LES VISIONS DE DUNE

Les Visions de Dune. Dans les creux et sillons d'Arrakis
de Vivien Lejeune
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre : : @ThirdEditions – : Facebook.com/ThirdEditionsFR – : Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.

03rd. Third éditions

Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Éditeur : Sébastien Mirc
Assistants d'édition : Ken Bruno, Ludovic Castro et Damien Mecheri
Textes : Vivien Lejeune
Préparation de copie : Hélène Furic
Relecture sur épreuves : Zoé Sofer
Mise en pages : Julie Gantois et Bruno Provezza
Couverture classique : Pascal Blanché
Couverture « First Print » : Nicolas « Sparth » Bouvier

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions aux romans, films et jeux de la série *Dune*.

L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire des romans, films et jeux de la série *Dune* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu des différentes œuvres à travers des réflexions et des analyses originales.

Dune est une marque déposée de Herbert Properties et Legendary Entertainment.
Tous droits réservés.
Les visuels des couvertures sont inspirés de l'univers de *Dune* créé par Frank Herbert.

Édition française, copyright 2020, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-153-0
Dépôt légal : novembre 2020
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris

VIVIEN LEJEUNE

LES VISIONS DE DUNE

DANS LES CREUX ET SILLONS D'ARRAKIS

03rd. Third éditions

À mon fils, Tristan,
Dont la première année sur Terre aura accompagné chaque heure et chaque seconde de la rédaction de cet ouvrage. Puisses-tu savourer l'Épice de la vie et devenir ton propre et unique prophète…

Loin des tyrans et autres fanatiques qui risqueraient de te faire oublier, ne serait-ce qu'une seule petite minute, que ce monde – aussi fou que beau soit-il – est avant tout le tien ;
autant que celui des autres.

Sommaire

09 Avant-Propos

17 Introduction

23 CHAPITRE 1 – LE SCRIBE DE DUNE
FRANK HERBERT (1920-1986)

53 CHAPITRE 2 – LE CYCLE DE DUNE
(1965-1985)

109 CHAPITRE 3 – LES CHIMÈRES DE DUNE
D'ALEJANDRO JODOROWSKY À RIDLEY SCOTT
(1974-1979)

127 CHAPITRE 4 – LE DORMEUR DOIT SE RÉVEILLER
LE FILM DAMNÉ DE DAVID LYNCH (1984)

151 CHAPITRE 5 – LES PIXELS DE DUNE
CES TROIS DISQUETTES QUI ONT
SAUVÉ ARRAKIS… (1992-2001)

169 CHAPITRE 6 – LES HÉRITIERS DE DUNE
LE FILS DEVIENDRA LE PÈRE ET LE PÈRE…
LE FILS

207 CHAPITRE 7 – LES FIDÈLES DE DUNE
FRANK HERBERT'S DUNE (2000) ET FRANK
HERBERT'S CHILDREN OF DUNE (2003)

223 CHAPITRE 8 – LES BARDES DE DUNE
(OU LES SYMPHONIES DU PROPHÈTE)

243 Épilogue

251 Remerciements

LES VISIONS DE

DUNE

DANS LES GREUX ET SILLONS D'ARRAKIS

AVANT-PROPOS

IL ÉTAIT DUNE FOIS…

Ce projet est venu à moi tout comme l'opportunité d'adapter pour la première fois l'œuvre de Frank Herbert est venue à David Lynch au début des années 1980…

Sur une simple proposition.

À l'approche de la sortie mondiale du nouveau film de Denis Villeneuve en décembre 2020, les équipes de Third Éditions avaient dans l'idée de produire un livre sur l'univers de *Dune* – rien que ça ! – et, comme ils étaient en relation avec mon éditeur Sébastien Mirc, ce dernier leur a gentiment glissé qu'il connaissait « l'homme de la situation ». Je n'en savais rien encore, mais il paraît que cet homme-là, c'était moi.

Un beau jour (ou peut-être une nuit, je ne sais plus), je reçois donc un courriel de « l'ami Sébi » me proposant *Dune* sur un plateau.

Dune…

Lancez-moi sur *Star Trek*, *Indiana Jones*, *L'Histoire sans fin*, *E.T.* ou *Highlander* et je ne vous lâche plus pendant des jours, mais… *Dune* ?! Jamais je n'y aurais songé. Enfant, lorsque ma grand-mère m'emmenait jouer dans les dunes de sable de Brighton-les-Pins, en baie de Somme, je les dévalais en imaginant être Luke Skywalker parti combattre les sbires de l'Empire dans le désert de Tatooine… Ou que j'allais découvrir l'entrée du Puits des Âmes des *Aventuriers de l'arche perdue*… Mais pas une fois je ne me suis imaginé être Paul Atréides menant ses Fremen sur Arrakis.

J'adore David Lynch. Et *Twin Peaks*. D'un réel amour-passion. Ainsi que *Blue Velvet* et *Mulholland Drive*. Mon histoire avec *Dune* a, en revanche, toujours été beaucoup plus compliquée. Adolescent, je n'avais lu que les trois premiers romans. Et, je le confesse volontiers, ayant toujours eu une aversion assez

prononcée pour toute forme de religion quelle qu'elle soit, en sus d'un intérêt pour la politique se limitant à mon seul (et très modeste) devoir de citoyen, je demeurais profondément hermétique à une bonne majorité des questionnements fondamentaux pourtant si brillamment soulevés par Frank Herbert. Restaient, bien sûr, les batailles, les vers des sables, les visions et pouvoirs de prescience, l'histoire d'amour, les boucliers holographiques, les vols spatiaux, le combat du Bien contre le Mal, la magie des sœurs du Bene Gesserit... Tout cet environnement fantastique auquel, pour le coup, le long-métrage de Lynch, porté par la musique du groupe Toto, parvenait à rendre un vibrant hommage en dépit de son montage malheureusement altéré.

Me voici donc abasourdi face à cet e-mail inattendu, avec un emploi du temps déjà surchargé entre mes articles et dossiers pour *L'Écran Fantastique*, mes pastilles radio hebdomadaires sur la musique de film (*SérieFonia*) pour l'émission de mon ami Alexandre Letren (*La Loi des séries* sur VL Média), mon poste de chef de chaîne adjoint à TV5 Monde et, accessoirement, ma femme Émilie sur le point d'accoucher de notre fils, Tristan.

Pourtant, je n'ai pas hésité un seul instant.

L'opportunité était trop belle et le défi superbe. Au diable les doutes et les réserves : j'allais bientôt arpenter les creux et sillons d'Arrakis et, après plus de vingt ans de presse écrite et deux ouvrages collectifs, *Les Visions de Dune* serait donc mon tout premier essai en solitaire.

Très vite, en esquissant mon plan, j'ai été frappé par la ferveur des si nombreux fans de cet univers et de toutes ses déclinaisons. Si le second cycle entrepris par le fils de Frank Herbert, Brian, et son co-auteur Kevin J. Anderson continue de diviser la communauté, les jeux vidéo ont en revanche fasciné toute une génération de *gamers* apparemment toujours aussi dévoués à la cause. À tel point que certains les considèrent même comme étant les meilleures adaptations du roman jamais entreprises à ce jour.

Personnellement, j'avais beaucoup aimé les deux mini-séries télévisées de 2000 et 2003, ainsi que le documentaire de Frank Pavich (*Jodorowsky's Dune*, 2013) sur le premier projet de film avorté. En réalité, j'aimais *Dune*. Mais un peu comme tout le monde, en simple amateur de SF et de fantastique. Plus jeune, je dévorais Philip K. Dick, Anne Rice, Stephen King et Graham Masterton. Puis je me suis extasié sur l'humour si merveilleusement décalé de Terry Pratchett. Si bien que je n'avais jamais pris le temps de revenir vers Frank Herbert. Aux yeux des fans, que j'aime à appeler les « disciples », le livre que vous tenez entre les mains est donc l'œuvre d'un profane.

D'un hérétique.

Et, en un sens, j'aime à penser que c'est exactement ce qu'il fallait. L'histoire de *Dune* s'écoule sur plus de cinquante ans et se transmet à travers tous les supports artistiques possible. Pour qui souhaiterait simplement découvrir cet univers pour mieux comprendre et apprécier la version attendue de

Denis Villeneuve, tout lire, tout voir, tout écouter, tout expérimenter et – pire encore – tout comprendre est devenu beaucoup trop astreignant.

Croyez-moi, je sais de quoi je parle.

D'ailleurs, bien qu'espérant être parvenu à vous proposer le panorama « dunien » le plus complet possible, ce livre ne prétend absolument pas être exhaustif. Rien ne se substituera jamais à la découverte des œuvres elles-mêmes. Mais rien n'empêche non plus d'essayer de les accompagner.

Pendant un an, j'ai (presque) tout arrêté, mis en suspens une grande partie de mes activités, n'ai rien lu d'autre et ai reporté mes visionnages « plaisirs » de films ou de séries préférées jusqu'à « après ». J'ai disparu des réseaux sociaux, n'ai cliqué sur aucun site de confrères et me suis soigneusement tenu éloigné de toute information relative à l'émergence de tout autre projet littéraire qui pourrait bien se forger autour de *Dune*. La concurrence va-t-elle sortir les griffes ?

Au moment même où j'écris ces lignes, je n'en sais toujours rien.

Il est évident qu'avec l'arrivée du film de Villeneuve, l'intérêt pour *Dune* sera relancé comme jamais. Les magazines (et leurs hors-série), les *mooks* ou essais de tout bord ne vont pas manquer de débarquer les uns après les autres. Ce livre en est la preuve. Et je ne voulais surtout pas être influencé. Par rien, ni personne. Ces douze derniers mois, j'ai littéralement vécu et respiré *Dune*, en éditions poche, sur tablette, ou même en livres audio (en français comme en anglais) dès que j'avais à marcher ou à prendre la voiture. J'ai écouté ou lu des heures d'archives (de conférences ou d'interviews) non seulement de Herbert père, mais aussi de son fils. J'ai rencontré des joueurs pour essayer de mieux comprendre l'impact des jeux vidéo dans la culture vidéoludique en général. J'ai replongé dans mes propres archives d'entretiens pour la partie musicale. J'ai emmagasiné le plus de documents d'époque possible, par médium et par année, au fil des productions audiovisuelles.

En bref, je tenais à ce que mes seules sources d'inspiration ou d'information viennent des créateurs eux-mêmes, qu'ils soient auteurs, réalisateurs, compositeurs, concepteurs ou quoi que ce soit d'autre. Je tenais à raconter cette histoire en restant objectif. À ne pas me laisser entraîner par cette ferveur qui anime tant et tant de fans à travers le globe. De cette façon, peut-être parviendrais-je à apprendre deux, trois choses, y compris aux passionnés les plus incollables sur le sujet ?!

En cours de route, et quitte à en choquer plus d'un, je me suis autorisé à apprécier certains romans du fils... et à en détester quelques-uns du père ! Les jeux vidéo ne m'ont toujours pas convaincu, la musique de Graeme Revell pour la mini-série *Frank Herbert's Dune* reste ma favorite et je suis persuadé qu'il valait mieux que le film d'Alejandro Jodorowsky demeure inachevé.

Un « hérétique », je vous dis.

C'est dans ce même esprit d'objectivité que les pages qui suivent ne traiteront volontairement pas du nouveau film de 2020. Le but du présent ouvrage étant

uniquement de (re)découvrir ce qui a été entrepris jusque-là et non de noircir le papier de pures spéculations ou autres *spoilers* non vérifiés. Fidèle à mon approche du métier, j'aime à vulgariser les choses, à les rendre accessibles à l'amateur plus qu'au passionné qui, par nature, part souvent seul en quête du maximum de révélations possible. Lorsque j'écris sur la musique de film, je le fais pour celui qui aime écouter et non pour celui qui rêve de composer.

Lorsque j'écris sur des films ou des séries, je le fais pour ceux qui aiment les regarder et non pour ceux qui rêvent de les tourner. Bien que, naturellement, l'un n'empêche pas l'autre ! Tous sont les bienvenus. Mais les écoles ou universités de musicologie et de cinématographie sont là pour ça et leurs professeurs très certainement bien plus précis que moi. Un journaliste, même spécialisé, ne sera jamais un expert. Qu'en est-il alors d'un roman ? Si important de surcroît ? Idem : chercher à ne pas sombrer dans une approche trop littéraire, pour ne pas dire universitaire, ne signifie pas qu'on ne puisse pas pour autant proposer quelque chose d'intéressant et de possiblement intelligent au grand public.

C'est, en tout cas, ce que j'espère avoir accompli. L'œuvre de Frank Herbert est colossale. Que l'on soit en phase ou non avec son univers et ses principales problématiques, *Dune* est un ouvrage dantesque et d'une maîtrise absolue, où chacun peut trouver son propre point d'ancrage. En sillonnant ainsi les moindres recoins d'Arrakis en toute humilité, j'ai été subjugué par la puissance de sa portée contemporaine et c'est à présent un grand honneur pour moi que de vous inviter à découvrir le récit épicé de son évolution historico-artistique à travers les décennies de talents qui ont suivi sa parution.

En vous souhaitant un bon voyage à travers l'espace et le temps…

Vivien Lejeune, le 30 août 2020.

LES VISIONS DE

DUNE

DANS LES GREUX ET SILLONS D'ARRAKIS

INTRODUCTION

Tel le jeune Paul Atréides contraint de quitter sa planète natale de Caladan sans rien connaître du passé, du présent et du futur possible de sa nouvelle terre d'accueil, toute personne désireuse de découvrir *Dune* risque fort d'être rapidement découragée face à l'ampleur de la saga et ses nombreuses déclinaisons. Entre la parution du premier roman en 1965 et la finalisation du film de 2020, la création de Frank Herbert aura fasciné des générations d'artistes avides de contribuer, chacun selon ses vision et compétences uniques, à l'histoire de son développement et, œuvre après œuvre, de lui assurer jusqu'à une certaine forme d'immortalité. De celle dont naissent les mythes.

Car le mot n'est pas trop fort, lorsqu'il s'agit de *Dune*. Auteurs, réalisateurs, comédiens, dessinateurs, sculpteurs, concepteurs, compositeurs, programmeurs... Tous sont un beau jour restés médusés face à l'infinie précision avec laquelle Frank Herbert a su bâtir pareil univers. Richesse, complexité, profondeur, intelligence, humanité : tels sont les mots qui reviennent le plus souvent lorsque les artistes sont interrogés sur le rapport qu'ils entretiennent avec le roman et ce pourquoi ils l'aiment tant. Herbert était un écrivain investi, provocateur parfois, mais toujours convaincu. Ses préoccupations socio-écologiques, extrêmement en avance sur leur temps, résonnent plus intensément de nos jours qu'elles n'étaient jamais parvenues à le faire auparavant. De même, ses mises en garde répétées à l'encontre de l'excès de confiance en les pouvoirs en place ou encore ses représentations du terrorisme né de toute dévotion mystique ou religieuse confèrent à ses écrits une résonance tout aussi glaçante aujourd'hui.

Voilà pourquoi *Les Visions de Dune : Dans les creux et sillons d'Arrakis* prend le parti d'une narration chronologique – partant de l'homme pour en arriver à la dernière incarnation en date de son œuvre – retraçant pas moins de cinquante-cinq ans d'un culte réellement hors du commun, capable de rassembler les communautés les plus disparates, du théologien au *gamer*, du *geek* à l'universitaire, du cinéphile au cinévore, de l'athée à l'ecclésiastique... En effet,

pour mieux comprendre *Dune*, il paraît judicieux de préalablement essayer de mieux connaître son fondateur.

Entre éléments de biographie, replacements historico-contextuels de ses nombreux travaux (littéraires, bien sûr, mais également journalistiques et professoraux), synthèses de ses principaux préceptes de vie – avant d'entrer dans le vif du sujet à travers une série de résumés détaillés et d'analyses de l'intégralité du *Cycle de Dune* originel –, les pages qui suivent oscillent en permanence entre réalité et fiction jusqu'à ce que les deux ne fassent fatalement plus qu'un.

Il existe déjà bien des ouvrages sur *Dune* et Frank Herbert à travers le monde, à commencer par la biographie et les recueils d'archives orchestrés par son propre fils, Brian. Il apparaissait donc inutile de les reproduire ici. De même que proposer un énième glossaire des mondes, civilisations et organisations de son univers. Après tout, il suffit de lire les romans. Ou d'aller sur Internet.

En revanche, peu de ces publications (voire aucune ?) traitent de *Dune* dans son intégralité. Pourtant, chacun des projets ayant succédé à la parution des livres – même ceux restés inachevés – s'accompagne des histoires ou anecdotes les plus improbables et passionnantes qui soient. Les coulisses du film de David Lynch et ses déboires avec la production… La légende qui s'est créée autour de la croisade d'Alejandro Jodorowsky pour être le premier à porter *Dune* à l'écran… L'audacieuse bataille juridique et artistique s'étant déroulée durant la création du tout premier jeu vidéo entre l'équipe de développeurs français dirigés par Philippe Ulrich d'un côté et les Américains de chez Virgin Interactive représentés par Martin Alper de l'autre… La conception du désert ardent d'Arrakis sur les plateaux de Prague en plein hiver… Les parcours atypiques des compositeurs et musiciens ayant travaillé sur les films et mini-séries… Sans oublier la boulimie de nouveaux romans nés de la collaboration entre Brian Herbert et Kevin J. Anderson… Ni la pandémie de Covid-19 qui prive Denis Villeneuve du tournage de ses plans additionnels tandis que son *Dune, Chapitre I* entre en phase de post-production…

Peu importe la nature du projet, peu importe son support, la saga semble perpétuellement attirer les personnalités et destins les plus délicieusement hors normes.

Les cycles de Herbert fils et Anderson, justement, ont exigé un traitement particulier. Dans un premier temps destinés à n'être que survolés, avec leurs incroyables cadence et quantité, ils occupent finalement une place prépondérante au sein des chapitres qui suivent. Tout simplement parce que – qu'on accepte ou non de les considérer comme canons à la saga – ils reviennent bel et bien sur des parties cruciales à l'histoire globale, développant autant de contextes que de personnages connus ou totalement inédits. Un peu plus succinctement – certes – que pour le cycle de Herbert père, l'intégralité de leurs romans est donc également décryptée pour une meilleure appréhension de

l'ensemble. D'où l'importance de la présence des résumés, aussi bien pour les chapitres consacrés au père que pour ceux consacrés au fils. S'ils ne se substitueront naturellement jamais à la lecture complète des livres, leur présence est néanmoins primordiale à l'intelligibilité des parties analytiques auxquelles ils sont rattachés, en sus de permettre aux novices de ne tout simplement pas être totalement laissés de côté.

En matière de science-fiction, il n'est pas rare qu'un produit initial s'émancipe du giron de son créateur et bénéficie d'aventures multi-supports. Livres, bandes dessinées, films, séries télévisées, jeux de plateau, jeux vidéo… Des franchises comme *Star Wars* ou *Star Trek* sont les premières à être coutumières du fait. Et le public y est même habitué au point que chaque nouvelle sortie soit sommairement banalisée. En quoi le cas de *Dune* est-il donc si différent ? Tout simplement parce que, depuis l'avènement du premier roman, chaque personne se retrouvant en charge d'un nouveau projet lié au titre y voit avant tout une véritable mission et non un simple contrat de plus, quitte à s'y brûler les ailes.

Dans la réussite autant que dans l'échec, *Dune* ne saurait viser autre chose que le grandiose. La chimère de Jodorowsky est devenue le film inachevé le plus adulé dans le milieu ; l'adaptation de Lynch, la plus culte et référencée des « *box office bombs* » de tous les temps. Les deux premiers jeux vidéo ont quant à eux ni plus ni moins que marqué l'histoire du médium en révolutionnant le système dit de « jeu de stratégie en temps réel » et en repoussant les limites graphiques de leur époque ; la mini-série télévisée a enregistré les plus gros taux d'audience de SciFi Channel au début des années 2000 en plus d'avoir été récompensée pour la grande qualité de ses effets spéciaux numériques. Les romans de Herbert fils et Anderson, en plus de sortir à un rythme effréné, se vendent par millions. Même la musique de Brian Tyler pour *Les Enfants de Dune* est devenue l'une des principales références hollywoodiennes et se voit allégrement pillée à tout va dans le monde entier…

À eux tous, ils sont les Visionnaires de *Dune*. Ceux par qui Frank Herbert continue de vivre au-delà d'un plan cosmique que lui-même n'avait très certainement jamais envisagé, y compris au pic de sa popularité. Depuis longtemps déjà, son œuvre ne lui appartient plus. Elle est désormais omnisciente et continuera assurément de perdurer, par tous les moyens possibles, à travers les âges. Face à une telle perspective, les cinquante-cinq années relatées ici ne représentent subitement plus que l'équivalent d'un petit grain de sable porté par le vent à travers l'immensité du désert, dans les « creux et sillons d'Arrakis ». Il n'empêche que, du haut de ses 0,063 mm, ce seul grain peut contenir jusqu'à 180 minéraux différents. Et 180 multiplié par *Dune*… Voilà bien qui frôle l'infini.