



Avant Propos	3
Introduction	3
Partie 1 : Rythme et flux temporel de la structure globale des films	5
I. Temporalité et rythme	
A. Durée globale	
B. Durée des scènes	10
II. Traitement des visions	11
A. Les visions chez Denis Villeneuve	
a. Les visions au service du peuple Fremen et de la puissance spirituelle du récit	
b. Des Visions qui prédisent l'avenir	13
c. Des visions qui annoncent la mort symbolique de Paul Atreides	
d. Critiques	14
e. Effet bande annonce et vidéo clip	
B. Les visions chez David Lynch	17
a. Montage surréaliste	
b. Symbole de la main	
c. Le fécond et le mortifère	19
Partie 2 : Analyse comparée du montage de la scène de la boîte à douleur	23
I. Rythme de la scène	
II. Éléments de comparaison	28
a. Dame Jessica	
b. Dr Yueh	29
c. Voix intérieure généralisée chez Lynch	32
d. Découpage , cadrage, montage	33
e. Mouvement de caméra	38
f. Mise en scène de la douleur	39
g. Montage des dialogues	40
h. Mise en perspective	41
Conclusion	44
Bibliographie	46

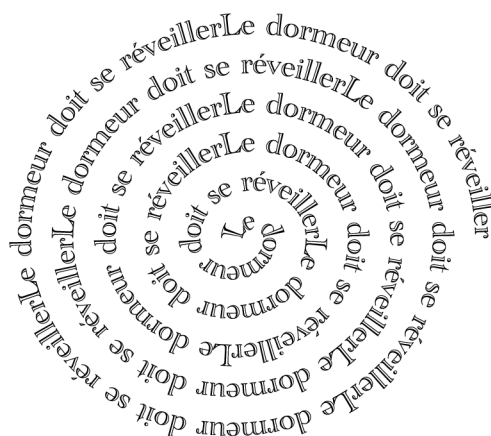
Cet essai se concentre sur l'analyse comparative du montage des deux adaptations de *Dune* réalisées par David Lynch en 1984 et Denis Villeneuve en 2021. Contrairement à Denis Villeneuve, je n'ai pas grandi avec le récit de *Dune* de Frank Herbert. C'est une histoire que j'ai découverte pour la première fois à travers le documentaire *Jodowrosky's Dune* de Frank Pavich diffusé sur Arte en 2021, avant la sortie de la nouvelle adaptation. Le visionnage de la version de David Lynch m'a laissé perplexe, tout comme celle de Denis Villeneuve. Mais son étude me paraît pertinente pour comprendre l'évolution du montage du cinéma grand public américain d'aujourd'hui quand celle-ci est comparée à sa première adaptation de 1984. De prime abord, ce ne sont pas des films que je trouve "réussi", cependant tous deux ont ancré en moi un ressenti mystérieux et indéchiffrable qui m'ont poussé à m'immerger dans cet univers créé par Frank Herbert. Ce sont des films que je considère imparfaits mais que j'ai appris à profondément aimer au fil de cette étude.

Lors de mon visionnage au cinéma de la nouvelle adaptation cinématographique de *Dune* du cinéaste canadien Denis Villeneuve, j'ai ressenti dès le prologue jusqu'à la fin du film un malaise vis-à-vis du flux d'images qui se déroulaient à toute vitesse devant mes yeux. Ce ressenti était étonnant puisque, malgré l'aspect commercial du film, Denis Villeneuve est un cinéaste qui est arrivé jusqu'à présent à cultiver le temps dans ses films. J'ai principalement ressenti une profonde dissonance entre les besoins narratifs d'une telle histoire et le rythme que le montage lui a imposé. Le travail de montage a d'une certaine manière, soustrait tout le surplus sensoriel et poétique de la matière filmique afin de réduire chaque scène à son information principale. Cette approche 'hyper-didactique' et fragmentée du montage est pour moi très questionnable et m'a malheureusement empêché de rentrer dans le film. Cependant, une fois le film terminé, la grande salle du multiplex s'est mise à applaudir le film. C'est ainsi que je me suis dit que mon ressenti n'était peut-être pas partagé et que le rythme du film ne posait pas forcément de problème particulier au grand public. En tant qu'étudiante en montage, j'ai ressenti un profond besoin de me pencher davantage sur cette question de rythme dans le cinéma commercial américain, de son évolution au fil du temps et d'analyser en quoi celui-ci semble épouser les attentes du grand public. Pour cela, il m'a semblé intéressant de concentrer cette étude autour du film de *Dune* de Denis Villeneuve et de le comparer à la première adaptation du roman éponyme de Frank Herbert datant de 1965, réalisée par David Lynch en 1984.

Il me semble en effet pertinent de mener une étude comparative des deux films afin de révéler l'évolution des modes de narrations de ces 37 années qui les séparent et en particulier sur les questions de montage et de rythme. Suites aux nombreux problèmes au tournage et à la pression des producteurs, David Lynch affirme avoir « trahi ses principes » dans la réalisation de sa version de *Dune* (Lynch D. et McKenna K. 2018, p. 221) et se dissocie de son œuvre, la considérant comme étrangère à lui. Le récit de son film a en effet été grandement altéré et raccourci contre son gré. Cependant, malgré tout, cette œuvre orpheline me semble tout de même intéressante à analyser et à mettre en relation avec la nouvelle adaptation dans le sens où les altérations qui ont été effectuées par les producteurs reflètent en un sens, les besoins des spectateurs de l'époque.

L'objectif principal de cette étude est de se concentrer sur l'étude comparative de ces deux films en espérant qu'elle puisse également s'ouvrir sur un espace de réflexion sur le rythme contemporain et les modes de narrations inhérents au cinéma grand public américain.

Pour cela, cet essai se concentrera en premier temps sur l'étude du rythme et du flux temporel présent dans la durée globale des deux films. Nous verrons ensuite qu'un flux parallèle temporel s'écoule dans leurs veines et correspond au monde des visions qui se manifestent chez le protagoniste Paul Atréides. L'essai se concentrera donc en deuxième temps sur le traitement de ces espaces de visions car ceux-ci jouent un rôle important dans les deux adaptations. La deuxième partie de cet essai se concentrera ensuite à comparer plus spécifiquement le rythme et le montage de la scène emblématique de la boîte à douleur car celle-ci représente un pilier dans le récit des deux films. Afin de mener à bien cette étude, six graphiques ont été effectués afin de rendre visible grâce aux courbes, le rythme des deux films et de ses différentes scènes. Il est donc conseillé de se munir de ces différents documents lors de la lecture de cette étude. Les documents à consulter seront précisés entre parenthèse tout au long de l'essai.



Partie 1 : Rythme et flux temporel de la structure globale des deux films (Graphiques 1, 2 & 3)

I. Temporalité et rythme

A. Durée globale

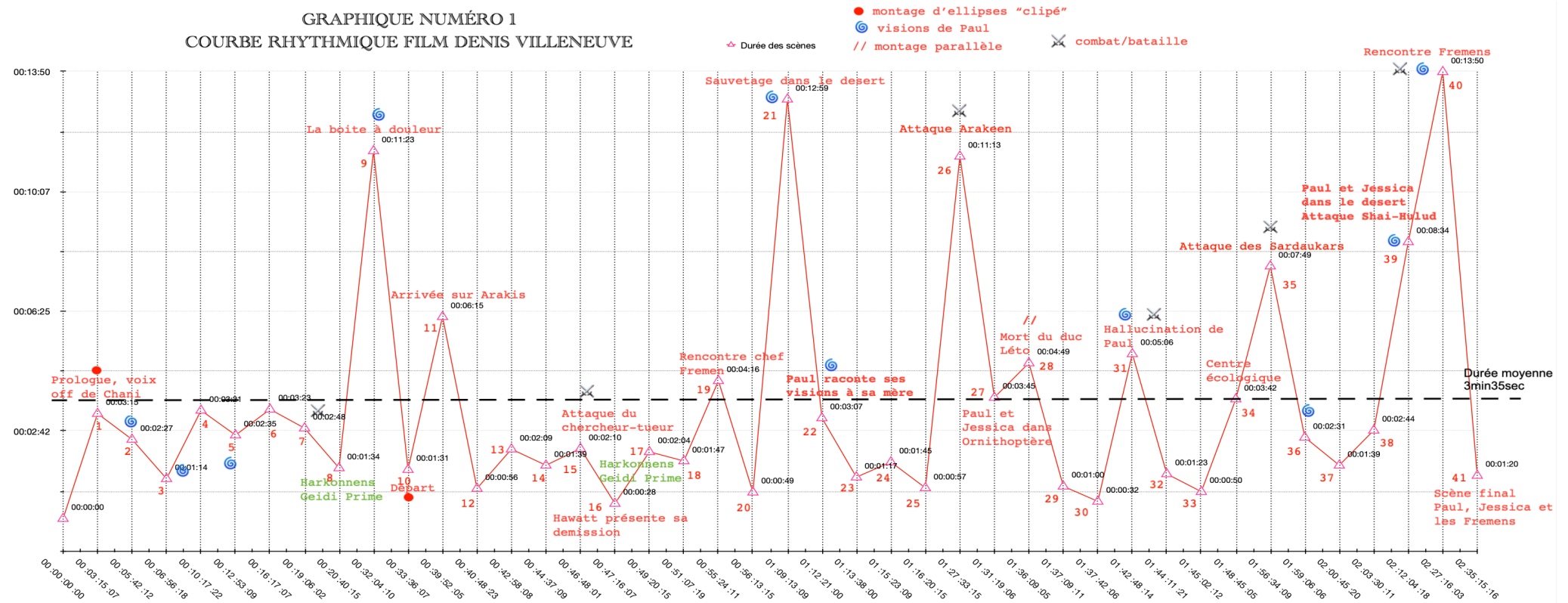
Le *Dune* de David Lynch, monté par Anthony Gibbs dure 2 heures et 17 minutes. Dans le livre *L'espace du rêve*, il est bien expliqué que la longueur finale du film a été imposée par les producteurs Dino et sa fille Raffaella De Laurentiis contre le gré de David Lynch. Le final cut du réalisateur faisait 5 heures, puis a été réduit à 3 heures pour ensuite finir avec une version de 2 heures et 17 minutes. Pour les producteurs, il n'était pas envisageable de faire un film en deux parties ainsi que de valider une version plus longue car cela impliquerait de « perdre une séance de projection dans les salles, donc moins de retour financier » (Lynch D. et Mckenna K. 2018, p. 248). Dans son autobiographie, David Lynch explique « (...) quand j'ai découvert le plan de montage à mon retour à L.A., j'ai failli avoir une crise cardiaque. C'était horrible. Ils allaient charcuter le film pour le faire rentrer dans le format de 2 heures 17 minutes. Des plans entiers coupés, des séquences tronquées, et des voix off ajoutées, pour s'assurer que le public ne perde pas le fil. Des voix ineptes. Et des scènes cruciales sacrifiées. Atroce. » (Lynch D. et Mckenna K. 2018, p. 248). En 2001, 17 ans après la sortie du film, dans le documentaire de la BBC *The Last Movie Mogul*, Dino De Laurentiis avoue que le film avait bel et bien été détruit au montage et que cela était sa faute (Lynch D. et Mckenna K. 2018, p. 231). Raffaella De Laurentiis nuance le propos de son père en expliquant que le film que David Lynch aurait voulu faire était beaucoup trop inaccessible pour le spectateur s'il n'avait pas été remonté : « Si David avait eu le final cut, le film n'aurait pas été meilleur... il a effectué son propre montage et j'ai vu cette version (...) c'était impénétrable... si vous arriviez à rester éveillé. » (Lynch D. et Mckenna K. 2018, p. 231).

De ces différents constats factuels, nous pouvons donc affirmer que le film a été amputé de plus de la moitié de sa structure originale et que cela a créé de nombreux déséquilibres dans la temporalité du film par rapport aux besoins narratifs d'une telle histoire. En effet, le roman *Dune* de Frank Herbert est considéré comme une œuvre littéraire difficilement adaptable au cinéma du fait de son incroyable densité. L'œuvre d'Herbert présente dans un univers mystique, un complexe tissage d'enjeux géopolitiques, religieux et écologiques. Le réalisateur Alejandro Jodorowsky a été le premier réalisateur à s'atteler à l'adaptation cinématographique du roman et à sentir qu'une telle histoire aurait besoin d'être mis en scène dans la durée. Le documentaire *Jodorowsky's Dune* explique qu'il avait pour projet de réaliser un film qui selon lui ferait office de dieu « artistique et cinématographique » d'une durée de 14 heures, qui changerait la perception du

spectateur et qui l'emmènerait dans un voyage intérieur mystique, comme une substitution au LSD (Pavich F. 2013). Refusant de compromettre sa vision du film et de le réduire à 2 heures, à la suite de la demande des studios de production, Jodorowsky se voit obligé d'arrêter le développement du projet. Après 2 ans et demi de pré-production le projet tombe malheureusement à l'eau (Barber N. 2019). Le réalisateur américain John Harrison, dirige en 2000 la mini-série *Frank Herbert's Dune* pour la télévision, qui s'étend en tout sur une durée de 4 heures et demie. Bien que la durée de celle-ci semble correspondre davantage aux aspirations de Jodorowski et de David Lynch pour leurs propres adaptations, le scénariste Olivier Cotte réplique dans son article "Comment adapter *Dune*" : « on peut estimer que c'est encore insuffisant si l'on caresse le désir de rendre compte de l'ensemble des thématiques développées, de la multiplicité des niveaux et des approches de la lecture » (Cotte, O. 2021, p. 203). C'est en vue de toutes ces péripéties que le roman se voit déclaré dans la culture populaire comme une œuvre inadaptable au cinéma.

L'adaptation de *Dune* en deux parties de Denis Villeneuve montée par Joe Walker, est celle qui aura réussi à imposer ses besoins de longueur aux studios hollywoodiens. En effet, la durée totale de la première partie sortie en salle en septembre 2021, est de 2 heures 35 minutes. Si le deuxième volet, attendu en octobre 2023 (Orozco, E. 2021) présente la même durée, le *Dune* de Denis Villeneuve prendra la forme d'un film de 5 heures environ. Durée qui nous ramène à celle que David Lynch aurait souhaité pour son film. Dans son entretien YouTube pour Le Fossoyeur de films, Denis Villeneuve explique que le premier volet a été construit comme un « film d'introduction » qui aurait pour but « d'établir les bases concrètes pour aller vers un mouvement plus intérieur » dans le deuxième volet. Il précise qu'il n'aurait jamais été capable de condenser toutes les richesses du récit d'Herbert dans un seul film (Theurel, F. 2021). La première partie de l'adaptation de Denis Villeneuve s'arrête à la scène où Paul Atreides et Dame Jessica rejoignent le rang des Fremens. Cet événement se trouve à 1 heure et demie dans le film de David Lynch. Nous pouvons donc déduire que le deuxième volet du *Dune* de Villeneuve correspondra aux dernières 45 minutes du film de David Lynch. Ce constat ne peut que souligner l'importante amputation que le film de David Lynch a subie et le profond déséquilibre temporel qui en résulte, si on le compare au film de Denis Villeneuve. Pour rentrer dans une analyse comparative plus détaillée des deux versions, ce mémoire se concentrera seulement sur la première heure et demie du film de David Lynch, sur la partie qui correspond au premier volet de Denis Villeneuve.

GRAPHIQUE NUMÉRO 1
 COURBE RHYTHMIQUE FILM DENIS VILLENEUVE



ACT I

1. Prologue contexte politique Dune, voix off de Chani
2. Caladan. Petit déjeuner Paul et Jessica
3. Paul dans sa chambre. Cours théorique sur Arakis
4. Cérémonie avec membres cours impériales
5. Duncan et Paul
6. Paul et Duc Létó
7. Paul et Gurney Halleck, entraînement combat
8. Geidi Prime. Harkonnens
9. La boîte à douleur
10. Départ pour Arakis

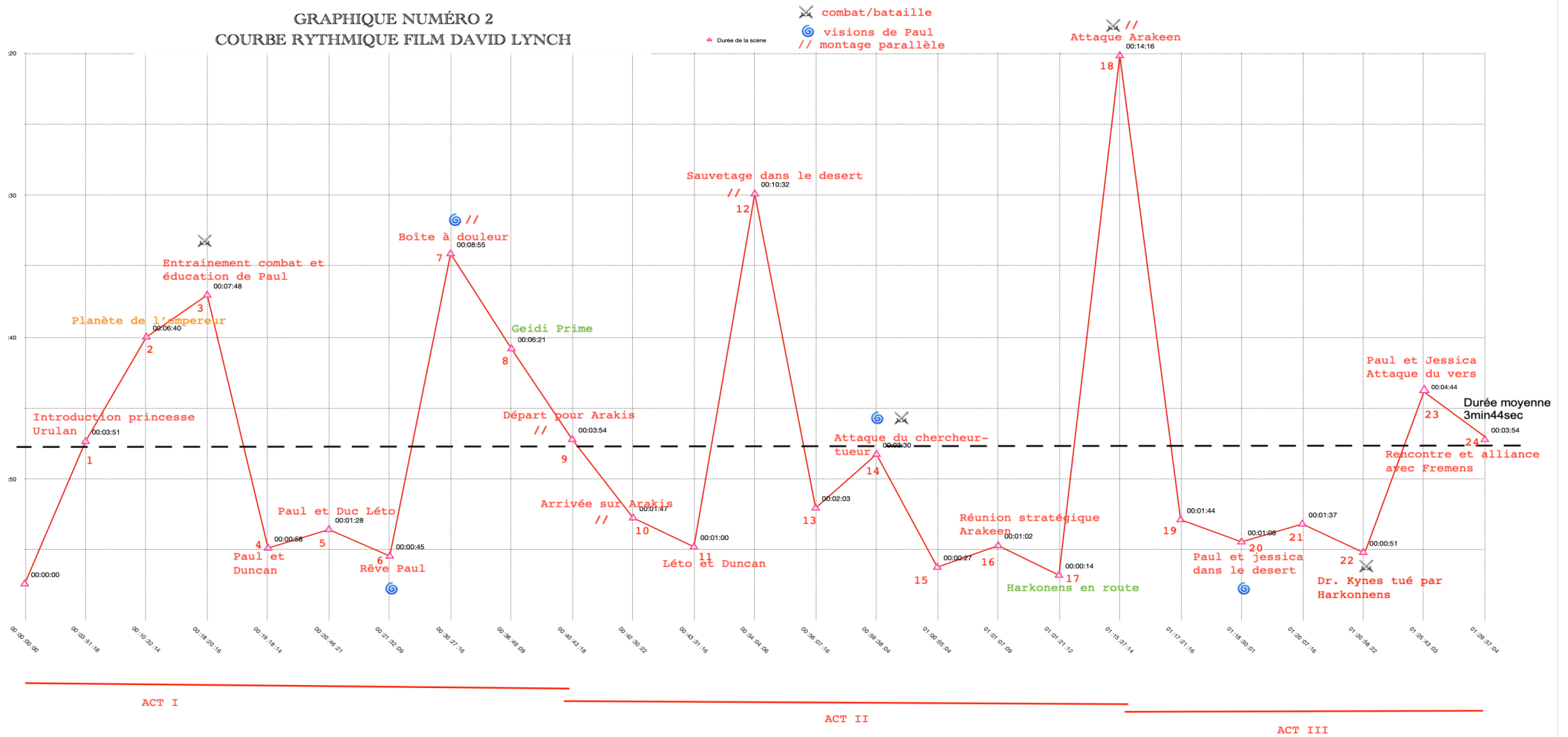
ACT II

11. Arrivée sur Arakis
12. Duc Létó et Gurney Halleck
13. Servente Shadout Mapes et Dame Jessica, offrande du Kryd
14. Arrosage datier
15. Attaque du chercheur-tueur dans la chambre de Paul
16. Thufir Hawat trouve le terroriste Harkonnen
17. Geidi Prime. Révérende Mère et le baron Harkonnen
18. Arakis. Réunion stratégique
19. Rencontre avec chef Fremens, Stilgar
20. Duncan et Paul. Offrande du Paracompas
21. Rencontre avec Dr. Kynes et mission de sauvetage de la moissonneuse
22. Paul raconte ses hallucinations à Jessica
23. Planète des Sardaukars. Rencontre Harkonnens et armée des Sardaukars
24. Dame Jessica et Duc Létó
25. La nuit avant l'attaque.

ACT III

26. Attaque Arakeen
27. Paul et Jessica prisonniers dans l'ornithoptère
28. Meurtre du Duc Létó // Jessica et Paul dans le désert
29. Duncan et Dr. Kynes
30. Sauvetage du Baron dans la salle à manger
31. Hallucination de Paul dans la tente
32. Jessica, Paul sauvé par Duncan
33. Paul, Jessica, Duncan et Dr. Kynes
34. Centre écologique
35. Attaque des Sardaukars dans le centre
36. Paul et Jessica en fuite dans un ornithoptère
37. Baron Harkonnen dans son bain de guérison
38. Paul et Jessica s'écrasent dans les Dunes.
39. Attaque du Shai-Hulud (vers des sables)
40. Rencontre avec les Fremens
41. Scène de clôture avec Jessica, Paul et les Fremens.

GRAPHIQUE NUMÉRO 2
 COURBE RYTHMIQUE FILM DAVID LYNCH

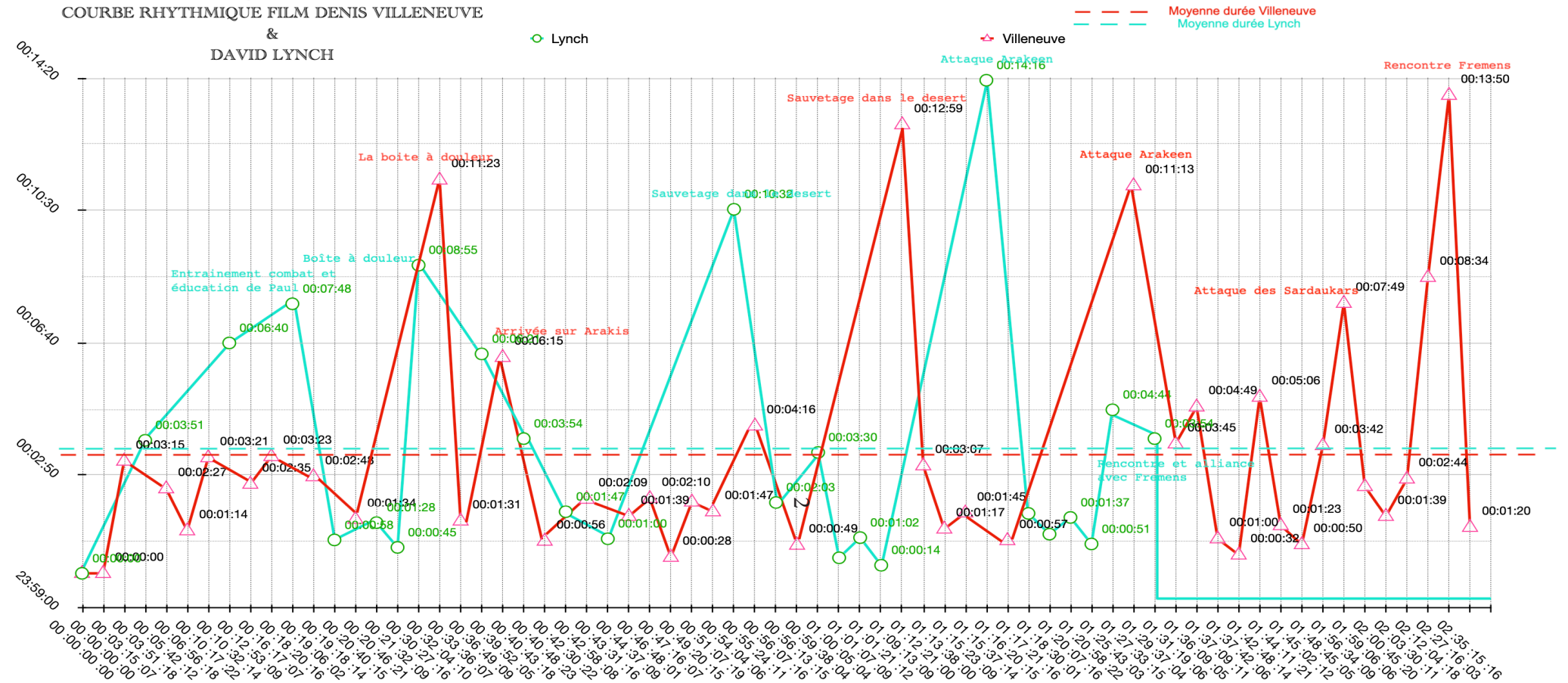


1. Introduction, princesse Urlan
2. Planète de l'empereur et exposition du plan contre les Atréides
3. Education de Paul sur les Fremens et entrainement au combat
4. Paul et Duncan dans les couloirs
5. Paul et le duc Létto "le dormeur doit se réveiller"
6. Rêve de Paul
7. Boîte à douleur
8. Geidi Prime
9. Départ pour Arakis + voyage spacio-temporel

10. Arrivée sur Arakis
11. Duc Létto et Duncan parlent des Fremens "ils sont les maîtres d'Arakis"
12. Rencontre avec Dr. Kynes. Sauvetage dans le désert
13. Dr. Yueh, Dame Jessica et Shadout Mapes
14. Attaque du chercheur-tueur
15. Recherche du terroriste Harkonnen
16. Réunion stratégique à Arakeen
17. Harkonnens dans leurs vaisseaux pour l'attaque sur Arakis

18. Attaque d'Arakis
19. Jessica et Paul dans l'ornitoptère en fuite
20. Hallucination de Paul dans le désert
21. Paul et Jessica dans le désert
22. Dr. Kynes tué par les Harkonnens + Thuffir prisonniers
23. Paul et Jessica attaqué par le Shai-Hullud
24. Rencontre avec les Fremens

GRAPHIQUE NUMÉRO 3
 COURBE RHYTHMIQUE FILM DENIS VILLENEUVE
 &
 DAVID LYNCH



B. Durée des scènes

Dans le cadre de cette analyse comparative, les deux films ont été découpés par scène et chronométrés afin de calculer le nombre de scènes composant chaque film ainsi que leurs durée moyenne, minimale et maximale. Le film de David Lynch présente un nombre total de 24 scènes sur une durée totale d'une heure et demie. La durée moyenne d'une scène est de 3 minutes 44 secondes. La scène la plus longue dure 14 minutes et 16 secondes et la durée la plus courte est de 14 secondes. Le film de Denis Villeneuve présente un nombre total de 42 scènes sur une durée totale de 2 heures et 35 minutes. La durée moyenne d'une scène est de 3 minutes 35 secondes. La scène la plus longue dure 13 minutes 50 secondes et la scène la plus courte dure 28 secondes. Ces données montrent que la durée moyenne des scènes des deux films sont proches et que leurs durée minimales et maximales fluctuent de 14 secondes et de 26 secondes seulement. Cependant, on peut noter que ce qui a évolué de façon flagrante est le nombre de scène en rapport à la durée du film. En effet, le nombre de scènes se voit multiplié par deux (24 scènes chez David Lynch pour 42 scènes chez Denis Villeneuve) alors que la durée du film globale n'a pas doublé (1 heures 29 minutes chez David Lynch pour 2 heures 35 minutes chez Denis Villeneuve). Ces constats démontrent que pour arriver à une durée moyenne/scène quasi équivalente dans les deux films, la version de Denis Villeneuve présente à la fois, une floraison de micro-scènes qui se situent en dessous de la moyenne de 3 minutes 35 secondes et un nombre important de scènes qui se situent bien en dessus de cette dernière. On peut donc dire que le rythme du montage du *Dune* de Denis Villeneuve est majoritairement composé d'enchaînements de micro-scènes rendant le flux narratif très fragmenté. Ces enchaînements sont ponctuellement interférés par des scènes drastiquement plus longues, ce qui créer un rythme global du film très contrasté et nerveux. En effet, sur le graphique de référence créer pour cette étude (graphiques n°1 & 3) on peut voir une accélération et décélération irrégulière du rythme du film de Denis Villeneuve (courbe rouge) qui fait penser à un rythme cardiaque incohérent qui s'emballe sur les courbes d'un électrocardiogramme. Au contraire, le film de David Lynch semble plus condensé dans sa durée globale mais la durée des scènes est moins contrastée. En effet, mise à part les deux scènes d'actions de sauvetage dans le désert et l'attaque d'Arrakeen, les courbes semblent montrer que les autres scènes se déroulant dans la durée, sont construites dans une dynamique de progression ou de dégression graduelle (graphiques n°2 & 3).

Avant de rentrer dans l'analyse plus profonde de quelques scènes, il est intéressant de noter que le premier acte du *Dune* de Denis Villeneuve est essentiellement composé de scènes très rapides, qui se situent en dessous de la moyenne. Seule une scène se démarque de cette dynamique, celle de la fameuse boîte à douleur qui dure 11 minutes 23 secondes. En conséquence, il semblerait que l'exposition de l'histoire du film et de ses enjeux soit faite dans un format de scènes rapides et multiples. Comme si celles-ci avaient été conçues pour seulement laisser place à l'information principale de la scène sans surplus sensoriel. Cela crée à mon sens, un rythme saccadé qui donne un effet de bande annonce et c'est en partie cet aspect du rythme qui crée un ressenti que je nomme 'dissonant'.

Dissonant, dans le sens où, l'espace temporel donné à ces scènes semble beaucoup trop restreint par rapport aux besoins narratifs de l'histoire ainsi qu'aux besoins du spectateur pour s'immerger entièrement dans l'histoire. C'est ainsi qu'en voyant le film en salle, j'ai pu ressentir une certaine pression du temps beaucoup trop condensé dans l'espace temporel de la scène, créant ainsi une rupture harmonique entre le rythme interne du spectateur, le rythme inhérent aux plans et le montage des différentes scènes. Dans un deuxième temps, il est intéressant d'observer que les scènes se rallongent davantage dans le deuxième acte et dans le troisième acte, comme si celles-ci avaient été influencées par l'effet de l'épice. En effet, nous pouvons constater que c'est à partir de la scène d'arrivée sur Arrakis que le temps semble fluctuer davantage. Les scènes à l'intérieur d'Arrakeen restent dans la majorité en dessous de la moyenne cependant, les scènes qui se déroulent dans le désert augmentent considérablement. Comme l'explique la princesse Irulan dans le prologue du film de David Lynch « L'épice accroît la longévité » de ceux qui la consomment mais aussi du flux narratif du film. En effet, les courbes semblent montrer que le temps s'étire dans le désert.

II. Traitement des visions

A. Les visions chez Denis Villeneuve

« D'innombrables conséquences, d'innombrables lignes tracées à partir de cette caverne et dont beaucoup menaient à l'image de son cadavre, de son sang répandu par un couteau »

(Herbert, F. 1965 p.511)

Que ce soit dans le roman de Frank Herbert ou dans les deux adaptations cinématographiques, le récit principal de *Dune* est influencé par un flux temporel sous-jacent, celui appartenant au monde de la prescience. Il me semble important de consacrer une partie de cet essai à analyser ces espaces parallèles de visions car ceux-ci occupent une place importante dans le processus d'ascèse de Paul et influent grandement l'expérience rythmique du spectateur dans les deux films.

a. Les visions au service du peuple Fremen et de la puissance spirituelle du récit

Dans le déroulé narratif de la version de Denis Villeneuve, les visions de Paul occupent une place importante. Elles interviennent à quinze reprises et semblent endosser plusieurs rôles. Ces visions se manifestent principalement au contact de l'épice mais aussi dans les rêves de Paul. Elles apparaissent également ponctuellement dans le récit lorsque ce dernier est éveillé, comme guide didactique, spirituel et protecteur. Ce type de visions didactiques se manifeste pour la première fois au début du film, dans la scène où Paul s'instruit sur l'épice et sur le peuple du désert. Elles viennent illustrer le contenu de l'enregistrement audio de son cours. Les visions montrent les Fremen (peuple nomade du désert d'Arrakis) et Chani (protagoniste du récit, membre des Fremen) ainsi que des plans des dunes et de l'épice. Se situant au début du premier acte du film, ces visions permettent de

révéler et de faire vivre les protagonistes invisibles du récit (que nous retrouverons dans l'histoire à la fin du film). En d'autres termes, les visions placent la planète Arrakis et les Fremens au centre de l'intrigue. En effet, c'est à travers ces visions que la présence des Fremens et l'influence de l'épice se manifestent tout au long du film. Ces visions sont donc également là pour nous emmener dans un ailleurs et nous connecter à la dimension spirituelle du récit et aux effets hallucinogènes du 'mélange'. C'est bien dans le montage de ces visions, dans cet étirement du temps vers le futur, que la présence de l'aspect spirituel du récit se manifeste tout au long du film.

b. Des visions qui prédisent l'avenir

Ces visions, appartenant au monde de la prescience, sont également présentes comme un espace de prédictions d'évènements futurs du récit. C'est ainsi qu'au début du premier acte des visions annoncent la mort de Duncan Idaho (soldat proche de de la famille Atreides) et le massacre des Atreides (famille du protagoniste Paul Atreides). Les visions viennent également ouvrir un portail spatio-temporel qui conduit le récit dans un futur lointain et bien en dehors de la chronologie du film. Ces visions se manifestent dans les scènes où Paul se trouve dans le désert et captif des effets de l'épice présente dans l'air. Ce voyage intérieur initié par l'épice, permet à Paul d'entrevoir des fragments de la guerre sainte qui opposera les Fremens aux Harkonnen (ennemis des Atreides et des Fremens), conflit qui se déroulera dans le deuxième volet. Ces visions circulent dans un flux temporel parallèle et asynchrone au récit principal. Cependant, celles qui se manifestent dans l'avant dernière scène du film se trouvent au point de convergence le plus proche entre ce qui est prédit et ce qui se déroule dans le récit. En effet, avant de le combat final entre Paul et le Fremem Jamis, Paul perçoit des fragments de ce combat qui se déroulera quelques minutes après. C'est dans cette friction et ce rapprochement de ces deux différentes temporalités que le climax du film se situe et révèle la mort symbolique de Paul Atreides et sa renaissance en tant que messie de *Dune*.

c. Des visions qui annoncent la mort symbolique de Paul Atreides

« *Le Kwisatz Haderach s'éveille* » (Villeneuve, D. 2021)

Un autre type de vision se manifeste tout au long du récit. Elles viennent fragmenter le flux narratif du film avec des images symboliques elliptiques. Bien que dans le roman de Frank Herbert, ces visions soient décrites comme une science inexacte, constamment soumises aux lois du changement, elles semblent malgré tout faire office de guide conduisant le récit et ses protagonistes dans un futur grandement prédéfini. Tel un fil rouge invisible, les visions mènent le récit jusqu'à la mort spirituelle de Paul Atreides et à sa naissance en tant que Kwisatz Haderach, figure messianique prophétisée par les Bene Gesserit (école très puissante d'éducation et d'entraînement physique réservée à l'origine aux étudiants de sexe féminin). Ces fragments d'images annoncent tout au long du récit, dans leurs puissances symboliques, la mort et la renaissance spirituelle de Paul. En effet, des images de sang et de feu viennent constamment hanter le récit avec leur puissance symbolique de vie et de mort.

De plus, un autre indice se trouve dans la scène 5 où Paul raconte à Duncan Idaho son rêve. La vision montre en gros plan un scarabée qui représente dans la mythologie égyptienne le dieu Khépri, symbole du soleil et de la renaissance (Wikipédia, Scarabée (Égypte antique)). Pour finir, ces visions montrent des gros plans du Kryd, la dague sacrée des Fremens, composée d'une dent de Shai-Hulud, le vers des sables de la planète Arrakis. Cette arme est celle qui, à la fin du film, permettra à Paul d'ôter la vie du Fremen Jamis et en conséquence d'ôter sa propre vie de façon symbolique, comme l'explique la voix Bene Gesserit dans une vision « Quand tu prends une vie c'est ta vie que tu prends ». C'est ainsi que, dans cet espace parallèle de visions qui se manifeste de façon récurrente dans le flux temporel linéaire du récit, la métamorphose spirituelle du protagoniste prend forme.

d. Critiques

La préscience dont est doté le protagoniste semble aussi se manifester dans le présent du récit lorsque celui-ci a besoin d'aide. C'est ainsi que lorsqu'il se retrouve prisonnier d'une tempête de sable, des visions accompagnées de voix inconnues, lui permettent de le guider dans ce moment critique : « N'ai pas peur », « Lâche prise ». Il est probable que nous entendions la voix d'une Bene Gesserit ainsi que celle de Chani. Cependant, cela n'est pas révélé dans le film. Nous entendons également cette voix lorsque Paul respire l'épice pour la première fois afin de rendre compréhensible l'éveil spirituel de Paul : « Le Kwisatz Haderach s'éveille ». Ces visions sont donc utilisées de façons très multiples donnant la sensation que celles-ci offrent un espace 'fourre-tout', afin d'explicitier les zones d'ombres du récit. En plus de cette approche hyper-didactique des visions, celles-ci sont montrées en boucle dans le récit comme pour souligner l'évolution spirituelle de Paul. C'est ainsi que le gros plan du Kryd est montré à neuf reprises dans le film et que les plans de Chani dans le désert, se répètent tout au long du film. Il est navrant à mon sens, que ces différentes utilisations des visions transforment l'espace mystique de celles-ci en lourd fouillis didactique.

e. Effet bande annonce et vidéo clip

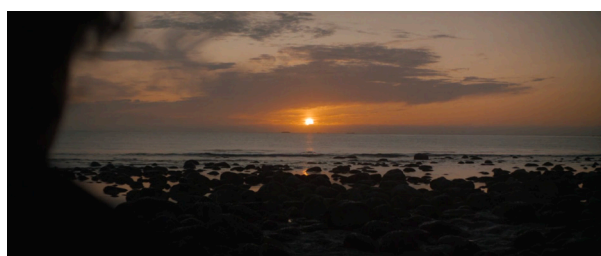
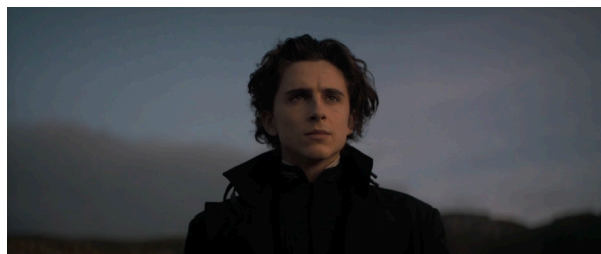
Dans son chapitre sur *Dune* de David Lynch, Michel Chion évoque ce procédé de « réemploi littéral à des moments différents du film d'une même image ou d'une même micro-scène », il dit : « Le gros risque avec un tel procédé [...] c'est de tendre vers quelque chose qui a toujours été périlleux au cinéma, par son effet de "bande annonce" » (Chion, M. 2001, p.84). Bien que Michel Chion parle de l'adaptation de David Lynch, il me semble que son propos sur l'effet bande annonce résonne également très bien dans la construction du film de Denis Villeneuve, comme j'ai pu l'expliquer en amont. Comme dans les bandes annonces où dans les clips vidéo, le montage de ces visions mise sur la force visuelle de l'image plutôt que de la narration et semble condenser les moments les plus esthétiquement et émotionnellement forts.

Ce style de montage sensationnel et fragmenté se retrouve également dans le prologue du film, qui a pour but de résumer et mettre en place les enjeux intergalactiques du récit, propre au space-opéra. Dans le prologue du film de Denis Villeneuve, Chani raconte une des batailles opposant le peuple Fremen contre les Harkonnen, afin d'exposer les enjeux géopolitiques de l'empire galactique du Padishah Shadram IV, ainsi que les rapports de pouvoirs qui se jouent sur la planète Arrakis. La voix off de Chani et les images conduisent le spectateur, comme dans une bande annonce, à voir ce qu'il y a d'essentiel dans le but de comprendre le film qu'il s'apprête à voir. Là où David Lynch décide de faire un prologue minimal de 3 minutes 50 secondes composé du monologue de la princesse Irulan incrustée sur un fond étoilé pour ensuite s'enchaîner dans un deuxième plan des dunes d'Arrakis, Denis Villeneuve propose une scène d'introduction de 3 minutes 15 secondes composée de 32 plans, pour une moyenne de 6 secondes par plan. Tous les éléments qui précèdent l'apparition du titre du film ont été pris en compte dans le calcul du nombre de plans dans le prologue. Les plans les plus longs sont d'ailleurs ceux où apparaissent les logos des productions Warner Brother et Legendary Pictures et représentent à eux deux un tiers de la durée du prologue. Sans ces deux longs plans dédiés aux productions, la moyenne serait de 4 secondes/plan pour cette scène d'introduction. De plus, les plans sont majoritairement filmés au ralenti, ce qui veut dire que la scène de bataille a été construite avec des plans qui montrent seulement quelques fractions de secondes d'une action qui ont été ensuite étirées dans le temps avec l'utilisation du ralenti pour faire ressentir au spectateur les élans épiques et émotionnels des scènes de combat. Il est intéressant de noter que le ralenti est utilisé afin de permettre au spectateur de s'ancrer dans la matière filmique et de voir les détails d'une série d'actions rapides. Le ralenti permet dans un sens de révéler ce qui n'est pas visible à l'œil nu. Cependant, les scènes étant montées avec des plans très courts, le spectateur n'a pas, à mon sens, la possibilité de ressentir ces ralentis qui lui sont offerts, et deviennent en conséquence, de simples effets de style dépourvus de sens, que l'on retrouve dans les bandes annonces et les clips vidéo.



Photogramme, Princesse Irulan, Prologue, *Dune*, David Lynch (1984)

Pour finir, ce rapport très morcelé et “clipé” du montage se retrouve également dans la scène de départ des Atréides pour la planète Arrakis. En effet, rythmée par la musique poignante de Hans Zimmer, cette scène montre grâce à un montage parallèle et de nombreuses ellipses, les vaisseaux de transports pour le voyage qui surgissent des profondeurs des eaux de la planète Caladan (planète des Atréides avant leur départ pour Arrakis), Paul Atréides qui fait ses adieux à sa planète, le Duc Léo et sa concubine Dame Jessica dans les préparatifs de départs. Tout cela présenté en 1 minute 30 secondes dans un ensemble de 13 plans. Pour ce faire, dans un espace temporel restreint, chaque état émotionnel de la scène est réparti par plan, afin que ces plans deviennent comme des pièces séparées d’un puzzle qui, une fois assemblées les unes avec les autres, inscrivent dans le passage du temps, leur propre charge émotionnelle. Comme le suggère Michel Chion dans son livre, ces plans fragments prennent le statut de « mots ou de notes de musiques » (Chion, M. 2001, p.84) qui œuvrent à construire une fois assemblés, une succession de sensations et un effet d’amplification dans le ressenti de la scène. Cela se rapproche alors de la vision du cinéaste russe Lev Kuleshov du plan comme brique que le monteur doit empiler afin de construire le contenu émotionnel du film. Ces scènes de visions ainsi que le prologue et la scène du départ pour Arrakis sont composés d’une structure rythmique qui leur est propre et diffère de l’écriture filmique des autres scènes du film. Ces différentes temporalités viennent rompre le flux rythmique du film et cet ensemble polyphonique me semble être une des causes qui explique le rythme du film ressenti comme dissonant et fragmenté. Un certain paradoxe se trouve dans cette évocation du pouvoir immersif de l’image cinématographique, tout en la réduisant en fragment. J’ai le sentiment que le film stimule les sens sans leur donner le temps de s’ancrer dans la matière et dans le corps du spectateur. Les effets de styles et les belles images grand spectacle laissent le spectateur à l’écart et le cloisonne dans une position de voyageur qui a loupé son train et le regarde défiler devant ses yeux.



Photogrammes, départ pour Arrakis, *Dune*, Denis Villeneuve (2021)

B. Les visions chez David Lynch

« *Le dormeur doit se réveiller* » (Lynch, D. 1984)

a. Montage surréaliste

Contrairement aux visions du film de Denis Villeneuve, celles qui se manifestent dans le film de David Lynch perturbent rarement le flux narratif du récit. Elles interviennent seulement à quatre reprises et semblent incarner un espace onirique abstrait plutôt que didactique. À la différence du film de Denis Villeneuve, les visions de Paul ne l'emmènent jamais dans le futur. Au contraire, à travers une de ses visions, Paul Atreides revisite le passé afin de comprendre les raisons de l'attaque Harkonnen. Dans son livre sur David Lynch, Michel Chion explique « Dans l'esprit du réalisateur, le film devait suivre le trajet d'une illumination, à partir d'images mentales visuelles et sonores qui se bousculent dans son esprit, montrer le personnage qui réassemble et maîtrise le puzzle de son propre destin » (Chion, M. 2001, p.94). En effet, les visions se présentent sous la forme d'un montage surréaliste composé d'une succession de gros plans de visages et d'images symboliques qui s'enchaînent en se fondant les uns dans les autres. Ces visions, semblables à des rêves, conduisent Paul vers le chemin de l'éveil spirituel. L'imbrication d'images symboliques œuvre à l'accomplissement de cette quête vers l'illumination amorcée par l'axiome prononcé par son père dans le premier acte du film : « le dormeur doit se réveiller ».

b. Symbole de la main

Plusieurs motifs symboliques reviennent de façon récurrente comme celui de la main. La chiromancie est l'art divinatoire qui consiste à lire l'avenir d'une personne à partir des lignes de sa main. Cette pratique ésotérique semble démontrer que la main est un espace sacré détenant le destin de l'Homme. La dernière vision qui se manifeste à Paul est celle d'un poing fermé qui s'ouvre lentement. Cette ouverture de la main peut être interprétée comme un éveil de la conscience de Paul Atreides, comme la métaphore de son éclosion spirituelle et de sa renaissance en tant que Kwisatz Haderach (messie d'Arrakis). La main incarne également la puissance créatrice de l'Homme et de la civilisation, le différenciant de l'espèce animal. Il n'est donc pas étonnant que la fameuse épreuve de la boîte se concentre sur la main. Celle-ci est constituée de deux éléments, le premier étant la boîte. L'individu mis à l'épreuve doit insérer sa main dans la boîte et la maintenir à l'intérieur. La boîte procure pour sa victime une douleur immense par induction nerveuse. Si l'individu arrive à résister à la douleur, alors sa vie est préservée. Le deuxième élément de l'épreuve est le Gom Jabbar, une aiguille empoisonnée employée par les Bene Gesserit pour tuer les non-humains, c'est-à-dire ceux qui ne sont pas capables de résister à la douleur, à leur pulsion animale.

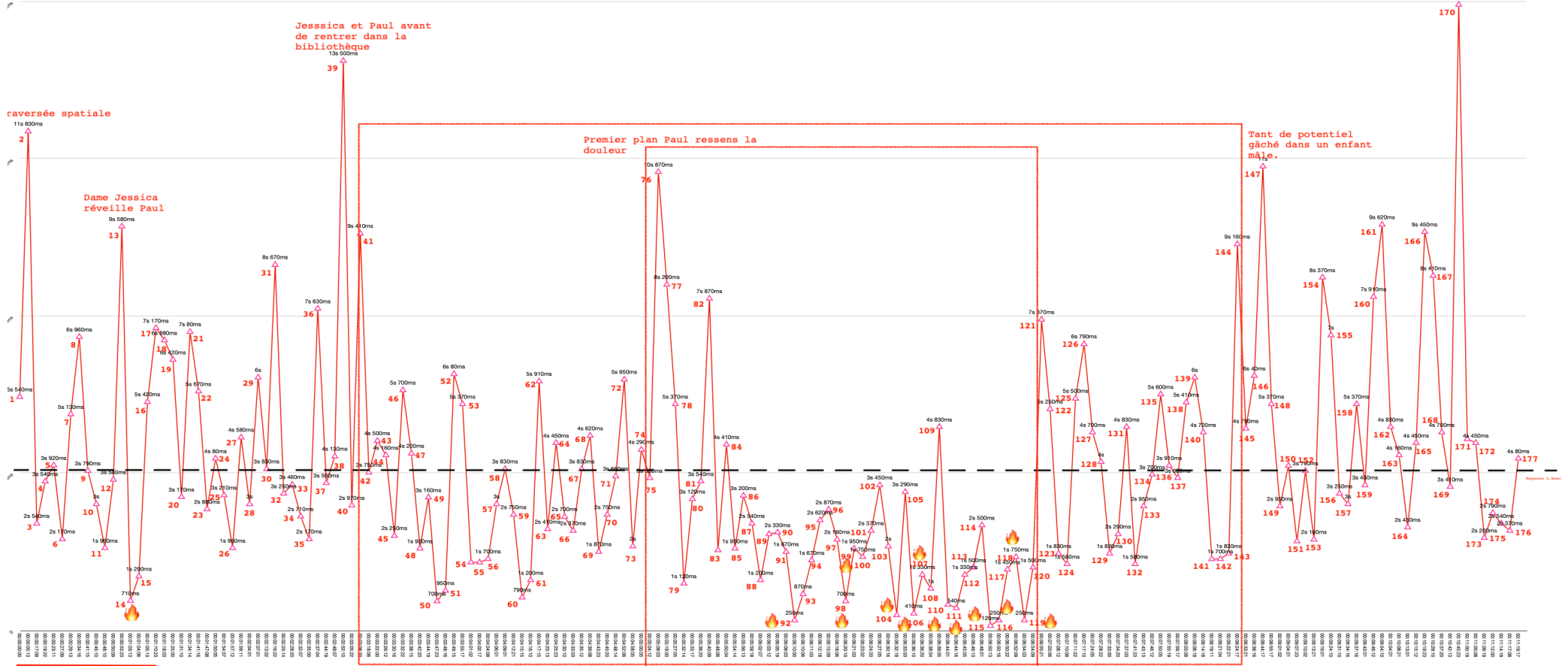
La récurrence des motifs de la lune et de l'eau, images symboliques du temps cyclique et de la renaissance, ne fait que renforcer l'appel à la renaissance spirituelle de Paul. De plus, tous deux associés au monde de l'inconscient, ces motifs viennent ajouter une strate supplémentaire onirique aux visions surréalistes de Paul. Ce monde parallèle de visions transporte le film dans un espace liminaire se situant entre le conscient et l'inconscient, entre « le diurne et le rêve » (Anaclerio, G. 2012 p.141). Dans ce sens, il n'est pas étonnant que David Lynch, cinéaste de l'entre-deux, consacre un temps du film pour mettre en image le voyage spatial des Atréides vers la planète Arrakis. En effet, le film met en scène, grâce à un mélange de maquettes et d'images VFX, le processus du plissement de l'espace initié par le navigateur de la guilde, créature mutante cauchemardesque. Ce moment de pause narrative et de transition, à priori 'insignifiant', puisque celui-ci n'est ni présent dans le livre de Frank Herbert ni dans la version de Denis Villeneuve, installe à mon sens, une aura magique qui se fera ressentir tout au long du film. Cette scène de voyage galactique ainsi que les séquences de visions, élèvent le contenu narratif dans le royaume de l'abstraction et permet au récit de jouir de zones d'ombres. De plus, ces espaces d'abstractions cultivent une certaine ambiguïté et dualité dans les modes de représentations. En effet, les visions de Paul comportent un double-aspect et se situent toutes au seuil du rêve et du cauchemar. Par exemple, au sein de la dernière série de visions cohabitent le fécond (Alia Atréides dans le ventre de Dame Jessica) et le mortifère (le duc Léo en train d'être torturé), le sentiment de sécurité avec la présence de la mère Dame Jessica et de danger avec les visages du baron Harkonnen et de son neveu Feyd-Rautha (joué par Sting). L'onirisme insaisissable des visions de Paul Atréides et leur caractère ambivalent, rejoint davantage le concept de prescience et de la fragilité de ce savoir, développé par Frank Herbert dans son livre, que celles présentes dans le film de Denis Villeneuve. Le montage surréaliste semble remuer les sens et fait surgir au sein du récit, un champ onirique qui permet, paradoxalement, de réactiver le regard du spectateur et de le sortir de son état de récepteur "passif". Cet espace de visions permet d'éveiller la conscience au sein d'un champ ouvert à la réception et à l'interprétation, et contribue donc à la maxime adressée à Paul par son père : « le dormeur doit se réveiller ».



GRAPHIQUE NUMÉRO 4
 COURBE RYTHMIQUE SCÈNE DE LA BOITE
 DENIS VILLENEUVE

▲ DURÉE DES PLANS : Manifestation des visions

Mention du Kwisatz Haderach
 14c 830ms



Arrivée Bene Gesserit
 Plan 1-16

Préparatifs avant l'épreuve
 Plan 17-40

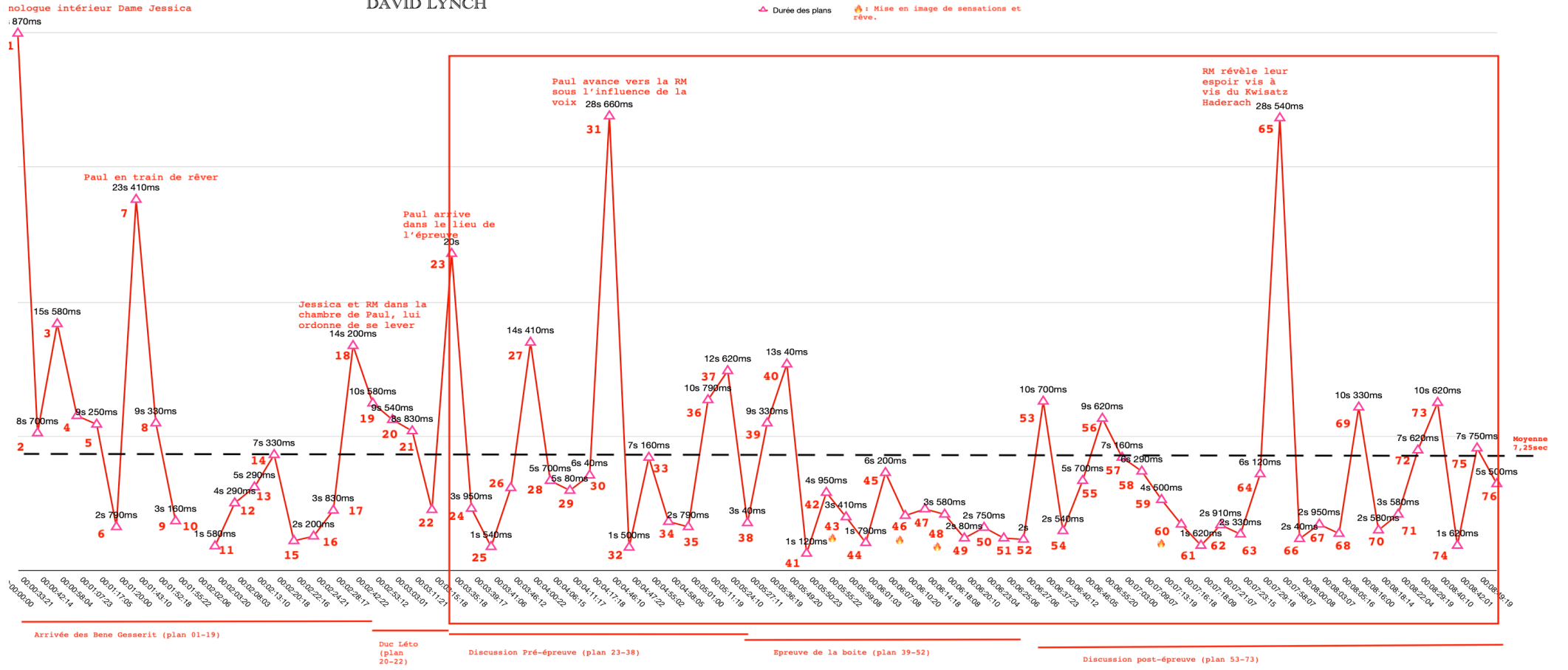
L'épreuve de la boîte
 Plan 41-144

Départ Bene Gesserit
 Plan 145-162

Paul et Jessica s'expliquent
 Plan 163-177

41-74: Mise en place de l'épreuve
 75-91: Début de l'épreuve
 92-120: Éveil du Kwisatz Haderach
 121-144: Discussion post-épreuve

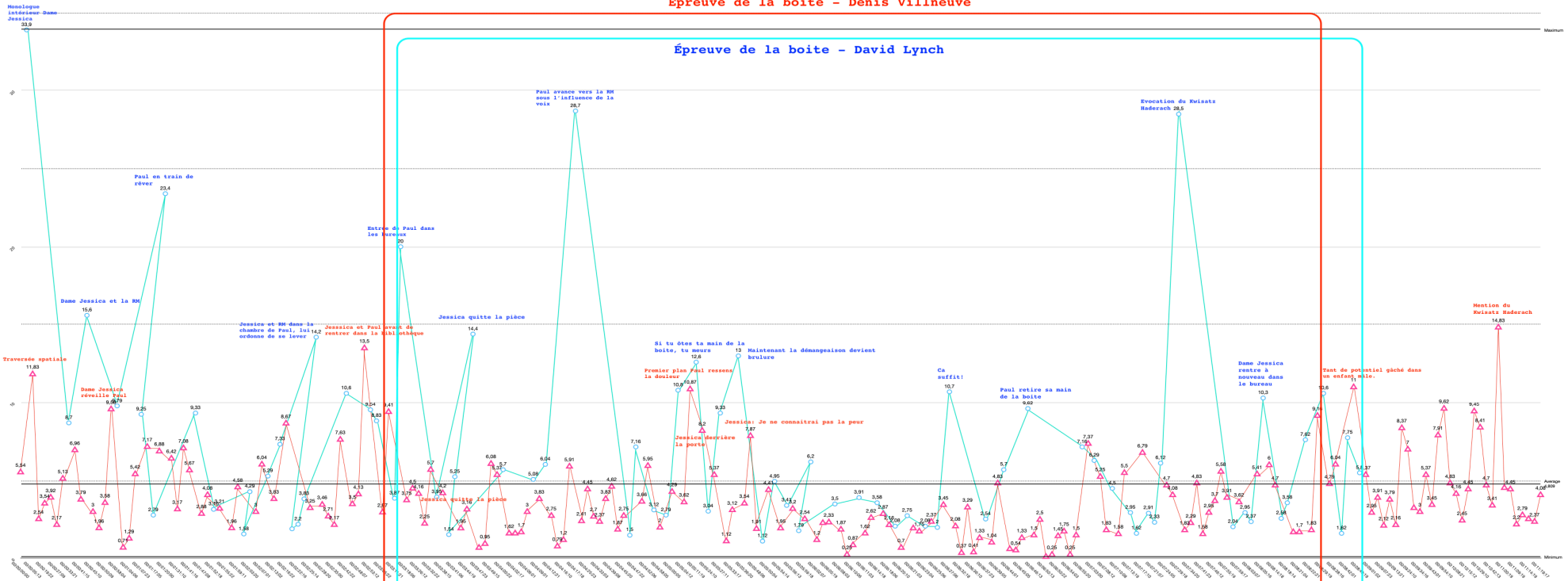
GRAPHIQUE NUMÉRO 5
 COURBE RYTHMIQUE SCÈNE DE LA BOITE
 DAVID LYNCH



GRAPHIQUE NUMÉRO 6
 COURBE RYTHMIQUE SCÈNES DE LA BOITE
 DENIS VILLENEUVE & DAVID LYNCH

Épreuve de la boîte - Denis Villeneuve

Épreuve de la boîte - David Lynch



Partie 2 : Analyse comparée du montage de la scène de la boîte à douleur (Graphiques 4, 5 & 6)

I. Rythme de la scène

Un document de travail a été fait pour mener à bien cette analyse. Celui-ci est constitué de photogrammes de tous les plans qui composent la scène dans les deux adaptations et ceux-ci ont été numérotés dans leur ordre chronologique. La disposition des photogrammes a été effectuée de la sorte à disposer côte à côte les plans qui se déroulent dans la même temporalité dans les deux films. Le document en entier est disponible en annexe dans un fichier séparé, car celui-ci est trop grand pour être inclus dans sa totalité. Merci de vous y référer si besoin car tous les photogrammes n'ont pas pu être inclus dans le texte. Cependant la lecture peut également se faire sans avoir besoin de voir tous les photogrammes des plans mentionnés dans cet essai.

Après avoir pris le temps de parler du rythme global des deux films, il me semble intéressant de concentrer cette deuxième partie à l'étude du montage d'une scène qui se retrouve dans les deux adaptations afin de pouvoir comparer plus précisément leur construction. La scène de la boîte à douleur mentionnée précédemment est l'une des scènes les plus mythiques de *Dune*. Elle se retrouve dans le premier acte des deux adaptations et ouvre le roman de Frank Herbert. C'est une scène charnière puisqu'elle met à l'épreuve pour la première fois dans le récit l'enseignement Bene Gesserit et les aptitudes du protagoniste Paul Atreides, qui risque s'il échoue, d'y perdre la vie. Dans l'adaptation de Denis Villeneuve, elle est la troisième scène la plus longue (11 minutes 23 secondes) après la scène de sauvetage dans le désert du deuxième acte (12 minutes 53 secondes) et la scène de rencontre avec les Fremens du troisième acte (13 minutes 50 secondes). Il en est de même pour l'adaptation de David Lynch puisqu'elle est la troisième scène la plus longue (8 minutes 55 secondes) après la scène de sauvetage dans le désert (10 minutes 32 secondes) et la scène d'attaque des Harkonnen sur Arrakis (14 minutes 16 secondes). Dans un premier temps, il est intéressant de noter que la version la plus récente de *Dune* dure 11 minutes 23 secondes et est constituée de 177 plans, soit 179 coupes. Ce qui donne une moyenne de 16 coupes/minute et une durée moyenne de 3,8 secondes/plan. La scène dans le David Lynch dure 8 minutes 55 secondes et est constituée de 76 plans soit 78 coupes. Ce qui donne une moyenne de 9,5 coupes/minute et une durée moyenne de 7,25 secondes/plan. Les chiffres semblent montrer que pour cette scène tirée de la même source, proportionnellement parlant, le nombre de plans a augmenté de 68,4% et la durée moyenne d'un plan a diminué de 47,6% dans la nouvelle adaptation de Denis Villeneuve. Cette dynamique est rendue tangible dans le graphique n°6. Il est flagrant de voir que la courbe bleue, représentant la durée des plans de la version de David Lynch, se situe majoritairement en dessus de celle de Denis Villeneuve, ce qui veut dire que la majeure partie des plans sont plus long que ceux de la courbe rouge. De plus, les différents points sont plus espacés les uns des autres que ceux de la courbe rouge, ce qui montre que le nombre de plans est plus dilué dans le temps dans la courbe bleue.

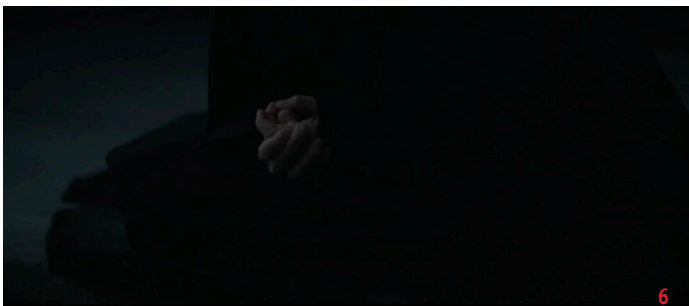
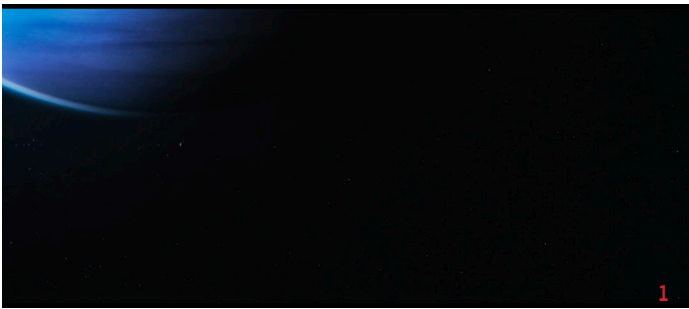
Le graphique (n°4 & 6) et la courbe rythmique de la scène de la boîte de Denis Villeneuve révèle une construction symétrique en trois grandes parties. La première étant celle qui précède l'épreuve de la boîte et dure 3 minutes environ (0 à 3min08sec), la deuxième étant la partie principale, celle de l'épreuve de la boîte et de la rencontre entre Paul et la Révérende mère Bene Gesserit : Gaius Helen Mohiam (3min08sec à 08min33sec) et pour finir la troisième partie post-épreuve (08min33sec à 11min23sec) qui dure 3 minutes environ, comme si celle-ci se faisait 'miroir-temporel' à la première partie de la scène. Ces trois parties peuvent être divisées en sept sous parties qui correspondent à l'arrivée des Bene Gesserit, le réveil de Paul, les présentations entre Paul et la Révérende mère, l'épreuve de la boîte, les discussions post-épreuve, le départ de la Bene Gesserit et pour finir la discussion finale entre Paul et sa mère. Ces différentes parties sont visibles sur la courbe rythmique du graphique car celles-ci sont composées d'un premier plan d'exposition et de respiration de longue durée et d'un dernier plan de courte durée, afin de créer une cassure, contraste rythmique avec le long plan suivant qui introduit la partie suivante. Cela créer un ensemble de tensions dans la succession de plans courts et de relâchements dans les plans plus longs, qui se situent principalement au début de chaque nouvelles différentes partie. Il y a donc au sein de cette scène une certaine harmonie rythmique qui se joue dans la division symétrique des différentes parties.

De plus, il est intéressant de noter que la scène encapsule dans sa structure l'arrivée et le départ des Bene Gesserit. Intéressant dans le sens où dans un montage classique, afin d'éviter de créer trop de longueur dans la construction des scènes, il est souvent conseillé de choisir entre l'entrée d'un personnage ou sa sortie mais pas de laisser les deux. En ce qui concerne la scène de la boîte, je pense que celle-ci a été construite de la sorte au scénario dans le but de diluer la densité du récit dans le temps et de permettre au début de la scène d'éclorre dans une atmosphère silencieuse et chargée de suspense. En effet, la première partie de la scène met en relation grâce à un montage parallèle l'arrivée des Bene Gesserit et Dame Jessica (elle-même Bene Gesserit et mère de Paul Atréides) en train de prier sous la pluie. Le montage permet de faire ressentir au spectateur les puissants liens invisibles et psychiques qui relient ces figures féminines. Le fait de révéler le visage effrayé de Jessica avant de voir les Bene Gesserit installe un climat de peur et ne fait que renforcer le caractère hostile et dangereux de celles-ci. Cette première partie silencieuse mise sur la construction d'un ensemble de sensations et d'émotions qui va faire acte d'adjuvant et permettra de faire circuler dans les veines du film, ces dynamiques de pouvoir psychiques dangereuses et invisibles construites dans ce début de scène. Cette ambiance nocturne chargée de forces mystiques fait également appel au monde des contes de fées où les Bene Gesserit peuvent être assimilées aux sorcières qui hantent nos imaginaires collectifs. Celles-ci apparaissent d'abord comme une puissance lumineuse et inquiétante, personnifiée par les phares de leurs vaisseaux, puis dans un plan très large où elles marchent dans leurs tenues monolithiques noires frappées par une pluie torrentielle. Le montage coupe la marche des sorcières en plan large puis en gros plan. S'ensuit d'un gros plan du visage de Paul Atréides en train de dormir (plan 9,10,11, 12).

Photogrammes plan par plan de la scène de la boîte

Scène de la boîte à douleur, Denis Villeneuve, 2021

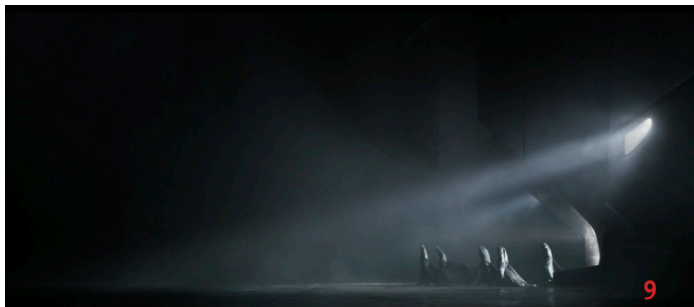
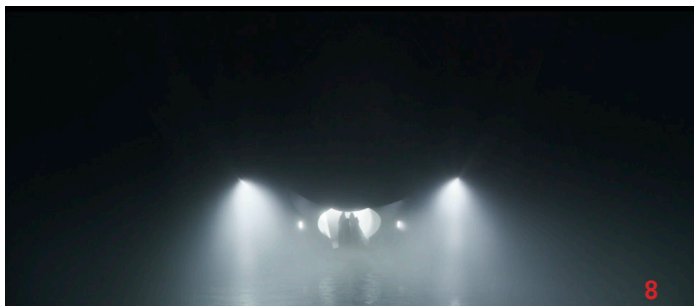
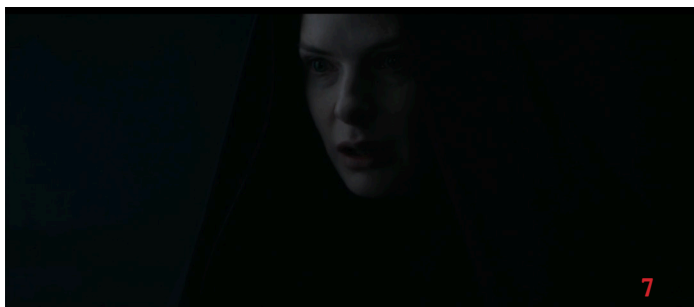
Scène de la boîte à douleur, David Lynch, 1984



Photogrammes, début de la scène, arrivée Bene Gesserit

Scène de la boîte à douleur, Denis Villeneuve, 2021

Scène de la boîte à douleur, David Lynch, 1984



Photogrammes, début de la scène, arrivée Bene Gesserit

L'association de ces deux plans de la même échelle par la coupe du monteur, crée un lien entre les personnages. Ce passage du plan très large au gros plan fait office de glissement afin de fusionner les personnages dans la même échelle de plans. On comprend alors que celles-ci sont venues pour lui. Quelque chose de très onirique se dégage également de cette association de plans puisqu'elle renforce cette idée de conte nocturne, celui de sorcières venant hanter le monde inconscient du garçon endormi. On note également une vraie rupture de rythme entre les deux plans puisque nous passons d'un plan extérieur à l'intérieur, au mouvement des corps hostiles en marche à l'immobilité du dormeur innocent. Cette rupture annonce la nature violente de l'épreuve que Paul devra subir dans cette scène. Le premier échange de dialogue commence à partir d'une minute et 44 secondes ce qui peut paraître étonnant (mais appréciable) pour un film qui, comme mentionné précédemment, semble miser sur une efficacité narrative à travers une certaine restriction temporelle.

La structure de la version de David Lynch (graphique n°5 & 6) diffère puisque celle-ci possède deux parties environ, la première étant l'arrivée des Bene Gesserit et l'échange entre Gaius Helen Mohiam et Jessica, la deuxième partie étant celle de l'épreuve de la boîte. L'échange qui se situe en troisième partie dans l'adaptation de Denis Villeneuve se trouve au début de la scène de David Lynch et celle-ci se termine dans le bureau où s'est tenue l'épreuve. En conséquence, le départ des Bene Gesserit n'est pas mis en scène dans cette version. La scène ne montre pas l'atterrissage des Bene Gesserit sur la planète Caladan mais seulement leur arrivée dans la demeure des Atréides. La tension de la scène se construit dans le premier plan de 33 secondes (plan 1) avec le monologue intérieur de Jessica qui expose les enjeux de la scène. L'entière nuit de la scène de l'épreuve de la boîte se déroule également de nuit alors que dans le roman de Frank Herbert, la scène commence la nuit mais l'épreuve se déroule à l'aube, une fois Paul réveillé. L'épisode de la boîte constitue le premier chapitre du roman et en cela, il semble approprié de faire corrélés les prémises de l'ascension de Paul au lever du soleil. Le terme sunrise en anglais paraît d'autant plus éloquent puisqu'il contient cette idée d'élévation du soleil, de l'illumination. Pour cette scène majeure du premier acte, il est donc intéressant de noter que les deux réalisateurs ont choisi instinctivement de faire appel à la puissance onirique et cinématographique de la nuit sous un temps de pluie. La pluie au cinéma au-delà de son pouvoir de renforcer le caractère dramatique d'une image cinématographique, véhicule une énergie physique et fait ressentir un certain élan de précipitation et d'urgence. La présence de la pluie remue le caractère calme paisible de la nuit, ou alors dans un autre sens, met en vibration les aspects mystérieux, oniriques, hostiles que celle-ci contient. De plus, la pluie ancre les personnages dans un inconfort puisque celle-ci fait vibrer leurs vêtements mouillés et froids. Cela annonce en quelque sorte que la nature de l'épreuve ne sera pas plaisante. L'abondance de cette eau ruisselante va également créer un fort contraste avec les prochaines scènes qui se passent en plein jour sur la planète aride d'Arrakis.

II. Élément de comparaison

a. Dame Jessica



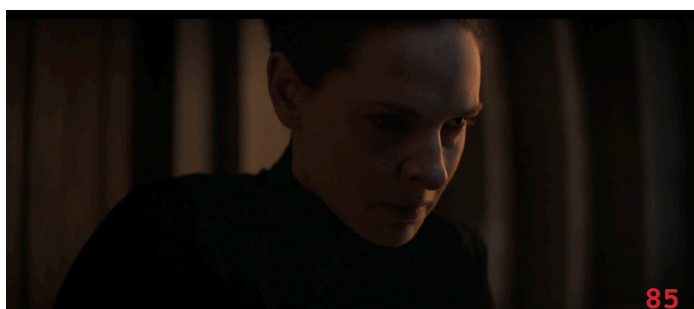
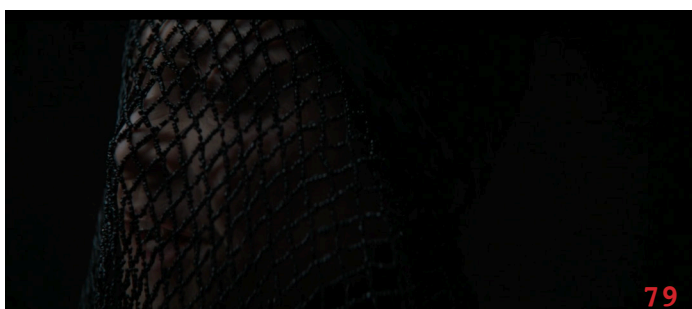
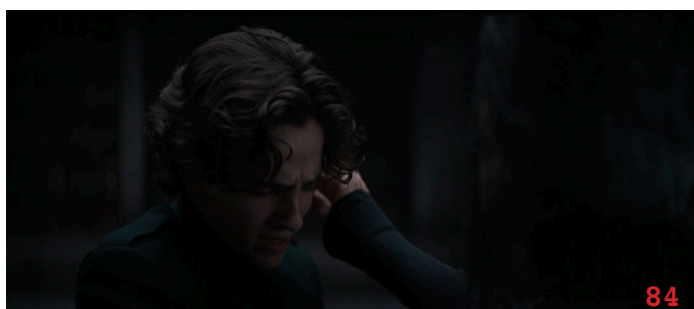
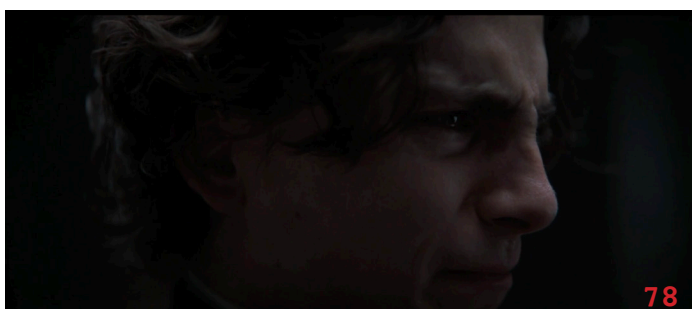
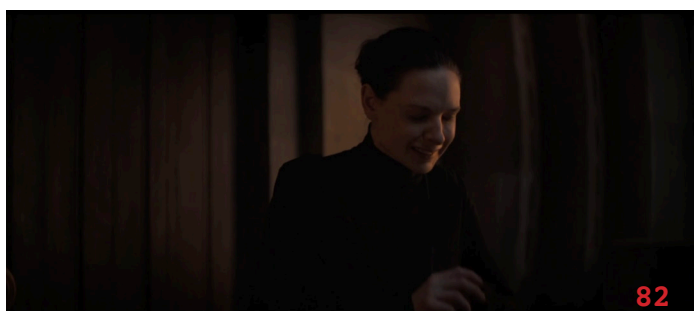
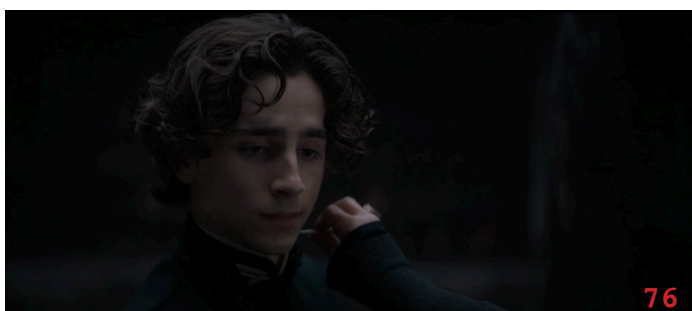
Photogramme, vision de Jessica en puissante Diseuse de vérité pour les Fremen, *Dune* (2021)

L'adaptation de la scène de Denis Villeneuve présente bien des singularités par rapport à la source originale et la version de David Lynch. Dans un premier temps, ce qui se fait ressentir en premier est la puissance du personnage de Dame Jessica et son lien avec son fils, Paul Atrides. À cet égard, la scène de la boîte permet également d'élever Dame Jessica en protagoniste, tout aussi importante que Paul. La scène de la boîte est donc celle d'une double ascension : une ascension spirituelle et transformatrice pour Paul Atrides et une ascension narrative en tant que principale protagoniste, pour sa mère Jessica. Finalement, l'histoire de *Dune* n'aurait pas eu lieu si elle n'avait pas désobéi aux ordres Bene Gesserit de n'engendrer que des filles. Le personnage de Jessica est celui qui est montré en premier et sa présence est manifeste dans toute la scène. De plus, son état émotionnel est celui qui nous guide le plus en tant que spectateur, puisque ses différentes réactions et émotions nous permettent de ressentir davantage la gravité et la dangerosité de l'épreuve. Dans le film de David Lynch, le personnage de Jessica est réduit à celui d'une mère, d'une épouse aimante et d'une servante Bene Gesserit. Bien que la scène ne concerne pas le Duc Léo, celui-ci est mis en avant dans la version de Lynch, dans les dialogues entre les personnages ainsi qu'en le montrant dans son bureau grâce à un montage parallèle. Dans l'adaptation de Villeneuve, c'est bien le pouvoir féminin et la puissance de Jessica qui sont mis en avant. En opposition au roman et à la scène de David Lynch, Jessica vient réveiller son fils seule sans la présence de la Révérende mère et elle l'accompagne dans le lieu de l'épreuve. À plusieurs reprises, la Révérende mère met l'accent sur la puissance de son ancienne étudiante. Paul est puissant à bien des égards, non pas parce qu'il est le fils d'un Duc, mais celui de Jessica. Ce qui est le plus marquant est le lien physique invisible qui a été créé entre Paul et sa mère durant l'épreuve de la boîte, puisqu'elle semble ressentir la douleur de son fils et lui permet de la maîtriser grâce à la récitation de la fameuse litanie Bene Gesserit qu'elle lui a enseigné. Le lien mère/fils, mais aussi maître/élève, est cultivé dès le début du film, avec la première scène du petit déjeuner où la mère demande à son fils de mettre en pratique son enseignement Bene Gesserit. Ce moment d'intimité, absent du roman de Frank Herbert, révèle dès le début du film, les intentions de Denis Villeneuve pour son personnage joué par l'actrice Rebecca Fergusson. Bien que tout ceci soit des choix scénaristiques venant de Denis Villeneuve et du scénariste Jon Spaihts, le montage de Joe Walker arrive à faire circuler leurs intentions, principalement dans son choix de cadrage de plan. Dans le montage, les gros plans sont utilisés afin de marquer un changement d'intensité et pour nous faire rentrer dans le cœur émotionnel de la scène.

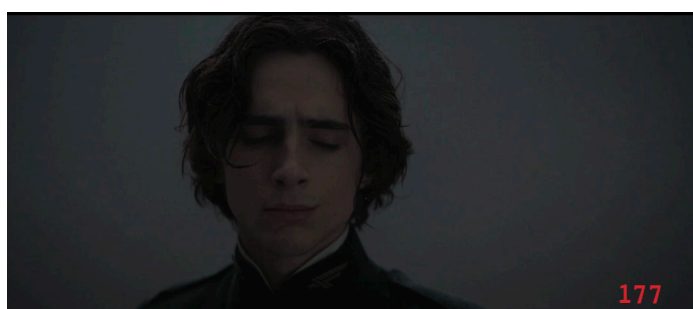
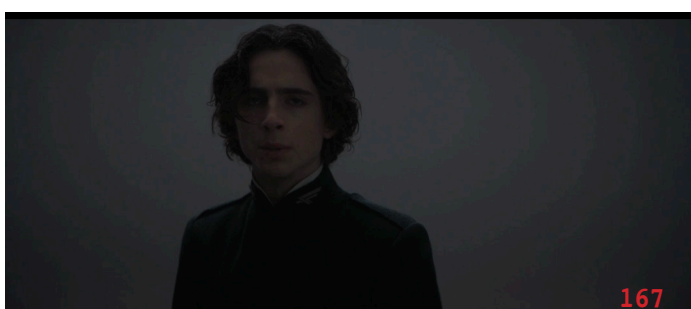
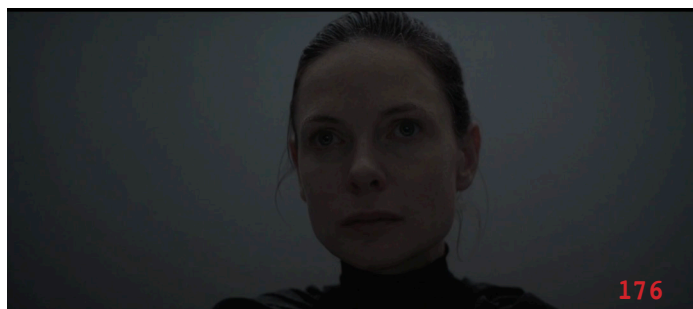
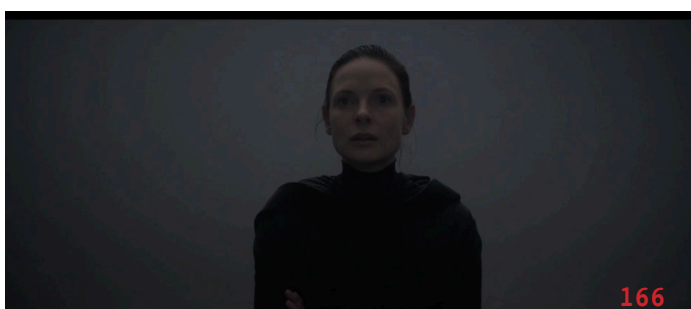
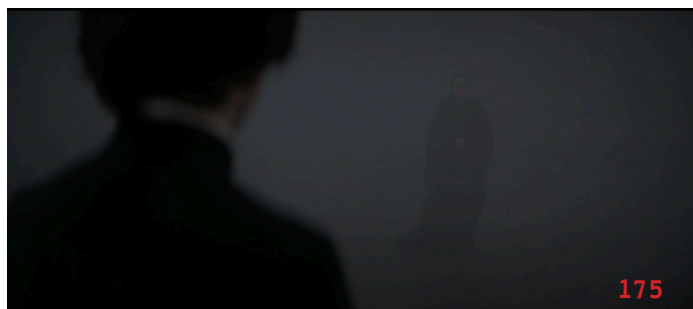
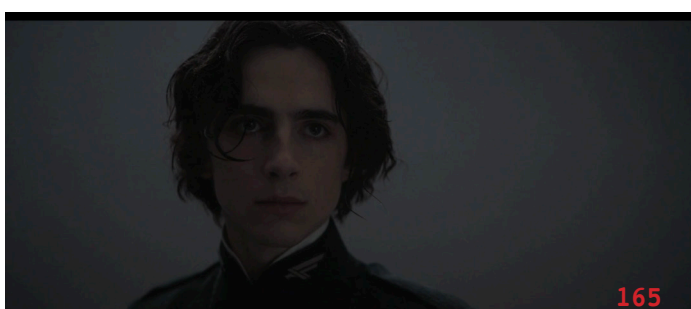
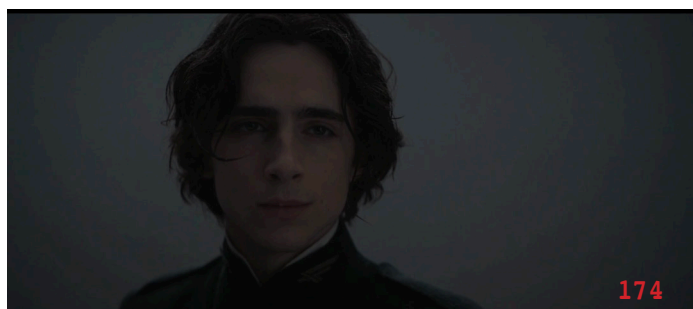
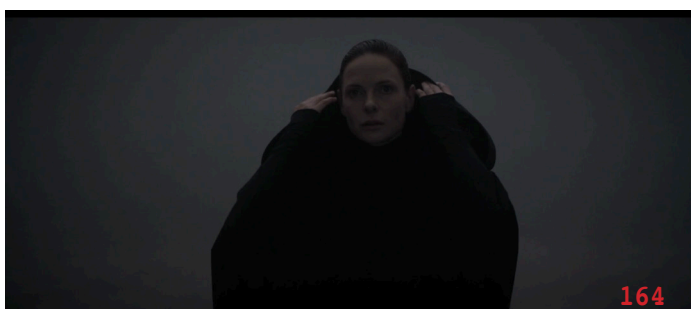
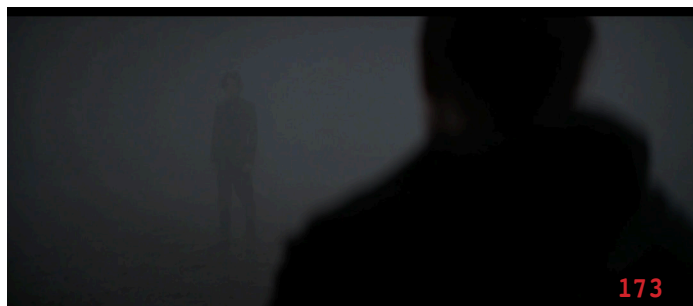
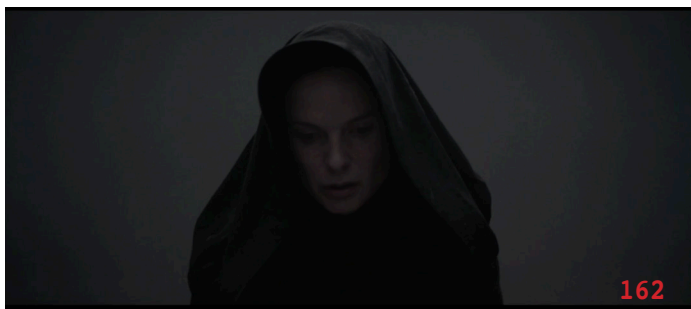
Il est intéressant de voir que les dialogues sont majoritairement montés en plan moyen rapprochés et que les glissements vers les gros plans sont initiés par Jessica. De plus, lors de l'épreuve de la boîte, c'est à partir du plan 85, qu'un changement de paradigme se manifeste dans le corps et l'esprit des deux protagonistes. Grâce au gros plan de Jessica, nous comprenons que ceux-ci commencent à prendre le contrôle sur la douleur. Il est intéressant de voir que dans la première scène de dialogue entre Jessica et Paul, Dame Jessica est celle qui dirige les resserrements de plans ; mais lors de la dernière scène, après l'épreuve et l'ascension de Paul, les dynamiques de cadrage s'altèrent. Le plan large de Paul (plan 163) par rapport au gros plan de Jessica (plan 162) crée une distance entre les personnages (voir photogrammes). Cette prise de distance est également manifestée par le recul du cadrage sur Jessica dans le plan 164 et par le glissement vers le gros plan sur Paul (plan 165). Ce changement ébranle les rapports de forces jusqu'à présent construits. Les plans 173 et 175 (voir photogrammes), marquent une rupture de cadrage et un décentrage des personnages qui rappelle les plans de duels dans les westerns. Je ne pense pas qu'il s'agisse-là d'une intention de les faire se confronter ; mais plutôt de souligner une certaine désynchronisation dans les rapports mère/fils et la déception de Paul qui découle des révélations des plans Bene Gesserit et de l'épreuve qui peut être apparenté à un piège tendu par sa mère et la Révérende mère.

b. Dr Yueh

Il a été mentionné précédemment que la version de Denis Villeneuve débute dans le silence afin de cultiver une certaine tension et une forme de suspense. Celle-ci est entretenue dans la succession des plans à venir puisque l'épreuve est encore seulement insinuée par la présence du Dr. Yueh. Convoqué par la Dame Jessica, le Dr. Yueh se doit d'ausculter Paul et s'assurer que son fils a le cœur suffisamment robuste pour affronter l'épreuve qui se dessine peu à peu. Le docteur, absent du chapitre dans le roman, est là pour confirmer la forme et force physique de Paul ainsi que pour le mettre en garde de ce qu'il s'apprête à vivre. Le plan de la tête du taureau, symbole de la puissance et de la mort (celui qui a tué son grand-père) ainsi que la mise en scène avec le Dr Yueh, renforce le caractère délétère de l'épreuve à venir sans en exposer les enjeux de façon frontale. Denis Villeneuve arrive à installer, dans ce travail d'étirement du temps d'attente, un climat d'inquiétude en utilisant les codes du suspens propre au cinéma. Ce passage nous informe aussi sur le caractère robuste de Paul et ses différentes facultés propres à celles des militaires. Il arrive en effet à préserver un grand calme dans ce climat de tension. Il est également montré qu'il sait parler le chinois et que les trois personnages savent communiquer en langage des signes. Ces détails les enracinent dans un passé d'apprentissage commun et les lient les uns aux autres. Il est intéressant de noter également que le caractère martial de l'utilisation de la langue des signes renforce cette idée d'un danger imminent. Cela confirme également que la scène mise davantage sur le silence plutôt que sur la parole. Le silence invite également les énergies invisibles et inaudibles à se manifester, à se faire ressentir. Cela permet de faire entrer dans le champ de notre attention de spectateur, la présence perniciose de la Bene Gesserit qui les attend de l'autre côté de la porte.



Photogrammes, montage parallèle Paul et sa mère durant l'épreuve de la boîte, *Dune* (2021)



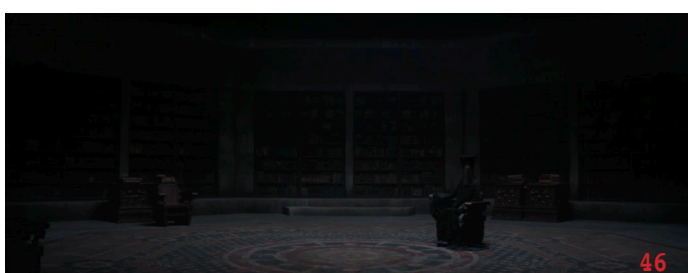
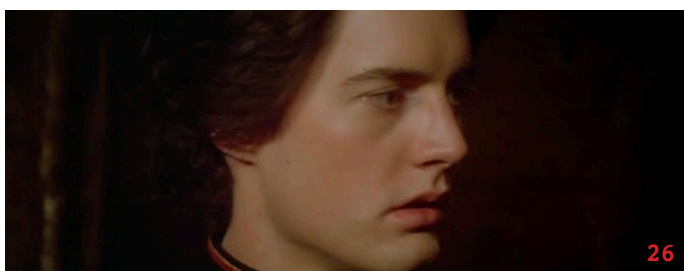
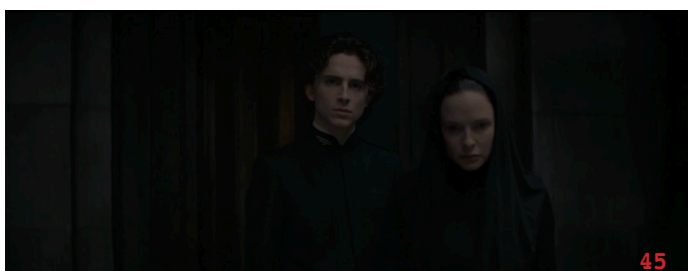
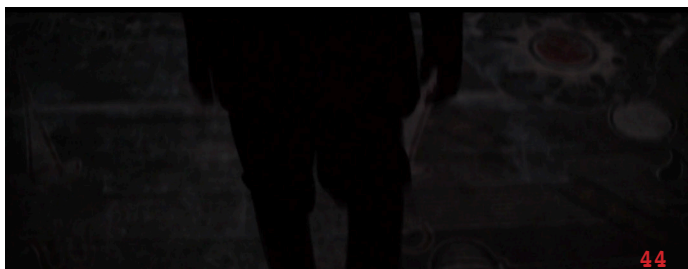
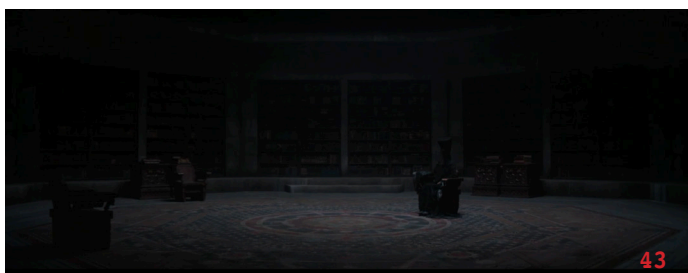
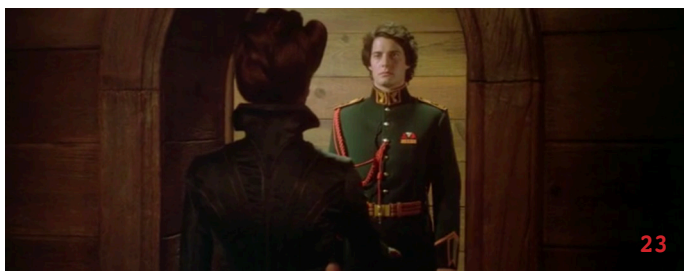
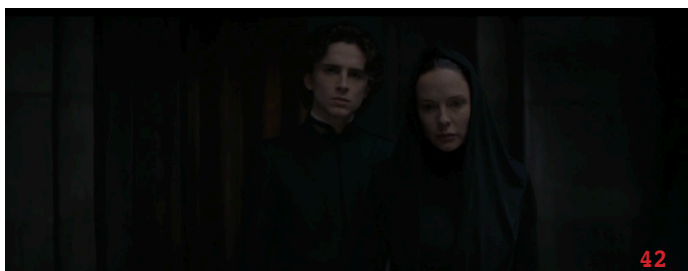
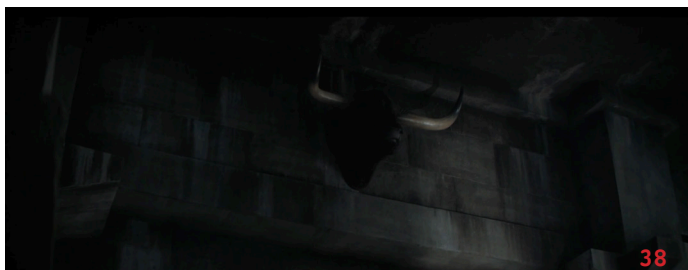
Photogrammes, Paul et sa mère après l'épreuve de la boîte, *Dune* (2021)

c. Voix intérieure généralisée chez David Lynch

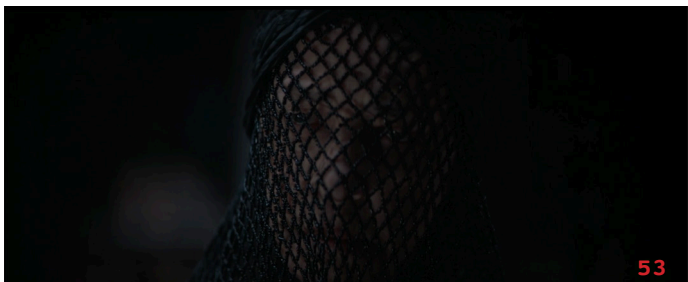
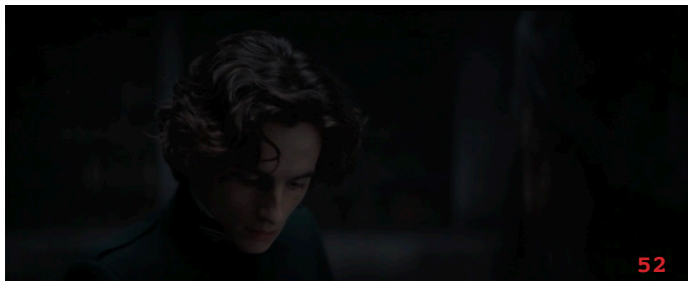
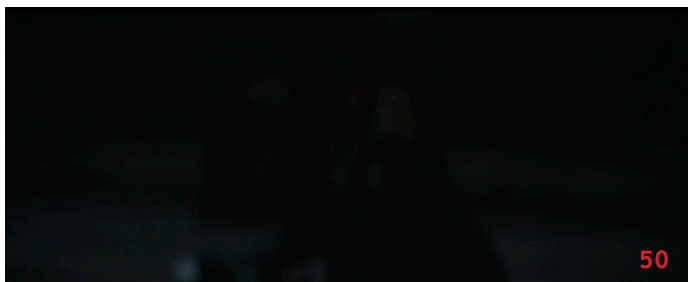
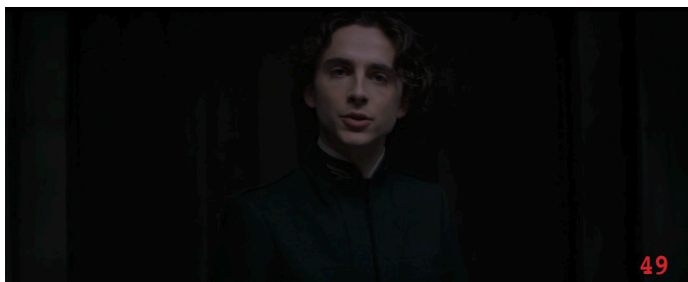
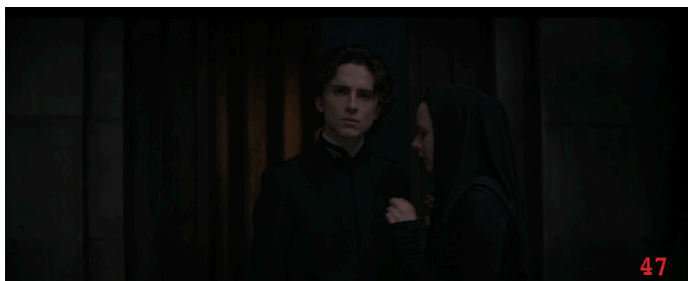
La scène de David Lynch met en lumière dans son premier plan d'exposition, l'emploi de "la voix intérieure généralisée" (Chion, M. 2001, p.85) qui se trouve dans tout le film. Celle-ci entre en lien direct avec le roman de Frank Herbert puisque les pensées des personnages sont constamment exposées en italique tout au long du récit. Les avis concernant l'utilisation de la voix off divergent. Dans son livre sur David Lynch publié en 1992, Michel Chion mentionne le fait que dans le roman, les "phrases-pensées" sont séparées du reste du récit grâce à une différence de police alors que dans le film, Michel Chion parle d'un "continuum entre les phrases dites à haute voix et les réflexions intérieures" et du fait qu'il n'y ait aucun signal qui puisse nous permettre de les distinguer. Il analyse cela de la sorte : « Les voix intérieures du film – souvent dites à mi-voix – sont dans le même espace que les voix extériorisées, et donc brouillent notre rapport au réel. En faire un film-rêve était bien l'intention de Lynch » (Chion, M. 2001, p.85). La scène de David Lynch commence dès le premier plan dans le discours, avec la voix off et continu à se manifester tout au long de la scène avec une grande quantité de longs dialogues qui ont été pensés afin de retranscrire de façon très frontale le contenu foisonnant du roman. Il semble étonnant que pour un film qui tente d'installer une atmosphère mystérieuse et onirique, comme nous l'avons vu dans ses séquences surréalistes de visions, que le reste du film soit aussi bavard et explicatif comme si la transformation du roman en œuvre cinématographique n'avait pas pu être aboutie et s'affranchir du système de narration de l'œuvre de Frank Herbert. La productrice du film Raffaella De Laurentiis, confirme ce ressenti puisque dans le livre *L'espace du rêve* elle écrit : « Notre plus grosse erreur aura été d'essayer de rester fidèle au livre [...] Nous étions toujours sur le mode, mon Dieu, c'est *Dune*... comment oserions-nous tripatouiller une œuvre pareille ? Mais un film est différent d'un livre, et il faut le comprendre d'entrée de jeu » (Lynch D. et Mckenna K. 2018, p. 231). Le film semble donc flotter dans une sorte d'entre deux dont les modes de narration ressemblent plus au théâtre qu'au cinéma. D'ailleurs, le fondu enchaîné qui fait passer la scène de l'extérieur à l'intérieur, installe une sorte de deux dimensionnalités comme si le fondu faisait office de rideau de théâtre afin de séparer les actes entre eux. Dans l'expérience du film dans sa globalité, les scènes de rêves sont celles qui à mon sens nous immerge le plus dans une expérience de cinéma et semblent correspondre davantage à la vision de David Lynch. Cependant, il est navrant que ces moments mystiques et oniriques se perdent dans la dynamique très bavarde du reste du film. Le critique de cinéma François Theurel, écrit dans son article "Éloge d'un échec" publié en 2021 dans l'anthologie de *Dune* que pour lui, le problème principal de l'adaptation de David Lynch réside bien dans ces "deux rapports au rythme irréconciliables", il parle d'ailleurs d'une œuvre "coincée entre deux logiques". Pour lui, ces séquences de rêve « trouveraient leur plein potentiel dans un film homogène, entièrement architecturé par Lynch. Mais ici, deux visions cohabitent jusqu'à parfois s'annuler. Un entre deux qui donne à *Dune* une pulsation étrange, flottante » (Theurel, F. 2021, p. 205).

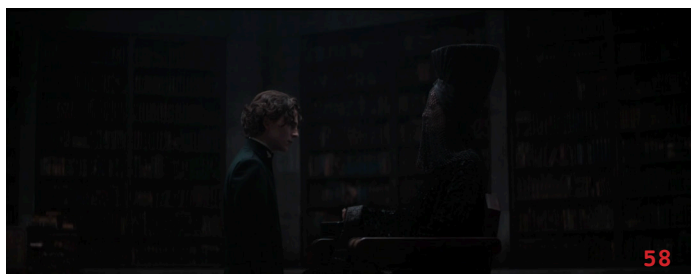
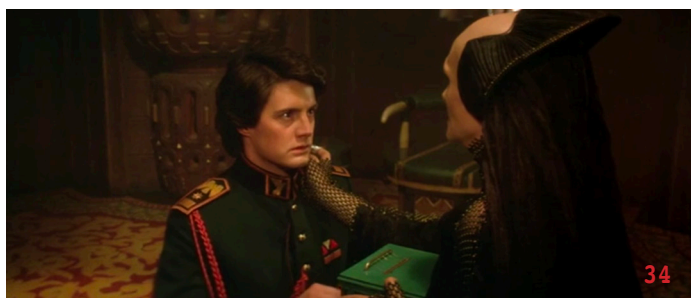
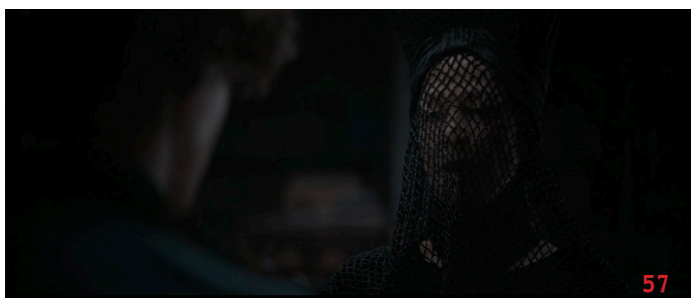
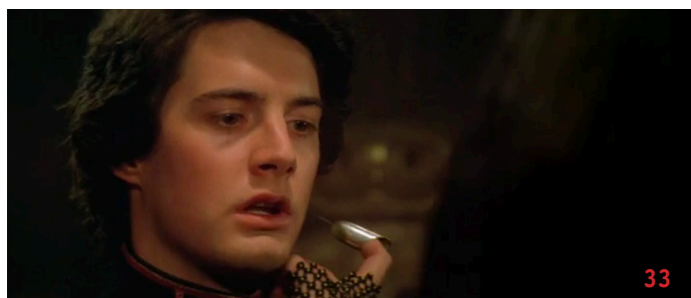
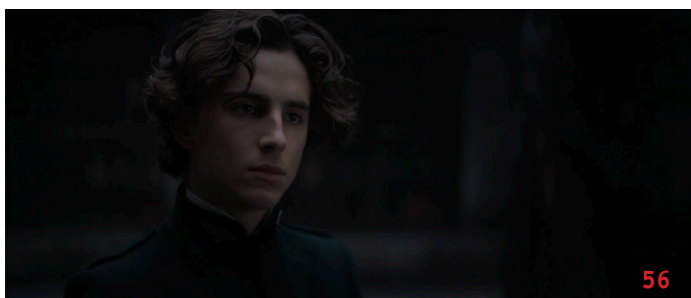
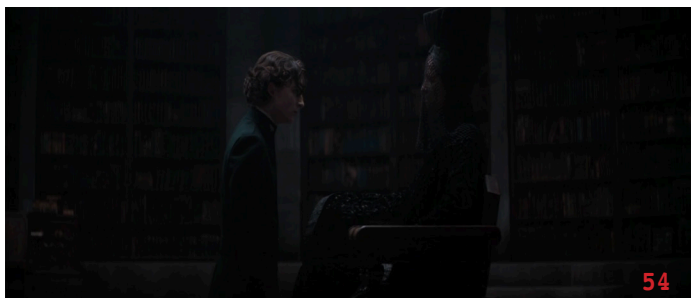
Bien que les scènes de l'épreuve de la boîte présentent des entrées et des sorties différentes, le moment même de l'épreuve se retrouve bien évidemment dans les deux adaptations. Dans celle de Denis Villeneuve, l'entrée de Paul dans le lieu de l'épreuve jusqu'à la fin de celle-ci dure 5 minutes 25 secondes et est composée de 104 plans. La version de David Lynch dure 5 minutes 39 secondes et est composée de 53 plans. On peut voir que dans la nouvelle version le nombre de plan a été multiplié par deux environ. Cela peut s'expliquer dans un premier temps par un travail de fragmentation et de multiplication de plans dans le découpage qui permet de spatialiser le lieu de l'épreuve. En effet, le plan très large numéro 41 montre grâce au rapport d'échelle entre les personnages et le cadrage que l'espace de la bibliothèque est très vaste. Le plan 43, nous montre dans la même échelle de cadrage le revers du point de vue du plan 41. Le spectateur découvre ainsi le lieu de la bibliothèque et la Révérende mère Gaius Helen Mohiam qui assise dans son fauteuil s'apparente à la dame d'un jeu d'échec. La circularité du lieu ainsi que le plan 38 de la tête de taureaux (bourreau du grand père Atréides), transforment cet espace dédié au savoir, en arène dans laquelle va se jouer la vie du protagoniste. Au contraire, la scène de David Lynch ne présente aucun plan large qui puisse exposer le lieu de la scène. Étant principalement composés de plans moyens rapprochés et de gros plans, ces cadrages ne permettent pas au spectateur de ressentir la tridimensionnalité de l'espace et la puissance dramatique que le décor peut apporter dans la mise en scène.

De plus, il est très révélateur de voir que l'action se déroulant dans le plan 31 (durée de 28 secondes) dans la scène de David Lynch, se décompose en 6 plans (plan 49 à 56) dans la version de Denis Villeneuve (durée de 21 secondes en tout). Ce morcellement de plans s'explique en premier temps par le travail de mise en scène de la Voix. Aptitude fictionnelle des Bene Gesserit, la Voix est un neuro-contrôleur qui permet à ceux qui la pratique de manipuler les faits et gestes de ses victimes. Dans cette scène, la Révérende mère ordonne à Paul de la rejoindre et de se mettre à genou à ses pieds. La manifestation et les effets d'emprise de la Voix sur Paul sont révélés grâce au travail de la caméra et du montage. La caméra du plan 49 cadre Paul en plan moyen rapproché puis effectue un travelling arrière lorsque la Voix accède à la conscience du protagoniste, comme si la caméra incarnait le mouvement de l'esprit de Paul qui sort de son corps lors de l'emprise Bene Gesserit sur sa conscience. C'est à partir du moment où Paul ferme ses yeux que le cadrage dans son mouvement arrière se floute et se désancre pour devenir flottant comme si le personnage était aspiré dans la zone d'ombre de son inconscient. Dans la vidéo pour Vanity Fair *Dune* Director Denis Villeneuve Breaks Down the Gom Jabbar Scene (YouTube, 2021) Denis Villeneuve explique lors de ces puissants mouvements de la dolly, les lumières du plateau de tournage ont été éteintes afin de créer un sentiment de vertige et de désorientation. Le plan 50 de 0,7 secondes montre un travelling avant courbé qui se dirige à toute vitesse vers la Révérende mère. Dans le prochain plan 51 de 0,95 secondes, le cadrage devient à nouveau net et distant.



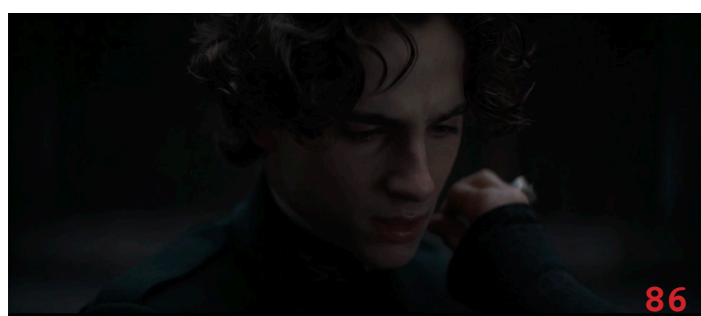
Photogrammes, rencontre de Paul et de la Bene Gesserit





Sa très courte durée nous fait transitionner de façon assez brutale dans le monde conscient de Paul où il va pouvoir pleinement reprendre ses esprits dans le plan 52. Dans la vidéo, Denis Villeneuve explique que le monteur Joe Walker a décidé de monter ce passage de façon très rapide et elliptique afin de donner la sensation que ce passage se déroule dans la durée d'un clin d'œil. L'idée était également de créer un micro-coma nous plongeant dans un état de narcolepsie le temps de quelques secondes, afin de nous déstabiliser et nous faire ressentir que nous-même avons été victime de la Voix (YouTube, 2021). Ce travail de fragmentation temporelle permet au spectateur de s'incarner dans le flux du film et de ressentir dans le corps les effets d'emprise de la Voix et la puissance psychique de la Bene Gesserit. Dans la version de David Lynch, ce passage de l'emprise de la Voix est montré de façon linéaire. La caméra suit dans un travelling circulaire la marche de Paul sous l'emprise de la Voix. Celui-ci reste dans un état de conscience puisqu'il essaie de résister au contrôle tout au long de son trajet. Dans ce cas-là, le spectateur reste dans sa position d'observateur distant et sa lente marche forcée ne crée aucune tension dans ce rapprochement puisque le spectateur a déjà eu le temps de se familiariser avec le personnage de la Révérende mère.

Dans la version de Denis Villeneuve, le plan 52 de la réaction de Paul le cadre de façon légèrement décentré, son cadrage rentre en contraste directe avec le très gros plan du visage de la Révérende mère qui occupe le centre du plan. Bien que celle-ci ne parle pas dans le plan 53, nous ressentons grâce au travail du cadrage et du montage les rapports de forces entre les personnages et le puissant pouvoir qu'elle exerce sur Paul. Un changement de paradigme se manifeste au plan 86 où Paul se trouve à présent au centre du cadre. Il s'agit là du moment où le Kwisatz Haderach s'éveille en Paul. Le protagoniste commence à prendre le contrôle sur la douleur et dominer la scène. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'au début de la séquence dans la bibliothèque (plan 41), Paul apparaît à l'image en second, rentrant dans la salle après Dame Jessica dans un plan général. Cependant, la séquence se termine sur un gros plan de Paul.



Le passage où la Révérende mère ordonne à Paul de mettre sa main dans la boîte se déroule en 3 plans de courtes durées (plan 54 à 56). Le plan 54 permet de recentrer le regard du spectateur dans un cadrage plus neutre qui réunit les deux personnages dans le même cadre. C'est dans ce plan que la Révérende mère donne l'ordre à Paul. Plutôt que de rester dans le même plan comme cela a été fait dans le David Lynch, le montage coupe sur un gros plan (plan 55) de la boîte à douleur et enchaîne sur un gros plan de réaction de Paul (plan 56). Le plan 33 (durée de 7 secondes) dans la version de David Lynch montre en plan serré sur Paul, le Gom Jabbar brandit à son cou.

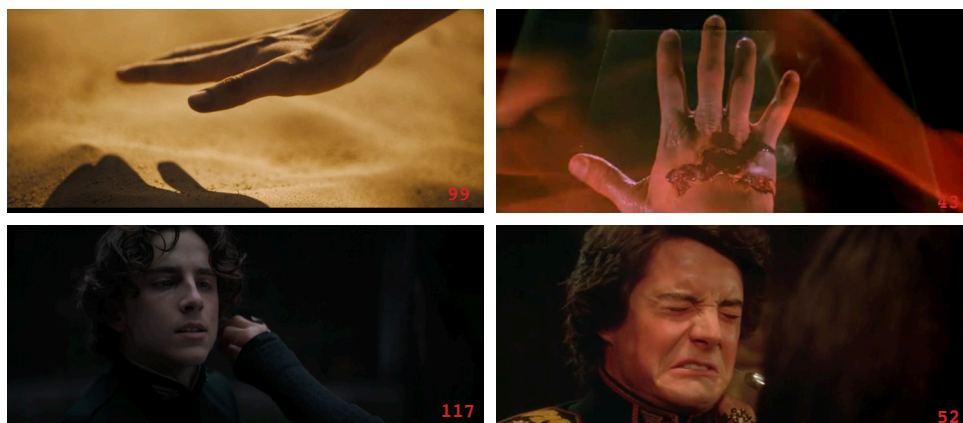
Dans la nouvelle version, cette action qui s'inscrit dans la même durée de 7 secondes est divisée en 3 plans (plan 60, 61 et 62). Le premier (plan 60) montre l'action de la Bene Gesserit portant l'arme fatale au cou de Paul, le deuxième montre la réaction de Paul face à l'attaque (plan 61) et le plan 62 révèle enfin grâce un mouvement de travelling latéral de droite à gauche, l'arme en question. La décomposition du mouvement et des réactions en plan individuel plutôt que d'assembler le tout dans un seul plan est une des principales raisons qui explique le grand nombre de plans dans la nouvelle adaptation. Cela permet au récit de se construire dans une certaine dynamique d'annonciation dans les plans moyens rapprochés et de révélation dans les gros plans.

e. Mouvement de caméra

Les mouvements de caméra présent dans la scène de David Lynch sont effectués pour suivre les mouvements physiques des personnages. La majorité des plans restent cependant tous fixes. Les mouvements de caméra présents dans la nouvelle adaptation endossent un tout autre rôle. Dans un premier temps, la scène comporte trois travellings latéraux. Les deux premiers (plan 62 et plan 72) sont à mon sens effectués afin de mettre en lumière le fait que Paul est bel et bien piégé entre la Révérende mère et le Gom Jabbar (plan 62) et piégé entre sa mère et la Révérende mère. Ces mouvements de caméra mettent donc en lumière les dangers qui rayonnent tout autour du protagoniste et qui l'emprisonne dans un piège mortifère. Le premier travelling de la séquence (plan 62) effectue un mouvement de droite à gauche, ce qui produit un effet dissonant et donne le sentiment (en tant qu'occidentale) que la caméra se déplace à contre-courant. Au contraire, le dernier travelling du plan 144, se déplace de gauche à droite et montre le personnage de Paul affranchi. Il n'est plus bloqué spatialement entre le joug des deux femmes puisque toutes les deux se décalent sur son côté gauche. Dans un deuxième temps, certains plans présentent de très léger zoom in sur Dame Jessica (sur les plans 68, 77, 82) lorsqu'elle se situe devant la porte d'entrée de la bibliothèque. Il est intéressant de voir que ce léger zoom in se manifeste ensuite chez Paul, dans le plan 97, celui qui montre l'éveil du Kwisatz Haderach en Paul, au moment où il a réussi à prendre possession de son corps et maîtriser la douleur. Ces petits zooms in continuent de se manifester sur les plans de Paul (plan 101, 102, 103, 112) et un zoom beaucoup plus important s'avance sur Paul dans le dernier plan 117 où celui-ci se trouve à l'acmé de sa puissance récemment éveillée. Ces légers mouvements de caméra peuvent se traduire comme un souffle qui s'est transmis de la mère au fils afin de l'aider à surmonter cette épreuve. Ce souffle rentre au service du lien qui noue la mère et le fils et rend visible une certaine vibrance interne et puissante propre aux Bene Gesserit et Paul. Cette articulation d'enchaînement de plans de courtes durées fragmentant le mouvement et les dialogues, permet une certaine malléabilité plastique et de jouer avec les mouvements de caméra dans le but de renforcer la narration du film. Cela permet également de mettre en mouvement et de rendre visible les dynamiques invisibles et subjectives de certains personnages.

f. Mise en scène de la douleur

Cette fragmentation du récit en une multitude de plans de courtes durées rentre en contraste avec la version de David Lynch dans le fait que, comme mentionné précédemment, Denis Villeneuve fait le choix de faire ressentir la douleur à travers les réactions de Dame Jessica. Le montage effectue de nombreux allés et retours entre les plans de Paul et sa mère, tous deux étant liés par le son avec la litanie Bene Gesserit récitée à haute voix par Jessica. La version de David Lynch fait ressentir la douleur à travers le discours de la Bene Gesserit qui verbalise les effets de la boîte sur la chair de Paul. Cela implique un rallongement de la durée des plans afin de pouvoir contenir l'étendu des lignes de dialogue. Cette approche frontale de la mise en scène de la douleur est renforcée par les plans 43,46 et 48 qui rendent visibles les effets de la boîte sur la chair de Paul. Là où Denis Villeneuve décide d'utiliser cet espace de visions afin de mettre en image l'ascension des pouvoirs spirituels de Paul (l'utilisation de ces visions peut être contesté comme mentionné dans la partie précédente), David Lynch utilise ces images surréalistes de main en feu afin de rendre visible ce qu'il se passe à l'intérieur de la boîte et les effets de la brûlure sur sa main. Il est intéressant de voir que dans le film de Villeneuve, la douleur est fortement exprimée par Paul au début de l'épreuve, principalement dans le très gros plan 78. Ses expressions s'atténuent vers le plan 86 pour ensuite se transformer en air de défis vers la fin de l'épreuve. La Bene Gesserit quant à elle, reste impassible face à sa douleur tout au long de la scène. Dans la nouvelle version, les personnages semblent beaucoup plus en contrôle de leurs émotions et met en valeur cette idée de surhomme. Cependant, dans la version de David Lynch, Paul ne cache pas sa douleur et l'exprime de vive voix tout au long de l'épreuve. La Bene Gesserit est également beaucoup plus démonstrative et théâtrale dans ses différentes expressions. La scène ne mise pas sur cette idée d'éveil spirituel de Paul et son personnage ne ressort pas transformé à la fin de l'épreuve. En effet, Paul se préoccupe plus du destin de son père qu'il exprime avant l'épreuve et continue après l'épreuve comme si celle-ci ne s'était jamais déroulée. Le contenu de la scène de Villeneuve a alors été densifié par rapport au roman et à la version de David Lynch et c'est en partie ce qui justifie que le nombre de plans dans la scène soit beaucoup plus important.



Comme mentionné précédemment, la scène de David Lynch présente beaucoup plus de lignes de dialogues et allonge en conséquence la durée des plans. La dynamique principale de montage de ces dialogues est de montrer le personnage qui parle puis de couper au contre-champ pour montrer la réponse de l'interlocuteur. Il y a donc une séparation assez nette des dialogues et en moyenne, le temps de pause avant que l'interlocuteur réponde environne de 18 images. Ce résultat a été calculé sur une version française doublée et en conséquence, ces chiffres diffèrent sûrement d'une seconde ou deux par rapport à la version originale. Cette moyenne a été effectuée en calculant le nombre d'images qui se trouvent dans le plan du contre-champ, entre la coupe et le moment où l'interlocuteur commence à parler. Les mêmes calculs ont été effectués dans l'adaptation de Denis Villeneuve et les chiffres montrent que la moyenne de temps de pause est de 26 images, soit une seconde environ. Le théoricien australien du cinéma Barry Salt mène depuis les années 70, des études analytiques comparatives, aujourd'hui appelées 'cinematics', qui ont pour but de créer des statistiques sur l'évolution de la durée des plans dans les films Américains. Dans son article "How They Cut Dialogue Scenes", Barry Salt mène une longue étude dans le but d'analyser l'évolution du montage de dialogue dans le cinéma Américain. Il résume le résultat de son travail ainsi : « En 1939-40, les chiffres (...) montrent qu'elle (le temps de pause entre les lignes de dialogue) était d'environ 14 images, alors qu'en 1957-60, elle avait considérablement augmenté pour atteindre environ 24 images. Elle est ensuite redescendue à environ 14 images au cours des quarante années entre 1959 et 1999 » (Barry S. 2015, trad. DeepL). Il est donc intéressant de voir que dans la nouvelle version de la scène de la boîte, les temps de pause entre les différentes lignes de dialogue se rapprochent plus de ceux dans les films des années 60. Il est étonnant de voir que les chiffres n'ont pas diminués avec le temps puisque la version de Denis Villeneuve s'inscrit dans une dynamique de resserrement temporel plutôt que d'expansion. Comme il s'agit d'une scène où le protagoniste découvre ce qui l'attend au même moment que le spectateur, il semble cohérent que les temps de réactions soient plus lents dans les échanges afin de faire ressentir le caractère inopiné de la scène. Cette lenteur de réaction vient s'ajouter au suspense et à l'aspect mystérieux de la scène. Cette dynamique est ponctuellement interrompue par des réactions rapides qui marquent dans le flux discursif, des points de tension entre les personnages. A l'image de l'utilisation des gros plans dans le montage, ces courts temps de pause soulignent les rapports de forces qui se jouent dans les différentes parties de la scène. Il est intéressant de souligner que dans le dernier échange entre Paul et Jessica, le temps de réponse entre les plans 167, 168 et 170 sont beaucoup plus rapides puisqu'il s'agit du moment dans la scène où Paul confronte sa mère pour la première fois. Ses temps de réponses sont plus courts puisque cette épreuve lui a permis de gagner une certaine assurance. Les moments de pause entre les différents dialogues participent donc également à créer la pulsation du film et de faire ressentir les rapports de force entre les personnages.

Les dialogues dans la version de Denis Villeneuve sont plus courts, mais beaucoup plus nombreux par rapport à la version de David Lynch qui présente en tout deux gros blocs de dialogues. Ce resserrement temporel des dialogues peut s'expliquer en partie par la récurrence des glissements de dialogues d'un personnage sur les plans de contre-champ et de réaction des autres personnages de la scène. Le chevauchement des lignes de dialogues se joue principalement sur deux plans, c'est-à-dire qu'à mainte reprise le personnage commence sa phrase dans le cadre et la finira en hors champ ou vice versa. Cela permet de travailler en montage avec le champ et contre-champ de façon moins symétrique et compartimenté que dans la version des années 1984. Dans celle de Denis Villeneuve, les dialogues sont beaucoup plus découpés et travaillent davantage à intégrer les plans de réactions dans le flux du discours. Ceci semble correspondre à la tendance générale du cinéma contemporain grand public américain puisque, lors de la conférence "Cinematics Across Borders", le psychologue James Cutting affirme, à la suite de ses longues études sur l'évolution de la durée des plans dans le cinéma, que « Les plans de réaction sont de plus en plus courts, mais leur nombre a augmenté. Les allers-retours entre les deux interlocuteurs sont plus fréquents dans le cinéma contemporain. Les conversations en général sont également plus courtes, mais elles sont suffisantes dans les films pour compenser le raccourcissement des conversations. La rupture de la conversation contribue à 40 % de la diminution de la longueur des plans » (Cutting, J. 2018, trad. DeepL). Le discours peut s'étendre sur deux plans comme mentionné précédemment mais également sur trois, voire cinq plans quand le contenu du texte est plus dense. En effet, le discours de l'Helen Gaius Moham se divise et s'étend sur les plans 148, 149, 150, 151, 152. Son discours commence sur Jessica (plan 148) en plan moyen rapproché puis sur elle (plan 149) en plan moyen rapproché. Le plan 150 recule en plan américain pour pouvoir faire apparaître dans le fond à droite de l'image un groupe de Bene Gesserit quand Helen Gaius Moham les mentionne dans son discours « mais nos projets se mesurent en siècle ». Le desserrement de l'image permet donc d'illustrer le contenu discursif de la scène et permet de créer un vif contraste avec l'arrivée des gros plans sur le visage de Jessica (plan 151) et de la Révérende mère (plan 152). Ce découpage accru des dialogues donne une autre clé de compréhension qui viendrait expliquer le grand nombre de plans de courte durée présent dans la scène de la boîte. Cette fragmentation du discours est manifeste dans tout le reste du film.

h. Mise en perspective

Avant de conclure cet essai, il semble intéressant de mettre en perspective brièvement ce qui a été mis en lumière avec les études plus générales qui ont été menées sur le sujet de l'accélération du rythme dans le cinéma américain. Publié en 2006, David Bordwell explique dans son livre *The way Hollywood tells it*, que dans les années 1920, les films provenant d'Hollywood avaient un rythme rapide avec une moyenne de 4 à 6 secondes par plans. C'est à l'arrivée du son que la durée des plans commence à s'allonger puisque à partir des années 1930 jusqu'en 1960, la majeure partie des films sont composés de plans d'une durée qui fluctue entre 8 à 11 secondes. Il ajoute « Aujourd'hui, les films sont en moyenne coupés plus rapidement qu'à n'importe quelle autre époque du cinéma de studio américain.

Certains flirtent avec une longueur de plan qui rappelle le montage muet soviétique de la fin des années 1920 » (Bordwell, D. 2006, p.122, trad. DeepL). Il est donc intéressant de noter que le rythme de montage du cinéma contemporain américain se rapproche de celui de ses origines. Cependant, cette dynamique de décroissance de durée de plan ne fait que s'accroître puisque en 2014, lors de sa conférence "Movies in your brain – science of cinematic perception" sponsorisée par l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences, James Cutting révèle que « la durée moyenne des plans des films en langue anglaise est passée d'environ 12 secondes en 1930 à environ 2,5 secondes aujourd'hui » (Miller, G, 2014, trad. DeepL). Lors de la conférence, le psychologue James Cutting affirme que la durée des plans a changé au fil du temps afin de permettre aux films de mieux s'adapter aux fluctuations naturelles de l'attention humaine. Il affirme que la courte capacité d'attention fait partie de la condition humaine et mentionne que le psychologue américain William James le savait déjà il y a plus d'un siècle en affirmant en 1890 : « Il n'existe pas d'attention volontaire soutenue pendant plus de quelques secondes à la fois » (Miller, G, 2014, trad. DeepL). Lors de la conférence "Cinematics Across Borders" organisée en 2015 par l'université de Chicago, James Cutting continue de partager le contenu de ses études et affirme que les films contemporains arrivent plus facilement à épouser les fluctuations naturelles de l'attention grâce au progrès technologiques. L'évolution des modes de cadrage, de découpage et de montage permettent de développer une emprise sur le regard du spectateur en l'empêchant de se promener trop longtemps dans l'image. Selon lui, cela oblige tous les spectateurs à canaliser leur regard sur le même rythme (Cutting, J. 2018, trad. DeepL). Cette injonction peut être vivement contestée, cependant cela ne peut rentrer dans la structure de cet essai. La réduction de la durée des plans découle de cette évolution puisque Cutting affirme qu'après 3 ou 4 secondes, le regard commence à se promener en dehors de l'élément central de la composition. Ce phénomène de réduction de la durée des plans s'est amorcé selon Cutting par la suppression massive des fondus enchaînés et des fondus au noir comme transition entre les différentes scènes. Il affirme que ceux-ci représentaient environ 10% des transitions dans le cinéma et qu'à partir des années 1970, leur utilisation est devenue de moins en moins fréquentes et en conséquence a entraîné l'accélération du rythme des films. (Cutting, J. 2018, trad. DeepL). Dans un deuxième temps, les études de Cutting révèlent que le nombre de personnage dans le cadre influe directement sur la durée d'un plan. Chaque personnage ajouté dans le plan augmente selon les données qu'il a collecté, la durée de plan de 1,5 seconde environ. Il affirme : « Dans les années 30-50, il y avait en moyenne deux à trois personnages dans le cadre et ce chiffre a diminué au fil du temps pour passer à une moyenne d'un personnage dans le cadre, ce qui peut également expliquer le raccourcissement des plans. S'il n'y a qu'un seul personnage dans le cadre, vous n'avez que cette personne à regarder et cela aussi participe au contrôle du regard du spectateur » (Cutting, J. 2018, trad. DeepL). Dans un troisième temps, la réduction de la durée des plans dans le cinéma contemporain américain s'explique par une utilisation abondante des plans moyens rapprochés et des gros plans. Il explique que les plans larges demandent au moins 8 secondes pour les regarder alors que les plans plus serrés en prennent environ de 3 à 4 secondes. Cela prend donc deux fois moins de temps environ de montrer le visage d'un personnage que son corps en entier. Cutting ajoute que les plans moyens rapprochés sont les cadrages les plus appropriés pour contrôler le regard du spectateur et en conséquence réduire la durée des plans car

« lorsque vous regardez une personne filmée en plan moyen rapproché, votre regard se dirige vers le nez du personnage tout en étant capable de voir le reste du visage autour du nez ; en revanche, s'il s'agit d'un plan rapproché, l'œil devra faire des allers-retours entre la partie supérieure et la partie inférieure du visage. Si vous avez des plans plus larges, il faut plus de temps au spectateur pour voir tout le contenu de l'image » (Cutting, J. 2018, trad. DeepL). Il est intéressant de voir que cette étude se confirme dans la scène de la boîte de David Lynch, qui a été filmée largement en plans moyens rapprochés mise à part lors de l'épreuve qui est montée avec une majorité de gros plans. Cela semble logique puisque l'épreuve représente le moment le plus intense émotionnellement pour les protagonistes. En revanche, la version de Denis Villeneuve présente en plus d'une très large dominance de gros plans, une palette de cadrage beaucoup plus variée. Par exemple, la scène de la boîte à douleur est construite avec de nombreux cadrages allant du général au gros plan très rapproché. Le rapport évoqué par Cutting entre la durée du plan et le cadrage est intéressant à prendre en compte, cependant je pense que les chiffres générés par son étude doivent être considérés avec prudence puisque lors de sa conférence, il n'a pas informé l'audience sur les conditions dans lesquelles les films ont été analysés. Le temps de regard d'un film sur une télévision ou un ordinateur est beaucoup plus court que sur celui d'un écran de cinéma qui offre une plus grande superficie de surface d'image à regarder. D'ailleurs, c'est en cela qu'il est absolument nécessaire de voir ponctuellement les films en cours de montage dans les bonnes conditions de projection, afin de valider la temporalité du film. Il est intéressant de noter que le *Dune* de Denis Villeneuve a principalement été monté pendant le confinement en 2020, ce qui a sûrement du privé l'équipe de nombreux test screen et du guide précieux que donne au monteur, la présence des spectateurs lors de ces séances de projections. Peut-être que cela peut rentrer dans les éléments à prendre en compte afin d'expliquer l'aspect dissonant rythmique du film. Pour finir, de cette réflexion en découle un certain paradoxe. En effet, le phénomène d'agrandissement de la taille des écrans dans les salles de cinéma, rentre en conflit direct avec cette dynamique de réduction de la durée des plans. Nous assistons d'une part au désir de l'industrie de servir au maximum l'expérience d'immersion du spectateur et d'autre part à leur but d'entretenir l'attention du spectateur pour que celui-ci se laisse porter par le flux d'image sans trop 's'ennuyer'. Dans ce désir de contrôle de l'expérience du spectateur en découle, à mon sens, des initiatives qui s'annulent entre elles. Il est difficile en effet pour le spectateur – pour caricaturer – de pleinement s'immerger dans un plan de 2 secondes sur un écran de 16x22m.



Afin de réaliser l'étude de cet essai, j'ai ressenti le besoin de disséquer le film et la fameuse scène de la boîte de manière très méthodique, voir mathématique afin de m'assurer de bien comprendre la construction des deux films. C'était très important pour moi, en tant qu'apprentie monteuse, de rentrer dans cette précision technique afin de retracer le chemin inverse du montage et de rendre visible ses rouages internes. J'ai été initiée à cette pratique de 'dissection' en 2016 lorsque j'ai travaillé en tant que monteuse VFX pendant trois ans à MPC, une compagnie d'effets visuels au Canada, pour le cinéma grand public Hollywoodien. D'ailleurs si j'étais restée à MPC, j'aurais sûrement eu la possibilité de travailler sur le *Dune* de Denis Villeneuve. Là-bas, nous devons passer chaque séquence montée au peigne fin pour analyser toutes les caractéristiques du montage afin que chaque artiste puisse créer leurs effets visuels en accord avec les spécificités techniques des images du film. Cette méthodologie d'analyse m'a permis de renouer avec l'adaptation de Denis Villeneuve et d'apprécier sa grande maîtrise du langage cinématographique. Cette analyse a permis de révéler que les deux adaptations sont en quelque sorte coincées entre deux logiques causées par les contraintes de leurs productions respectives. C'est cela qui explique à mon sens, cet état de perplexité initial dans lequel les premiers visionnages des deux adaptations m'ont ancré.

Le film de David Lynch, un être hybride renié par son créateur, présente tout de même de nombreuses qualités en particulier dans la mise en forme des concepts mystiques du récit de Frank Herbert et dans la création d'espaces oniriques et surréalistes hallucinatoires. Comme le dit François Theurel dans son article "Éloge d'un échec" : « Au-delà de ses visuels, de ses versions fragmentées, de sa confusion... dans le substrat, il existe bel et bien une œuvre. Le fantôme d'un autre film [...] Aimer ce *Dune* c'est accepter qu'on puisse aimer un échec » (Theurel, F. 2021, p. 205). Ce que je retiens de cette œuvre est son élan initial de création qui se fait ressentir comme une force fantôme, sous-jacente au récit principal.

Le film de Denis Villeneuve, dans sa structure globale présente de nombreuses dynamiques de condensations, de fragmentations du récit qui donnent au film une forme d'opacité et empêchent le spectateur, à mon sens, de rentrer pleinement dans la sensorialité du film. De plus, l'analyse de la structure globale du film a permis de mettre en lumière que le film est constitué de plusieurs flux rythmiques, formant un patchwork de temporalités différentes qui viennent altérer le rythme du récit principal et transforment le film en forme hybride dissonante. Cependant, cette analyse a pu permettre d'aller creuser dans les profondeurs du film et mettre à nu sa construction. Cela a révélé que le film recèle de trouvailles narratives dans le but de tisser des liens empathiques entre les personnages et de les ancrer dans un espace à la fois physique et mental, brillamment construit par le montage de Joe Walker. La leçon de cinéma et de montage que je retiens de cette étude est le travail de la caméra et la diversité des cadrages. Les plans deviennent alors matière modelable à agencer par le montage afin de créer du relief d'intensité. Le montage de la matière filmique permet de souligner le contenu émotionnel de la scène et rendre tangible les rapports de forces entre les personnages et leur subjectivité. Le film possède de nombreuses qualités, principalement dans la mise en scène des personnages féminins et dans sa volonté de mettre en forme les forces invisibles et mystiques du récit de Frank Herbert. Dans sa capacité à activer le pouvoir de l'image cinématographique à rendre tangible ces vibrations et énergies.

La version de Denis Villeneuve reflète son ambition de faire appel au langage cinématographique et à son pouvoir d'emprise sensoriel, cependant il semblerait que le format actuel du film ne lui permette pas de pleinement s'épanouir à cause du manque de temps. Il m'aurait paru intéressant de mettre en place un nouveau format semblable à celui des mini-séries de télévision, pour ce type de récit très ambitieux et foisonnant. De diviser le récit en cinq épisodes d'une heure et demie chacun, pour arriver à une œuvre d'environ huit heures. De plus, ce format serait grandement adapté puisque celui-ci se rapprocherait du caractère épisodique propre aux premiers récits des space opéra.

Il est temps de repenser les formats du cinéma de l'industrie hollywoodienne puisque à mon avis, les films produits deviennent des objets paradoxaux, coincés dans des dynamiques qui s'annulent entre elles. D'un côté on voit une expansion massive des films à effets visuels et de la taille des écrans de projection dans le but de renforcer l'expérience immersive du spectateur. Cette évolution demande au spectateur de prendre plus de temps pour regarder ce nouveau flux visuel puisque celui-ci fait face à de nouvelles images digitales de plus en plus singulières et époustouflantes, projetées sur des surfaces de projection de plus en plus grandes. De l'autre côté, on assiste à une diminution extrême de la durée des plans, qui prend pour origine la volonté de l'industrie d'éviter à tout prix que le spectateur "s'ennuie". Or, c'est à mon avis précisément dans cette volonté de maintenir en éveil le spectateur que celui-ci tombe dans une forme de passivité et donc d'ennui. Afin de sortir de cette situation infernale, il me semble bon, en temps de pandémie, de continuer dans cette veine d'injonction paradoxale propre aux progrès scientifiques et au fonctionnement des vaccins : prescrire le symptôme, l'ennui. Il faut réintroduire une bonne dose de temps et d'ennui dans les veines des films grand public, pour donner au spectateur la possibilité de s'immerger dans le film, se perdre dans les images afin que le film puisse, tel un vers des sables des dunes d'Arrakis, laisser des traces de son passage dans le corps et dans l'esprit.



Bibliographie

- ANACLERIO, Gabriele. 2012, “Fantasme conscient et cinéma : le ‘film-rêverie’”, dans Marie MARTIN et Laurence SCHIFANO, dir. *Rêve et cinéma, Mouvements théoriques autour d'un champ créatif*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2012, 141 p.
- BARBER, Nicholas. 2019, “Is Jodorowsky’s Dune the greatest film never made?” BBC culture, <https://www.bbc.com/culture/article/20190312-is-jodorowskys-dune-the-greatest-film-never-made> (Page consultée le 20 novembre 2021)
- BORDWELL, David. 2006 *The way Hollywood tells it: story and styles in modern movies*, USA, University of California Press, 122 p.
- CHION, Michel. 2001, *David Lynch*. Paris, Éditions de l'Étoile, Cahier du cinéma, 84, 85, 94 p.
- COTTE, Olivier. 2021, “Comment adapter DUNE, analyse d'un scénariste”, dans Lloyd CHÉRY, dir., *Tout sur Dune*, Paris et Nantes, L'Atalante & Leha, 2021, 203 p.
- CUTTING, James. 2018 *Cinematics Across Borders*, conférence organisée par Neubauer Collegium, <https://www.youtube.com/watch?v=BPhrYs9KoV0&list=PL9rMERHNG5qrn356E8H-nGEg5pcRQaqMYJ&index=8> (Page consultée le 17 janvier 2022)
- “Dune’ Director Denis Villeneuve Breaks Down the Gom Jabbar Scene”, dans YouTube, par Vanity fair, https://www.youtube.com/watch?v=GoAA0sYkLI0&ab_channel=VanityFair (Page consultée le 30 octobre 2021)
- HERBERT, Frank, 1965, *DUNE*. Traduit de l'anglais par Michel Demuth, Paris, Robert Laffont, 511 p.
- LYNCH, David et MCKENNA, Kristine. 2018, *L'espace du rêve*. Traduit de l'anglais par Carole Delporte et Johan-Frederik Hel Guedj. Paris, JC Lattès, 221, 231, 248 p.
- MILLER, Greg. 2014 “Data From a Century of Cinema Reveals How Movies Have Evolved” dans WIRED, tirée de la conférence de James Cutting à Los Angeles, USA: ‘Movies in your brain – the science of cinematic perception’ 2014, <https://www.wired.com/2014/09/cinema-is-evolving/> (Page consultée le 18 Janvier 2022)

- OROZCO, Edouard. 2021, “Dune - deuxième-partie : la suite de Dune sortira en France le 18 octobre 2023” Premiere, <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Dune-part-2-c-est-officiel-la-suite-du-Dune-de-Denis-Villeneuve-sortira-en-2023> (Page consultée le 20 novembre 2021)
- SALT, Barry. 2015 “How They Cut Dialogue Scenes”, dans Cinemetrics <http://www.cinemetrics.lv/dev/CutDial.pdf> (Page consultée le 17 janvier 2022)
- “Scarabée (Égypte Antique)”, dans Wikipédia, [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Scarabée_\(Égypte_antique\)&action=history](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Scarabée_(Égypte_antique)&action=history) (Page consultée le 10 décembre 2021)
- THEUREL, François, 2021, “Denis Villeneuve nous révèle les secrets visuels de DUNE” , Le Fossoyeur de Films, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=HTmtkhh0AnU> (Page consultée le 15 septembre 2021)
- THEUREL, François, 2021, “Éloge d’un échec”, dans Lloyd CHÉRY, dir., *Tout sur Dune*, Paris et Nantes, L’Atalante & Leha, 2021, 205 p.

Filmographie

- LYNCH, David (réalisateur), 1984, USA, *Dune*, Dino De Laurentiis Company Estudios Churubusco Azteca S.A., 2h17, coul. DVD
- HARRISON, John (réalisateur), 2000, USA, *Frank Herbert’s Dune*, USA, Milk & Honey Pictures, Evision, New Amsterdam Entertainment, Tandem Communications, Victor Television Productions Inc. 4h25min, coul. DVD
- PAVICH, Frank (réalisateur), 2013, *Jodorowsky’s Dune*, USA, City Film, Snowfort Pictures, 1h30min, coul. Diffusé sur Arte en 2021.
- VILLENEUVE, Denis (réalisateur), 2021, *Dune*, USA, Warner Bros., Legendary Entertainment, Villeneuve Films, 2h35min, coul. DVD

doit se réveillerLe dorm

Le dormeur doit se réveiller Le dormeur doit se réveiller Le dormeur doit se réveiller Le dormeur doit se réveiller



Le dormeur doit se réveiller Le dormeur doit se réveiller Le dormeur doit se réveiller Le dormeur doit se réveiller