.

DeMille, C. B. (Réalisateur). (1956). Les Dix Commandements [Film]. Paramount Pictures.

Ford, J. (Réalisateur). (1956). La prisonnière du désert [Film]. C.V. Whitney Pictures.

González Iñárritu, A. (Réalisateur). (2015). The Revenant [Film]. New Regency Productions, RatPac Entertainment, Appian Way Productions.

Hawks, H. (Réalisateur). (1959). Rio Bravo [Film]. Armada Productions, Warner Bros.

Hawks, H. (Réalisateur). (1995). La Terre des Pharaons [Film]. Warner Bros, Continental Company.

Herzog, W. (Réalisateur). (1992). Lessons of Darkness [Documentaire]. Werner Herzog Filmproduktion.

Herzog, W. (Réalisateur). (2007). Encounters at the End of the World [Documentaire]. THINKFILM.

Kubrick, S. (Réalisateur). (1968). 2001 : L'Odyssée de l'espace [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer, Stanley Kubrick Productions, Polaris.

Kubrick, S. (Réalisateur). (1980). Shining [Film]. Hawk Films, Peregrine Productions, Warner Bros. Pictures.

Lang, F. (Réalisateur). (1927). Metropolis [Film]. Universum Film AG.

Lean, D. (Réalisateur). (1962). Lawrence d'Arabie [Film]. Horizon Pictures.

Leone, S. (Réalisateur). (1966). Le Bon, la Brute et le Truand [Film]. Produzioni Europee Associate.

Leone, S. (Réalisateur). (1968). Il était une fois dans l'Ouest [Film]. Rafran Cinematografica, San Marco Films.

Miller, G. (Réalisateur). (2015). Mad Max : Fury Road [Film]. Kennedy Miller Productions, Village Roadshow Pictures.

Pavich, F. (Réalisateur). (2013). Jodorowsky's Dune [Documentaire]. City Film ; Snowfort Pictures.

Ponting, H. (Réalisateur). (1924). The Great White Silence [Documentaire]. British Film Institute.
<https://www.youtube.com/watch?v=Sy5IWYEyUU4>

Scorsese, M. (Réalisateur). (1988). La Dernière Tentation du Christ [Film]. Universal Pictures, Cineplex Odeon Films, Ufand Productions.

Scott, R. (Réalisateur). (1979). Alien, le Huitième passager [Film]. Brandywine Productions, 20th Century Fox.

Scott, R. (Réalisateur). (1982). Blade Runner [Film]. The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros.

Scott, R. (Réalisateur). (2012). Prometheus [Film]. Brandywine Productions, Dune Entertainment, Twentieth Century Fox, Scott Free Productions.

Sherwood, J. (Réalisateur). (1957). La Cité pétrifiée [Film]. Universal Pictures.

Tarkovski, A. (Réalisateur). (1972). Solaris [Film]. Mosfilm.

Tarkovski, A. (Réalisateur). (1979). Stalker [Film]. Mosfilm.

Teshigahara, H. (Réalisateur). (1964). La Femme des dunes [Film]. Tŋhŋ Film, Teshigahara Productions, Art Theater Guild.

Villeneuve, D. (Réalisateur). (2016). Arrival [Film]. FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment, Lava Bear Films.

Villeneuve, D. (Réalisateur). (2017). Blade Runner 2049 [Film]. Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions.

Villeneuve, D. (Réalisateur). (2021). Dune [Film]. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Villeneuve, D. (Réalisateur). (2024). Dune : Part Two [Film]. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Zurlini, V. (Réalisateur). (1976). Le Désert des Tartares [Film]. Cinema Due Fildebroc, Les Films de l'Astrophore, France 3, Cinéma Galatée Films, Corona Filmproduktion.

ANNEXES

VII

7.1. Préambule

La première annexe (7.2) est la retranscription de mon entrevue avec Patrice Vermette, directeur artistique de *Dune* (2021), *Dune : Part Two* (2024) et du *Dune : Part Three* à venir prochainement en décembre 2026.

Puisque D. Villeneuve et son équipe sont constamment retournés au roman de F. Herbert (Edition collector Robert Laffont, paru en 2024) pour réaliser l'adaptation filmique, il m'a semblé évident de passer les différents tomes au peigne fin afin de m'imprégner de la vision de l'auteur. Cela m'a aidé à comprendre comment ils ont pris les éléments intéressants du roman afin de créer les différentes spatialités filmées et trouver des paysages réels. La deuxième annexe (7.3) témoigne de ce premier travail en mettant en parallèle une partie des descriptions paysagères, architecturales et machiniques avec les images du films. Toutes les captures d'écran sont tirées des films *Dune* (2021) et *Dune : Part Two* (2024), de Denis Villeneuve. Legendary Pictures, Villeneuve Films, Warner Bros. Pictures.

Au vu de la quantité de matière importante (50 pages de texte et environ 150 captures d'écrans), tous les extraits n'ont pas été inclus dans cette annexe. Vous pouvez néanmoins trouver l'intégralité des écrits utiles à ce travail aux pages suivantes :

Paysages planétaires :

Caladan : p7, p28, p33, p168, p325, p396,

Giedi Prime : p410

Arrakis connu : p18, pp32-33, p80, p102, p104, pp 132-133, p133, p135, p136, p137, p228, p231

Arrakis inconnu : p149, p152, p220, p221, p223, p243, p252, p262, p263, p264, p265, p267, p277, p293, p294, p310, p311, p312, p314, p315, pp315-316, p318, p320, p324, p325, p336, p337, p338, p349

Sites Fremen : p104, p340, p343, p344, p.345, p356, p360, p362, p364, p433, p491, p514, p515, p518, p527, p556

Vers des sables : p155-162, p313, p314, p325, p341, p343, p494, p495-496, p525, p527, p588

Architecture des mondes :

Station écologique expérimentale de l'Imperium : pp283-285, pp289-291, p293

Sietch Tabr : p367, pp370-372, p375, p377, p380, pp 403-405

Sietch du peuple de Misr : p434, p438, pp440-442, pp444-445, p458

Stilltent dans le désert Erg Central : p485, p488, p487

Grotte des oiseaux : p499, p530, p539, pp544-545, p552, p555

Falaise du Bouclier, Vieille Faille : p558, p567, p569, p576

Demeure Harkonnen : p17, p296, p411, p414, p419, p463, p467, p473, p481

Arène Harkonnen : p410, p420, p422, p429

Demeure Atréides sur Caladan : p3, p4, p6, p7, p37, p38, p60

Demeure à Arrakeen : pp62-63, p64, p75, p76, p78, p79, p86, p88, p90, p93, p93-95, p98, p100, p103, p104, p105, pp108-110, pp128-129, pp132-133, p138, p140, p166, p168, p192, p196, p207, p226, p590, p591, p598.

Station écologique expérimentale de l'Imperium : pp283-285, pp289-291, p293

Vaisseaux et machines d'extraction :

Frégate Atréides : p103

Frégate Harkonnen : p296

Frégate impériale : p578, p581, p583

Moissonneuses, ailes portantes et guetteurs : p115, p155-162

Silos, parc à marchandises d'Arrakeen : p100

Ornithoptère : p140, p218, p219, p310

7.2. Entrevue avec Patrice Vermette

Selon vous, comment le désert d'Arrakis se différencie des autres représentations du désert au cinéma ?

Dans les premières conversations que j'ai eu avec Denis à l'époque, on retourne en 2018, on s'est dit qu'un truc aussi gros qu'un vers de sable qui bouge sous le sol va avoir un impact sur le paysage en changeant les dunes. Donc quand on survole le désert en hélicoptère, on voit qu'il y a des espèces de, pas de collines, mais de lignes. On voit qu'il y a truc qui a été déplacé. C'est très subtil mais c'est là.

Le désert en fait, au départ, en ne lisant pas juste le scénario mais en retournant sur la lecture du livre de Frank Herbert, je me disais ; c'est bien beau le désert, mais il y a un truc qui est encore plus important, ce sont les formations rocheuses ! Avec Denis on avait cette vision du désert comme un espèce d'océan dangereux. Quand les Fremmen se déplacent, c'est un peu comme les tribus autochtones qui vivent dans l'océan Pacifique, dans les atolls en Polynésie. Ils se déplacent d'une île à l'autre, et ce n'est pas nécessairement une ligne droite parce que c'est de la folie d'aller dans l'open ocean. Donc à chaque fois ils vont trouver le chemin le plus sécuritaire, et c'est d'aller d'une île à l'autre. Pour leur survie donc, c'est hyper important d'avoir des formations rocheuses un peu partout, parce que les vers ne vont pas les attaquer là.

Pour les lieux, on a effectué différentes recherches. Au départ, c'étaient des recherches google image. Après ça, on a engagé des chercheurs un peu partout dans le monde pour trouver le désert le plus menaçant. Les désert les plus hallucinants qu'on avait vu, on ne pouvait pas tourner là-bas pour des raisons simples de sécurité : le Tchad, l'Iran, le sud de l'Algérie aussi. Quand on est arrivé au désert des MT quarters du désert de Liwa à Abu Dhabi, les dunes sont spectaculaires et le ciel aussi ; il n'est pas bleu, pas romantique, mais menaçant. Une espèce de ciel beige, il y a toujours du sable qui flotte, un mist, une poussière. Très différent du Sahara qui est super romantique avec des dunes beaucoup plus

Finalement, les vers de sable sont en symbiose avec le désert, ils amplifient ses influences psychologiques sur les personnages ; l'effacement, la transformation, le mythe...

Pour rebondir sur Arrakeen, il y a dans les livres une scène importante dans une serre tropicale à l'intérieur du palace. Cette pièce représente le pouvoir de la maison Atréides, pourquoi l'avoir supprimée ?

De plus, leur incinération par les Harkonnen symbolisent aussi la chute de la Maison Atréides.

arrondies, très beau, très carte postale mais pas menaçant. A Liwa il y a de grandes dunes avec des dunes. Puis quand on est arrivé là-bas, on a aussi vu qu'il y avait du cuivre dans les grains de sable qui étaient ensuite emportés par le vent. Donc sur les plaines de sable ça faisait vraiment comme des champs d'épices, la couleur décrite par Frank Herbert.

Complètement, c'est ça, le mystique. J'ai imaginé une fresque dans la résidence à Arrakeen, celle du verre de sable. J'ai proposé à Denis une représentation qui était fascinante, comme une divinité. Je m'étais imaginé que c'étaient des artistes locaux de l'époque, puisque le bâtiment a été construit bien avant la venue des Harkonnen qui sont restés environ 80ans dans les livres. Donc c'est sûr que ce palais-là avait été construit des années auparavant. Je m'étais dit que les colonisateurs avaient probablement osé engager des artistes locaux pour raconter l'histoire des Fremen et la perception d'une espèce qui fascine et qui fait peur. La bouche des vers est comme un soleil ; il représente la vie, l'équilibre de la planète. C'est aussi eux qui équilibrent l'écologie de la planète, d'où l'importance de leur présence.

Il fallait faire des choix, la première partie du livre est immense. En fait, il y a des illustrations préliminaires qui existent sur ces jardins, mais c'était un choix éditorial. A la place, on a montré toute la puissance Atréides à travers les palmiers dattiers dans la cour qui représentent la vie. Les arroseurs représentent la vie de 100 personnes par jour.

Oui, exactement.

L'omission des oasis dans le désert sud et les calottes polaires est également un choix éditorial ?

Et concernant la Falaise du Bouclier, est-ce aussi un choix éditorial de moins la mettre en avant comparé aux romans ?

Est-ce que vous travaillez avec des architectes ?

Oui, tout à fait.

Oui et non, en fait quand on a commencé à travailler sur le film, il fallait vraiment déterminer les lieux importants, autant sur Giedi Prime que sur Caladan, Arrakis, et ensuite pour Part Two, Kaitan et Part Three... tu découvriras dans quelques mois. On s'est bien amusé. En fait, je me suis mis dans la peau de l'architecte, du fondateur d'Arrakeen. Au départ, il y a des centaines d'années, si on voulait coloniser l'endroit, quels sont les principes de bases ? J'ai pris des notes à la lecture du livre ; des vents à 850km/h, des vers de sables qui entrent dans un killing spree dès qu'il y a de la vibration ou des rythmes réguliers, une chaleur extrême... L'environnement, c'est la réalité. On ne va jamais construire un truc au milieu du désert, ça serait du suicide, de la folie. Donc on essaye de trouver un endroit comme les Fremen qui habitent dans des formations rocheuses. Où ancrer la ville ? Dans un bassin entouré de roches. L'autre principe, est de faire des bâtiments inclinés pour que le vent puisse passer dessus, logique. Puis la chaleur, comment faire ? On met des murs super épais en pierre pour être isolé, un peu comme les tribus de Navajo, essayer d'avoir un climate control à l'intérieur de nos bâtiments. On ne le voit jamais à l'écran, mais il doit avoir des mines gigantesques d'où sortent d'immenses blocs que l'on sculpte. Le moins de lumière possible, trouver un système de puits qui va distribuer la lumière dans les différentes pièces.

Et puis, dans les pyramides aztèques et dans l'architecture brutaliste, c'est un show of power. C'est un message ; on est là, on s'adapte à l'environnement, mais en même temps on montre notre pouvoir sur vous. C'est de l'architecture coloniale impériale.

Non. Ce sont juste des principes d'art. Depuis le début de ma carrière, j'essaye toujours d'ancrer ma conception visuelle dans une

Justement, en parlant d'ancrage dans la réalité, comment rendre les vaisseaux crédibles ? Notamment les vaisseaux Atréides inspirés de formations rocheuses.

Caladan a aussi le fantasme d'une humanité qui peut vivre en harmonie avec la nature.

réalité, pour qu'on puisse croire à la fantaisie. Sinon, ça reste du design pour faire du design, ça ne m'intéresse pas et Denis non plus.

Avec Denis, on s'est imaginé des espèces de vaisseaux qui sont camouflés sous l'eau. Des immenses cargos. Je me souviens, quand j'étais sur un tournage à Vancouver, je regardais du haut des montagnes et je voyais dans la baie d'immenses cargo, très longs. Tout vient de là, on s'est dit que ça serait spectaculaire à voir. Ça amplifie l'eau. C'est le départ d'une planète qui est remplie d'eau pour aller dans un endroit rempli de sable, c'est pour amplifier le message.

Pour te parler un peu plus de Caladan, c'est aussi un choix narratif d'avoir imaginé une planète où la température est douce. Nous on est canadien, on vient de Montréal où il y a quatre saisons, ce qui est incroyable. Notre saison préférée, c'est l'automne, parce qu'il ne fait ni trop chaud, ni trop froid. On met une petite veste et on va sur la côté ouest où il y a une odeur d'humidité à cause de la mer, des océans, puis une odeur de conifère. Les feuilles qui sont au Québec sont multicolores mais sur les deux côtes, c'est plus du jaune avec un petit peu de rouge, mais surtout jaune et vert. Là, l'odeur de la mousse, du lichen sur les roches... Puis l'automne, c'est la fin de quelque chose qui se dirige vers la mort ; l'hiver. C'est une transition qui représente la famille Atréides. Il y a aussi tout ce concept de transition dans l'architecture sur Caladan. Les portes arrondies qui viennent d'Asie dans les palais impériaux japonais et chinois, représentent une transition d'un monde à l'autre.

Oui tout à fait. Puis il y a des bassins, ils ont canalisé l'eau. On le voit sans vraiment le voir dans le film mais sur les toits, ce sont des

C'est fait d'une manière très sobre aussi, ce ne sont pas de grosses structures.

Concernant l'Assembly Chamber dans le désert sud, quelles ont été les études pour savoir à quelle hauteur mettre le plateau par rapport aux Fremen ?

Aviez-vous des références pour filmer le désert ?

Concernant le design de Giedi Prime, quelles références avez-vous eue pour cette ville continue ? Monumento Continuo de Superstudio ?

bassins qui se découlent dans d'autres bassins. C'est fortement inspiré, sans être la même chose, du concept de la Falling Water House de Frank Lloyd Wright.

Oui tout à fait, c'est très subtil, en harmonie avec la nature plutôt qu'en domination.

Je l'ai fait en 3D, et puis on a eu un studio de 24000 pieds carré, mais en réalité la pièce est énorme. Il a fallu penser au cadrage de la caméra aussi, de la distance à laquelle placer les comédiens par rapport à Paul. Puis l'intégration du monticule de pierre, je ne sais pas si on le voit, mais il y a une partie de la pierre qui est sculptée. C'est une sorte de disque où sont sculpté toutes les tablettes de la culture Fremen qui expliquent les principes de base de leur histoire

Principalement Lawrence d'Arabie. Et dans la Partie Une, la référence à ne surtout pas faire et à repousser le plus loin possible, c'était toute la guerre des étoiles. Les gens auraient pensé que l'on a copié sur ça alors on se tenait à l'écart, même si Star Wars a fortement pris des livres de Frank Herbert.

J'adore Superstudio mais non. En fait, je me suis inspiré de deux choses. Premièrement, la ville de Fort McMurray en Alberta, qui a été détruite par la surexploitation, un peu comme des villes en

C'est aussi comme le vaisseau des Bene Gesserit en forme d'œuf, qui symbolise la fertilité.

Concernant la planète prison, Salusa Secundus. Pourquoi avoir choisi la ville de Paris ?

Chine. C'est rempli de sable bitumineux, c'est un désastre écologique. On essaie de faire une transition écologique mais dans le monde dans lequel on vit, malheureusement, il y a beaucoup de forces qui essaient de pousser à l'encontre de cette transition pour des raisons économiques qu'on va payer plus tard. Deuxièmement, c'est qu'avec Denis on a toujours imaginé un truc en plastique noir tout moulé. Puis un jour, j'étais en voiture, pas loin de la région. C'était au début de l'hiver, il n'y avait pas beaucoup de neige, mais un champ était rempli de fosses septiques, en vente. Il y a différentes formes qui sont arrondies, en plastique noir. C'était comme un eureka dans ma recherche, mes yeux se sont agrandis j'ai fait Oh my god, ça ressemble exactement à ça ! Ca ne peut pas être autre chose que Giedi Prime. Puis le message des fosses septiques pour l'humanité, c'est rempli de merde. C'est exactement ce que Denis m'avait briefé, un truc en plastique noir. Donc je me suis mis à jouer avec les formes, un langage avec les formes.

A l'intérieur de Giedi Prime, il y a aussi la chambre de l'invité qui représente le personnage de Lady Anne Ring. Quand on rentre on est en dessous d'une araignée et puis il y a aussi une araignée sur la tête de lit. C'est un piège, une façon de décrire subtilement la métaphore de la scène

Ouais, complètement. Et là j'aimerais parler du Part Three mais je ne peux rien dire. Tout va prendre sens, on s'est bien éclaté.

C'est comme un espèce d'empire. Je suis tombé sur une vue aérienne de Paris qui était au-dessus de l'arc de Triomphe, et la structure de la ville impériale, haussmannienne... Et la Place de l'Etoile, basée sur la circularité, c'est magnifique. Je me suis dit que cela pourrait être une espèce de corridor sculpté dans la roche. Si on lit

Est-ce qu'il y a des moments dans les films où, comme dans Lawrence d'Arabie, la musique est primordiale pour accompagner les images du désert, le sentiment de sublime ?

Concernant les sietchs Fremen, avez-vous utilisé des références architecturales réelles pour designer l'intérieur des cavernes, les circuits de lumière, les sculptures ?

les livres, Salusa Secundus était la première planète impériale, puis il y a eu la guerre et elle a complètement été anéantie. C'est devenu une prison impériale, une ville très fertile complètement détruite. Une planète qui se veut très sombre. Donc ouais, c'était un choix graphique que je trouve magnifique, rien à avoir avec la culture française que je célèbre.

C'est tout l'art de Hans Zimmer, il pourrait mieux parler de la musique que moi mais il y a un truc très Lawrence d'Arabie ; les thèmes hyper forts qui sont là pour amplifier. Son travail, comme le mien, est de lire le scénario puis de trouver les bons moments pour souligner, parfois jouer le lead, parfois être plus agréable, mais toujours bien épouser et supporter la trame narrative.

Oui et non. C'est vaguement inspiré de l'intérieur des pyramides égyptiennes. Concernant l'idée des hiéroglyphes, je me suis dit que c'est une culture qui se meurt, qui est en combat constant contre les coloniaux, l'Empire qui essaient de les contrôler mais aussi contre les éléments de la nature. Les Fremen sont constamment en mode survie. C'est pour ça qu'ils écrivent leur histoire partout sur les murs, pour qu'ils laissent une trace, une marque, si un jour ils s'éteignaient. Et quand le Sietch Tabr se fait bombarder par le vaisseau Harkonnen, inspiré d'un hanneton, ils vont se réfugier dans la Cave of Birds. Là, les motifs sur les murs sont des empreintes digitales. Là, c'est encore plus vieux que les hiéroglyphes. C'est pour montrer qu'ils retournent en arrière dans leur ancienne grotte, et maintenant c'est leur identité qui est en train d'être écrasée, d'être brûlée. L'architecture de cette Cave of Bird est basée sur un instrument à vent, une espèce de chambre intérieure d'un harmonica. Je me suis dit que cela pourrait faire de la musique avec le vent mais l'idée n'a pas été exploitée dans le film.

En voyant les deux premiers films, et maintenant le troisième qui va bientôt sortir, auriez-vous changé certains éléments visuels ?

Il y a une chose dans le premier film, les stilltents, les tentes dans le désert. Elles sont basées sur les coquerelles, parce que ce sont des insectes qui peuvent survivre à des cataclysmes nucléaires, ils sont indestructibles. A l'intérieur, je voulais que l'eau soit récupérée, distribuée, que ce soit clair. Mais pour des raisons techniques on a manqué de temps, et je n'ai jamais été heureux avec le design. Donc pour le deuxième film, j'ai demandé à Denis si c'était possible de changer l'esthétisme de ces intérieurs. Là, j'ai pu le faire et j'ai toujours imaginé l'intérieur de la tente comme si c'était une feuille avec toutes les veinages. Il y a deux choses. Il faut sentir la distribution de l'eau dans la feuille, comme des veines, un système nerveux. En même temps, à l'intérieur on s'y sent comme un fœtus. C'est plus technique et poétique, protecteur. Cela représente la vie.

Sinon je suis super heureux, très heureux d'avoir réussi à mettre en valeur le travail de Carlo Scarpa qui est un des architectes qui m'a toujours très inspiré. Il ya un peu de Carlo Scarpa dans tous les mondes. Je me suis dit, un peu comme dans tout système impérial, l'influence de l'empire, que ça soit l'empire Ottoman, Grec, Romain, il y a toujours tous les mondes qui ont conquis l'empire américain. Ils laissent une trace de leur culture via l'architecture. Quand on voulait représenter le monde de Kaitan, on n'a pas pu le construire pour des raisons de budgets. On a construit tous les intérieurs sauf la pièce où la princesse Irulan enregistre son message. Je me suis demandé, est-ce qu'on pourrait rendre un hommage, avec la forme la plus pure de Carlo Scarpa ? Donc on est allé à Brion, à la commune d'Ativole en Italie. On a été reçu, on était les premiers à tourner là, donc c'était la première fois que je pleurais en visitant le lieu de tournage. J'ai éclaté en sanglots. J'ai rencontré Tobias Corpal, et Luigi Pietropoli qui était l'élève qui a terminé le travail sur le cimetière Brion. Puis c'était la forme la plus pure, la représentation la plus pure de tout ce qui a influencé le reste de l'architecture du monde de Dune. J'étais très content.

En effet, on sentait déjà l'inspiration dans le premier film, notamment sur Caladan avec les arches

Et je suppose que dans la partie trois, cela va encore changer.

Oui, oui tout à fait. On a été reçu avec les bras ouverts, ils avaient refusé tout tournage avant, ils ont beaucoup apprécié le premier film. On a été très chanceux. On en a pris soin.

Il y a aussi autre chose, j'ai eu des opportunités à chaque films ; part one, two, three bientôt, de repenser la ville d'Arrakeen, parce qu'à chaque fin de film, la ville est détruite. A la fin du deuxième, les Harkonnen se donnent carte blanche après avoir détruit la ville. L'Empereur leur donne le pouvoir total de l'exploitation de l'épice, comme jamais. The Spice must flow. Je me suis dit qu'ils sont comme un cancer, ils se sont imprégnés sur les structures qui ont survécu au bombardement. C'est très disruptif. Ils ont sauvé certains bâtiments, mais il y a autre chose qui s'impose ; les immenses structures en plastique.

Tout à fait, à découvrir.

7.3. Analyse intermédiale



« Tranquille ciel bleu de Caladan » p64

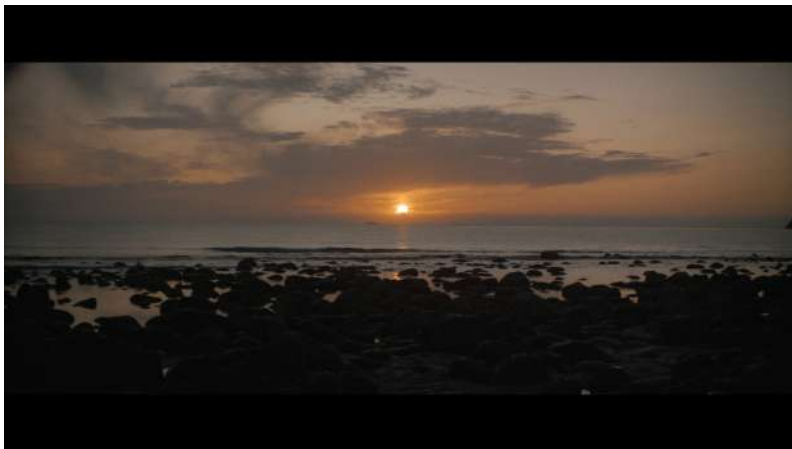
« La Révérende Mère Gaius Helen Mohiam, assise dans un fauteuil tapissé, regardait approcher la mère et le fils. De part et d'autre, les fenêtres ouvraient sur la courbe de la rivière qui coulait vers le sud et sur les terres verdoyantes des Atréides, mais la Révérende Mère était indifférente à ce paysage. » p7

« Il se rappela l'eau, les étendues d'eau, de vagues. Il se rappelait les champs d'herbes et non de sable. Et tous les étés qui avaient été balayés comme des feuilles dans la tempête. » p168



« De nouveau, grâce à l'éducation qui était la sienne, il perçut l'invisible hésitation de sa mère et la ressentit comme de la peur. Elle s'approcha de la fenêtre, ouvrit les rideaux en grand et, durant un instant, contempla le mont Syubi, par-delà le verger, au bord de la rivière. » p7

« Jessica se tenait devant les fenêtres ouvertes sur le sud. Elle voyait et ne voyait pas les couleurs qui s'étaient rassemblées sur la prairie, sur la rivière, avec le soir. » p28



« Elle se souvenait des vagues sous le clair de lune de Caladan, de la robe blanche de l'écume sur les récifs, du vent chargé d'embruns. A présent, la brise qui venait du désert desséchait la peau nue de ses joues et de son menton. » p396



« La main grasse se déplaça sur le globe, de détail en détail.

« Je vous invite à bien observer, reprit la voix basse grondante. Regarde attentivement, Piter, et toi aussi, Feyd-Rautha, mon chéri : entre le soixantième parallèle nord et le soixante-dixième sud, ces plissements ravissants. Leur couleur n'est-elle point comparable à celle de quelque délicieux caramel ? Et vous n'apercevrez nulle part le bleu de la moindre mer, du moindre lac, du moindre fleuve. Et ces calottes polaires... Ne sont-elles pas savoureuses ? Si petites. Qui pourrait ne pas reconnaître un tel monde ? Il est unique. Et il est le lieu idéal pour une victoire tout aussi unique. Arrakis. » p18



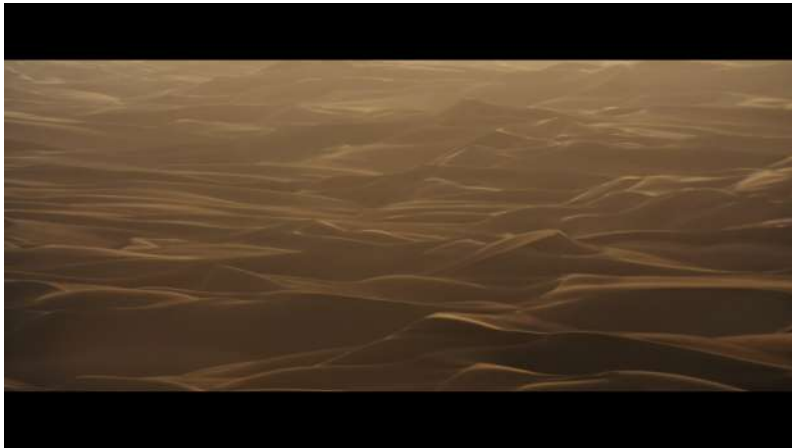
« Le sable avait presque totalement comblé le bassin, ne laissant qu'une étroite lisière de rochers. » p265



« Les terres centrales, qui s'étendaient au-delà de ces collines givrées de lune, n'étaient que rocs, dunes, poussière soufflant en tempête. Un territoire inconnu, sauvage et desséché où ne vivaient guère que quelques poignées de Fremen dispersés sur la bordure ou peut-être à l'intérieur. » P104



« Ils se tenaient sous un surplomb de rocher qui dominait un vaste et profond bassin. Au-dessus de la ligne hachée des collines, l'aube se dessinait vaguement. Sa lumière rose se posait sur toute chose. » p267



« Paul s'arrêta brusquement sur une avancée de rocher et il soutint Jessica. Puis il tendit le doigt vers la gauche et elle vit qu'ils se trouvaient en réalité au sommet d'une falaise qui dominait une portion de désert d'une hauteur de quelques deux cents mètres. Le désert était comme une mer de vagues figées sous la lune, d'ombres acérées qui disparaissaient dans les creux et qui, dans le lointain, se fondaient dans la masse grise et imprécise d'un autre massif rocheux. » p316

« Il observait minutieusement ce paysage d'apocalypse, suivant les rivières et les canyons de sables. » p324

« Plis de sable sur plis de sable, les dunes roulaient sous le soleil déclinant qui dessinait les ombres denses comme la nuit. Tout était plat.

Dans son esprit, il chercha quelque chose de vertical qu'il pût greffer sur ce paysage. Mais il n'y avait rien, rien d'un horizon à l'autre, sous l'air surchauffé. La brise n'agitait pas la moindre fleur la moindre plante fragile. Les dunes... Et la falaise, là-bas, sous le ciel d'argent bleui. » p336



« Le soleil descendit plus bas encore. Les ombres s'étendirent sur la plaque de sel. Des lignes de couleurs fulgurantes jaillirent sur l'horizon du couchant. Puis elles se fondirent en un flot d'ombre sur le sable. Des rivages charbonneux apparurent et puis, tout à coup, la nuit s'épaissit sur le désert. » p337



« A cet instant précis, le soleil apparut sur l'horizon. Le ciel prit la teinte gris-bleu argentée qui annonçait une chaleur extrême » p494



« Au-dessus de l'horizon, la tempête se dressait comme une vaste muraille, occultant les étoiles. » p293



« Le sable croulait sous ses pas comme elle se hissait au côté de Paul. Par-delà une alignée de rochers, il regardait en direction du nord, vers un lointain escarpement rocheux. Celui-ci, sur le fond des étoiles, avait l'apparence d'un ancien navire de guerre. Sa forme élancée semblait portée par quelque vague invisible, avec des antennes en syllabes, des cheminées inclinées, une tourelle en poupe. » p265



« Il suivit une ombre sombre au long d'un escalier naturel. Un virage, d'autres marches encore, puis un tunnel, et enfin deux portes scellées pour l'humidité, ouvrant sur un étroit passage baigné de lumière jaune, aux parois et au plafond rocheux. » p434



« Paul regarda dehors. Le sol crevassé s'abaissait par degrés vers une plaine de rocher nu qui s'achevait par une corniche acérée. Au-delà, les dunes étaient comme d'innombrables ongles alignées jusqu'à l'horizon. Ça et là, dans le lointain, apparaissait une tache claire, une macule sombre révélant autre chose que du sable. Des affleurements rocheux, peut-être. Dans cette atmosphère vibrante de chaleur, Paul ne pouvait en être certain » p149



« Dans la direction que désignait le Duc, entre les croissants d'ombres des dunes qui couraient vers l'horizon, se déplaçait une sorte de monticule, une crête mouvante de sable. Cela rappelait à Paul l'onde, le sillage, que produisent les gros poissons en frôlant la surface de l'eau calme des rivières.» p155



« Un large trou apparut dans le désert. Le soleil étincela sur des barres blanches et lisses. Le trou, estima Paul, était à peu près deux fois plus grand que la chenille. Et sous ses yeux, la machine tout entière glissait maintenant dans ce gouffre ouvert dans le sable. Et le trou se résorba. » p 155-162



« Là où commençait les dunes, à quelque cinquante mètres du rocher, un silalge argenté apparut sur le désert, projetant des cascades, des ruisseaux de sable alentour. De plus en plus haut, il se changea en une bouche gigantesque, une bouche qui cherchait. Un trou noir, brillant, dont le rebord luisait dans le clair de lune.

La bouche se dirigea vers l'étroite crevasse où s'étaient réfugiés Paul et Jessica. La senteur de cannelle emplissait leurs narines et la clarté lunaire était réverbérée par chaque croc de cristal. La bouche se balançait, d'avant en arrière. [...] Le paysage tout entier avait été profondément bouleversé. [...] Il se mit à enregistrer les plus infimes détails de la chose qui, derrière eux, sortait du sable, les cherchait... La bouche avait quelque quatre-vingts mètres de diamètre... Les dents courbes comme autant de couteaux kryks scintillaient près du bord... et l'odeur de cannelle arrivait par bouffées... aldéhydes subtils, acides...

Le ver, en abordant les rochers au-dessus d'eux, occulta le clair de lune. Une pluie de cailloux et de sable s'abattit dans la crevasse. » p341



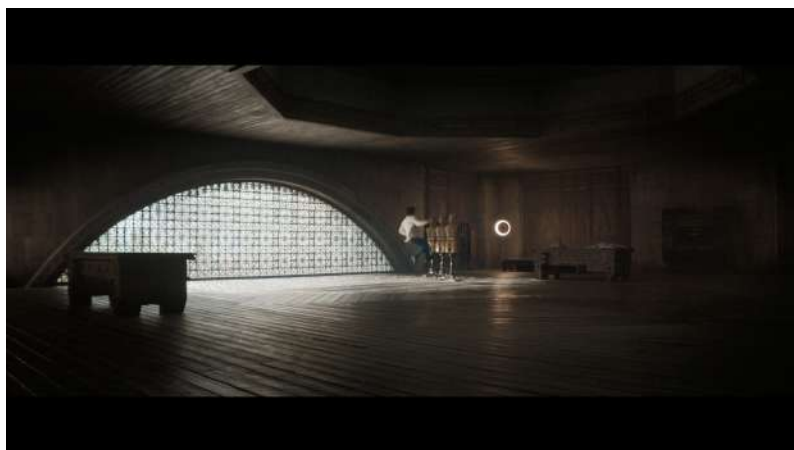
« De la brume ocre surgit alors d'une rangée de formes rondes et mouvantes, étincelantes, bardées de crocs cristallins, une rangée de vers des sables aux gueules béantes, une muraille vivante de monstres que chevauchaient des guerriers fremen. Ils arrivaient dans un crissement, un sifflement, dans le frisson noir de robes claquant au vent. Ils s'avançaient, écartaient, écrasaient la mêlée furieuse répandue sur la plaine. Ils venaient droit sur la grande tente impériale et les Sardaukars les regardaient approcher, pétrifiés de peur pour la première fois de leur histoire, ne parvenant pas à croire à une telle attaque. » p588



« C'était une douce nuit. Les pierres anciennes du Castel Caladan qui avaient abrité vingt-six générations d'Atréides étaient imprégnées de cette fraîcheur humide qui annonçait toujours un changement de temps » p3

« La vieille femme fut introduite par une porte dérobée et conduite jusqu'à la chambre de Paul par le passage voûté » p4

« A travers ses paupières closes, il perçut la clarté jaune de l'aube qui effleurait le rebord de la fenêtre de sa chambre. Il ouvrit les yeux sur le dessin familier des poutres du plafond et il entendit alors les échos de la vie fébrile du castel. » p6

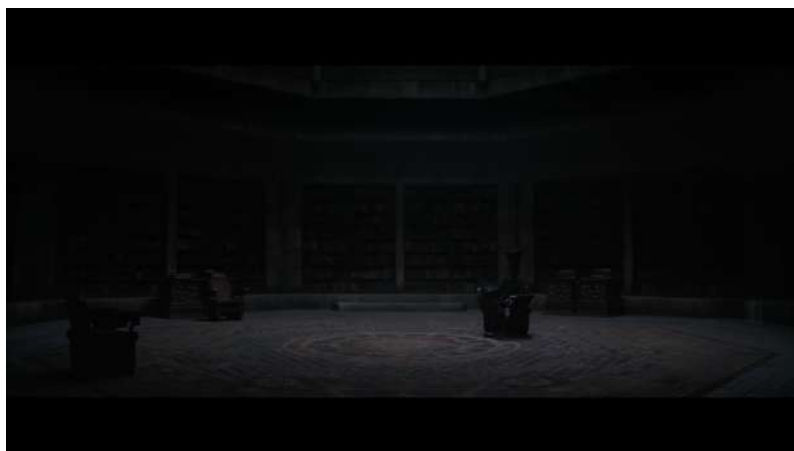


« Doucement, Thufir Hawat se glissa dans la salle d'exercices et referma la porte [...]

A l'autre extrémité de la vaste pièce illuminée par le soleil de midi, il voyait le jeune garçon assis le dos à la porte, penché sur des papiers, des cartes étalées devant lui, sur la vaste table.

Combien de fois faudra-t-il que je lui répète de ne jamais tourner le dos à une porte ? Hawat toussota. Paul ne fit pas le moindre mouvement. Un nuage passa devant le soleil. A nouveau, Hawat toussota. Paul se figea et dit, sans se retourner : « Je sais, je tourne le dos à la porte ». » p37

« Il prit une chaise et s'assit en face de Paul, face à la porte. Ses gestes étaient lents et précis. Il se laissa aller en arrière et examina la salle. Elle lui paraissait soudain étrangère. La plupart des objets avaient été installés sur Arrakis. Pourtant, une table d'exercice subsistait encore, ainsi qu'un miroir d'escrime aux prismes de cristal inertes dont le mannequins-cible rembourré évoquait quelque ancien fantassin marqué et lacéré par les guerres. » p37



« La Révérende Mère Gaius Helen Mohiam, assise dans un fauteuil tapissé, regardait approcher la mère et le fils. De part et d'autre, les fenêtres ouvraient sur la courbe de la rivière qui coulait vers le sud et sur les terres verdoyantes des Atréides, mais la Révérende Mère était indifférente à ce paysage. » p7



« Jessica s'avança, referma la porte et s'appuya au battant. Mon fils vit, pensa-t-elle. Il vit... et il est humain. Je le savais... mais il vit. Et il peut vivre, désormais. Le contact de la porte était dur, réel, contre son dos. Tout, dans cette pièce, semblait peser sur ses sens. » p13



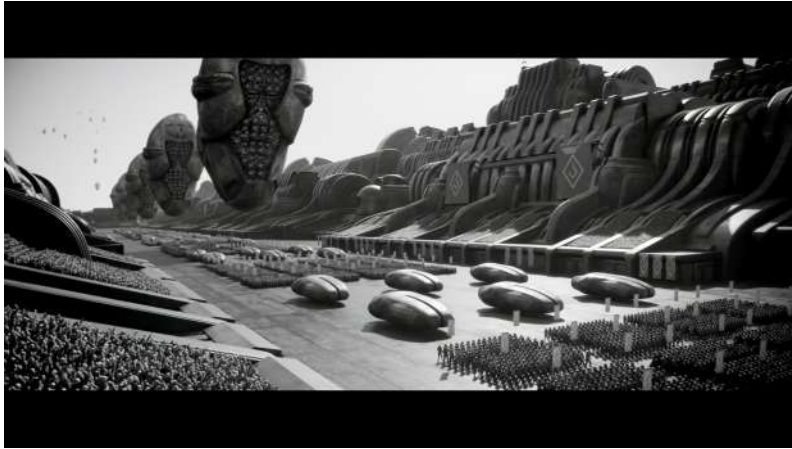
« Il marcha jusqu'à la porte et l'entrouvrit, Jessica le suivit et plongea son regard dans la pénombre de la chambre. Paul reposait sur un lit étroit. Il avait glissé un bras sous la couverture légère et ramené l'autre sur sa tête. Le jour, à travers les persiennes, venait poser une trame d'ombre et de lumière sur le lit et sur le visage de Paul. » p79

« Pierre et mortier » p98



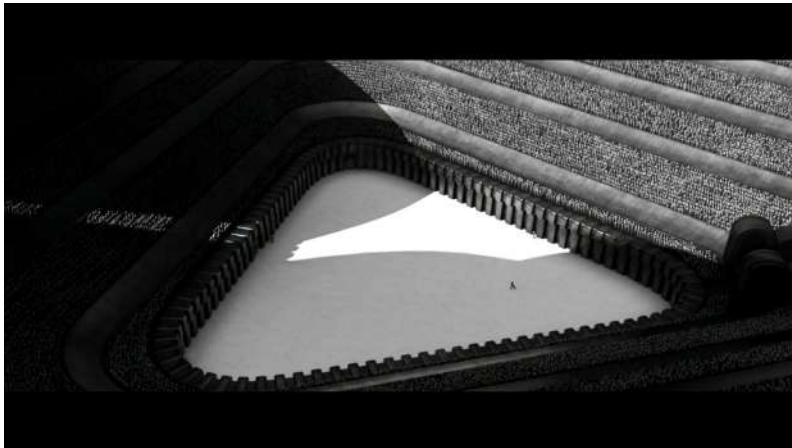
« Il se trouvait seul avec Paul dans la salle de conférence du terrain de débarquement, une pièce pleine d'échos, dont le seul mobilier était constitué par la table, des chaises anciennes à trois pieds, un tableau cartographique et un projecteur installé à une extrémité. Paul avait pris place devant la table, près du tableau cartographique. » p109-110

« Par-delà le tableau cartographique, le regard de Paul se posa sur les fenêtres obscures, sur la nuit. Au-dehors, quelque balustrade reflétait la lumière de la pièce. Il décela un mouvement, reconnut la silhouette d'un garde. Puis ses yeux glissèrent sur la surface blanche du mur, derrière son père, sur la surface brillante de la table, sur ses mains croisés. » p110



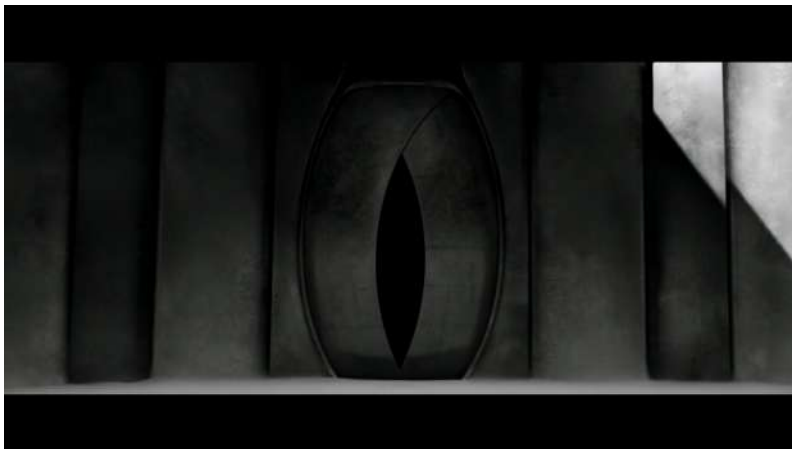
« Des drapeaux flottaient sur les édifices et, au long de la Grand-Rue, les murs avaient été repeints. Mais, entre les demeures, le comte Fenring et sa dame remarquaient les tas de débris, les murs brunâtres qui se reflétaient dans les mares d'eau sale, la démarche furtive des gens.

Entre les murs bleus de la retraite du Baron, régnaient la perfection et la crainte [...] » p410

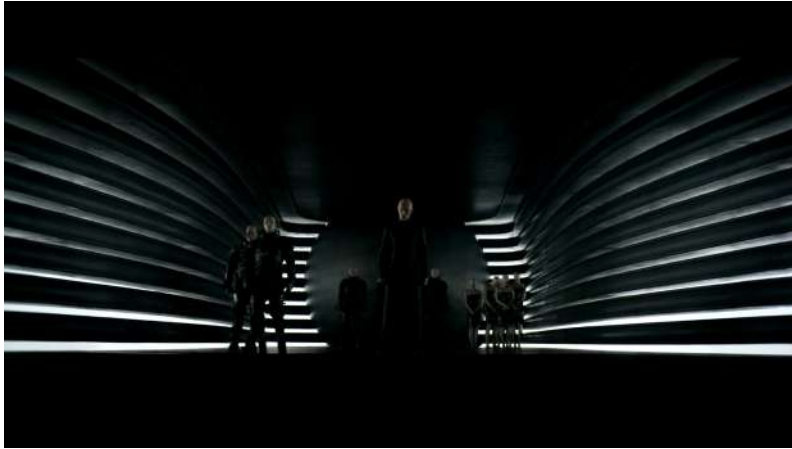


« Les observateurs de la Cour impériale, le Comte et Dame Fenring, se trouvaient alors sur Gieldi Prime, le monde des Harkonnen, et ils avaient pris place avec la famille de Feyd-Rautha dans la loge dorée, au-dessus de l'arène triangulaire. » p410

« [...] dans la loge dorée au-dessus du triangle de l'arène, entre les gradins grouillants de monde et le frémissement des fanions. » p420



« La porte rouge s'ouvrit » p422



« Le regard de Thufir Hawat se posa sur la table, entre le Baron et lui, et il admira le grain du bois. C'était là un facteur à considérer lors d'une entrevue avec le Baron, au même titre que les murs rouges de la salle de conférences privée et que la faible senteur douceâtre d'herbe qui flottait dans la pièce mêlée à un parfum plus fort. » p473

« Hawat, comprenant que l'entretien avait pris fin, se leva et quitta la pièce rouge. » p481



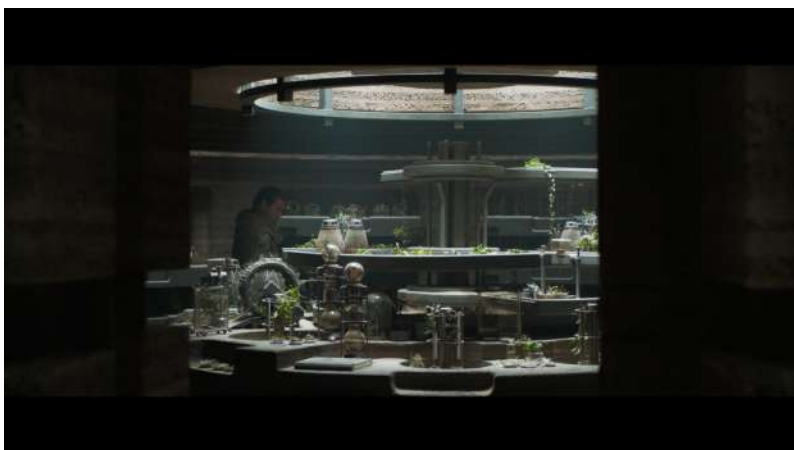
« Ils se trouvaient dans le hall de réception de la demeure, attendant de se rendre aux jeux familiaux. Le hall n'était pas très grand. (Il faisait peut-être quarante mètres de long sur vingt de large.) Mais les faux piliers, sur les côtés, avaient un angle abrupt qui, s'ajoutant à l'arche subtile du plafond, donnait une illusion d'espace. » p411



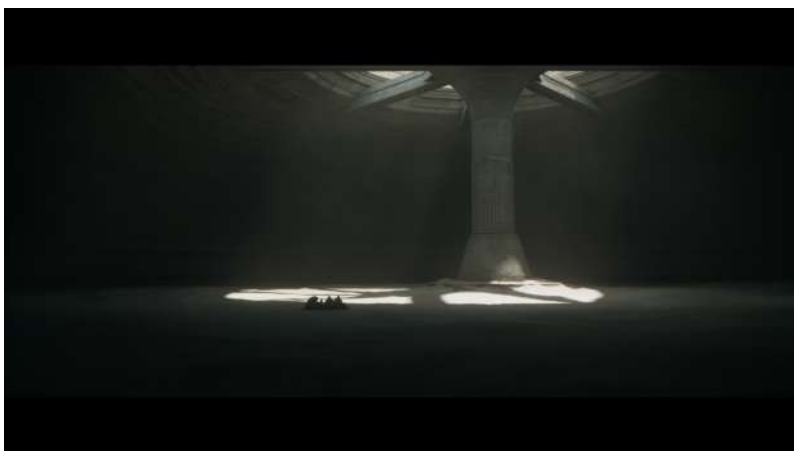
« Un Fremen déplaça un rocher, découvrant un passage qui s'enfonçait dans le sol. Une couverture de camouflage était prête pour masquer l'orifice.

« Par ici » dit un des Fremen en s'engageant le premier sur les degrés de roc qui s'enfonçaient dans l'obscurité.

Derrière eux, le camouflage retomba sur le clair de lune. Une pâle lueur verte apparut au-devant de leur route, dessinant les murailles et les marches. Le passage s'orientait sur la gauche. Les Fremen étaient tout autour d'eux, maintenant. Au-delà d'un tournant, ils empruntèrent un autre boyau qui descendait toujours et débouchèrent dans une chambre souterraine aux parois grossièrement taillées. » p283



« Imitant sa mère, Paul promenait sur les lieux son regard, établissant la carte-Gestalt de la salle : murailles de roc nu, tables de travail à une extrémité, instruments au-dessus, cadrans lumineux, plans-grilles d'où s'élevaient des tiges de verre. » p284



« Le regard de Jessica courait par toute la salle, ses sens enregistraient cet endroit dans la Manière Bene Gesserit. Un laboratoire, un lieu plein d'angles et d'arêtes à la mode ancienne. » p284



« Kynes désigna une arche ouverte dans une paroi [...] Le passage, profond de deux pas, accédait à une lourde porte ouvrant sur une pièce carrée illuminée par des brilleurs dorés. Jessica frôla la porte de la main et eut la surprise de reconnaître du cristallier. [...] La pièce devait mesurer environ huit mètres de long. Les murs, ici encore, étaient taillés dans le roc. Des armoires de classement métalliques se détachaient sur ce fond ocre, à leur droite. Un bureau bas occupait le centre de la pièce. Il était recouvert de verre opaline constellé de bulles jaunes et entouré de quatre chaises à suspenseurs. [...] Une subtile différence dans les flux d'air lui révélait qu'il existait une issue secrète derrière les armoires métalliques. » p285

« Kynes désigna la rangée d'armoires métalliques. « Par-là ! » Il s'approcha du premier meuble, ouvrit un tiroir et tira une poignée à l'intérieur. L'ensemble des armoires pivota, démasquant l'entrée d'un tunnel obscur. « Cette porte est également en cristacier », dit Kyne. » p285



« [...] Il les poussa dans les ténèbres et referma la porte. Devant-eux, sur le sol, Jessica distingua immédiatement une flèche lumineuse. [...] Il suivit Jessica au-delà de la première flèche qui s'éteignit sous leurs pas tandis qu'une autre naissait devant eux. Ils s'avancèrent. La flèche mourut. Une autre se dessina.

[...] Les flèches les emmenaient de tournant en tournant. Au passage, ils devinaient des embranchements à peine esquissés par la faible lueur des flèches. A un moment, le sol s'inclina pour se relever ensuite. Ils continuèrent à monter et atteignirent des marches. » p289-290



« Un dernier tournant et ils se retrouvèrent devant une paroi faiblement lumineuse. Une poignée sombre apparaissait au centre. Paul la prit et il appuya. La paroi s'éloigna et la lumière jaillit, leur révélant une caverne taillée dans le roc. L'ornithoptère était là. Derrière lui, un signe sur un haut mur gris indiquait une porte.

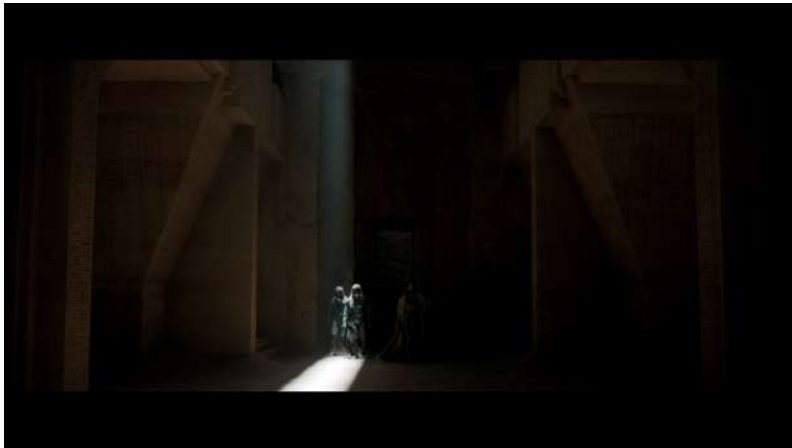
[...] Il entraîna sa mère dans la caverne, remarquant que leurs pieds s'enfonçaient dans une épaisse couche de poussière. » p290-291



« Elle le précéda le long du passage, tourna à droite dans un large tunnel latéral éclairé de loin en loin par des globes jaunes. Le sol rocheux était lisse, sans le moindre grain de sable. » p438

« Ils s'engagèrent dans un passage étroit dont les parois étaient vaguement éclairées par des brilleurs très espacés. » p458

« [...] clarté jaune des brilleurs dans le corridor [...]. P483



« Dans l'obscurité de la caverne, Jessica entendit crisser le sable sous les pas de ceux qui s'avançaient en même temps qu'elle percevait les lointains cris d'oiseaux qui, avait dit Stilgar, étaient les appels des sentinelles. » p395

« A présent, ils rencontraient de plus en plus souvent les groupes de Fremens et, de part et d'autre du tunnel, les ouvertures se faisaient plus nombreuses. » p440



« Elle dévia sur la gauche et s'avança jusqu'à une loge tendue de draperie orange.

[...] Il souleva les draperies et sentit les fibres de métal sous les doigts. Il suivit Harah dans une entrée étroite, puis dans une pièce plus vaste, carrée, d'environ six mètres de côté. D'épais tapis bleus couvraient le sol et les murs rocheux étaient revêtus de tissu bleu et vert. Des brilleurs jaunes flottaient à proximité des draperies jaunes qui formaient le plafond.

Paul eut l'impression de se trouver dans une ancienne tente. » p441

« Paul dissimula la gêne qu'il éprouvait en examinant rapidement la pièce. Il remarqua que les fines draperies, à droite, masquaient en partie une autre pièce, plus vaste, dans laquelle des coussins étaient entassés contre les parois. Il sentit une douce brise sur son visage et découvrit l'orifice du conduit d'air, habilement camouflé dans les replis du tissu, juste au-dessus de sa tête. » p442



« Dans cette cathédrale créée par la présence de l'eau, les Fremen étaient soudain encore plus silencieux.

[...] Il regarda autour de lui. Les Fremen se déployaient sur une seule ligne et le poussaient vers une barrière basse taillée à même le rocher. Au-delà, à la clarté du brilleur de Stilgar, il distingua la surface sombre d'une étendue d'eau qui se perdait dans l'ombre. La muraille opposée était à peine visible, peut-être à plus de cent mètres de là.

[...] L'eau était profonde. » p405



« Mais ici, dans la caverne, régnait un demi-jour perpétuel, une grisaille qui emplissait cette vastitude où tous ces gens étaient venus pour la voir risquer sa vie. » p445



« Assise dans sa chambre, elle profitait d'un moment de repos entre deux classes de nuit. La chambre était agréable mais pas aussi grande cependant que celle qu'elle avait connue au Sietch Tabr avant la fuite devant le pogrom. Pourtant, les tapis étaient profonds, les coussins moelleux, et il y avait une table à café basse, des tentures multicolores et des brilleurs à la clarté douce.

[...] Pourtant, elle savait que plus jamais elle ne pourrait se débarrasser de l'impression d'être en un lieu étranger. Et cela, les tentures et les tapis ne parvenaient pas à l'empêcher. » p 487



« Et Paul se mit en marche vers les profondeurs de la grotte, vers ce lieu qui se trouvait dans toutes les grottes, ce lieu proche du bassin d'eau où il y aurait un petit Shai-hulud. La créature, qui ne mesurait pas plus de neuf mètres de long, était prise au piège des conduits d'eau qui l'entouraient de toutes parts. » p552



« « Qui ose me traiter de lâche ? » s'exclama Paul. Et sa main jaillit en un éclair vers la poignée de son Krys. Le silence s'abattit sur le petit groupe et gagna la foule. « Nous avons un travail à accomplir », dit Paul tandis que l'audacieux reculait. Il se retourna, se fraya un passage jusqu'à la terrasse et y bondit avec souplesse : il fit face à la foule. [...] Il y eut encore des tousotements, des piétinements, puis, quand le calme fut revenu dans la caverne, il leva la tête et la voix porta dans toute la vaste salle. » p539



« Paul rampa hors du sphincter d'entrée, se redressa et, debout dans le sable, étira ses muscles, chassant le sommeil. Une pâle luminescence verte apparaissait à l'horizon d'est. Dans la pénombre, les tentes étaient comme autant de petites dunes. » p488



« Paul se tenait à ses côtés, dans la fente qui s'ouvrait haut dans la paroi rocheuse du Bouclier. » p567

« Il émergea dans un creux ménagé dans la falaise du Bouclier, un repaire naturel d'environ trente mètres de diamètre, profond de trois, que le Fremen avait dissimulé sous un camouflage translucide. Le matériel radio était groupé autour d'un trou, sur la paroi de droite. Les Fedaykin s'étaient déployés dans l'attente de l'ordre d'attaque. » p569



« Il secoua la tête essayant de repousser sa colère et contempla de nouveau le terrain autour duquel cinq de ses frégates se dressaient comme des sentinelles monolithiques. » P103



« La rencontre eut lieu dans la matinée, près du bâtiment administratif du terrain de débarquement. Un ornithoptère sans marque distinctive était posé à l'écart. Il bourdonnait doucement, comme un gros insecte somnolent. Un garde atréides était posté devant, l'épée au clair et, tout autour de lui, l'air vibrait de la présence invisible du bouclier. » p140

« Il continua seul d'avancer vers l'entrée de l'immeuble, trou noir dans le rocher revêtu de plastique. Cette construction monolithique était bien vulnérable, pensait-il. Et bien moins sûre qu'une caverne. » p140



« Elle contempla le paysage, jaune au-delà de la baie. Un parc à marchandises s'étendait à quelque distance, entouré d'une haute barrière. Les tours de guet se dressaient au-dessus des silos à épice comme de grandes araignées sur le qui-vive. Jessica pouvait compter au moins vingt parcs semblables entre la demeure et les collines du Bouclier, silo après silo, sur toute l'étendue du bassin. Lentement, le soleil disparut sous l'horizon. Les étoiles vinrent. L'une d'elles, très basse sur l'horizon, était brillante, scintillante. Elle émettait comme un signal... » p100



« Hawat acquiesça et fit un geste à l'adresse d'un de ses jeunes assistants qui se trouvait près d'un projecteur. Une image-solido à trois dimensions se matérialisa sur la table. Certains des hommes présents se levèrent afin de mieux voir. Paul se pencha en avant : il examinait la machine qui venait d'apparaître. Elle avait environ cent vingt mètres de long sur quarante de large. Derrière elle apparaissaient de minuscules silhouettes humaines. Elle ressemblait à quelque énorme insecte se déplaçant sur de larges trains indépendants de chenilles. » p115

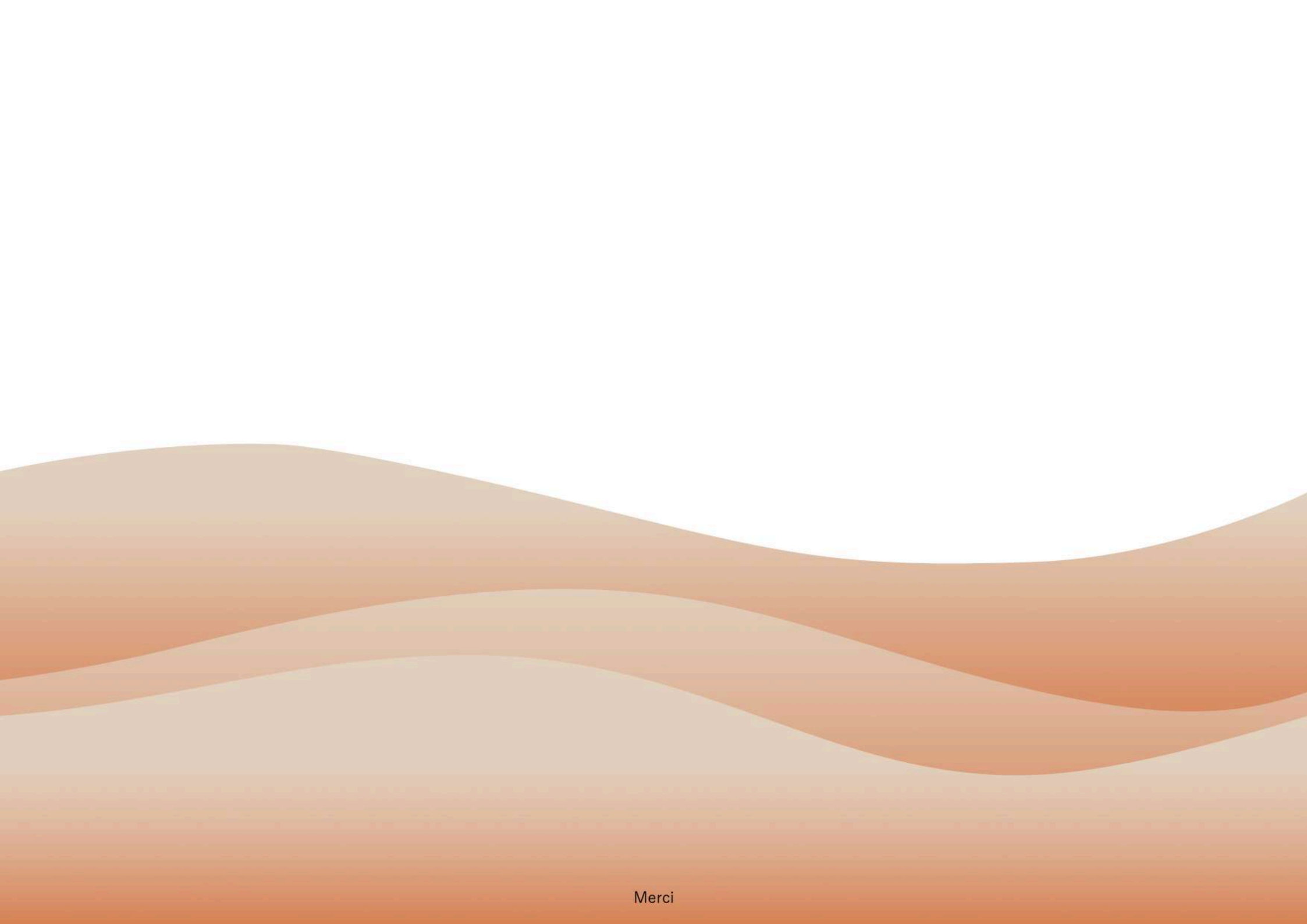
« Paul regarda en bas. Le monstre de plastique et de métal continuait de cracher le sable. C'était comme un grand scarabée bleu et brun dont les pattes multiples étaient de larges chenillettes. Une gigantesque trompe, à l'avant, plongeait dans le sable sombre. » p157

« Paul observa un instant le grand nuage jaune qui s'échappait des événements de la chenille, puis il reporta son regard sur le sillage du ver, de plus en plus proche. » p157



« Ce n'était pas tant le vaisseau qui excitait Stilgar que la construction qui s'élevait à proximité. Un vaste camp métallique, une seule et immense tente faite de feuilles de métal, haute de plusieurs étages, et qui s'étendait en un cercle dont le vaisseau occupait le centre et qui devait mesurer près de mille mètres de rayon. C'était là que résidaient temporairement Sa Majesté Impériale, l'Empereur Padishah Shaddam IV et ses cinq légions de Sardaukars. » p568

« Mais il jeta un dernier coup d'œil dans le télescope sur la vaste plaine et les grands vaisseaux, la tente de métal scintillante, la cité silencieuse, les frégates des mercenaires. Puis il se laissa glisser le long du rocher. » p569



Merci