

Les conditions de production d'un rêve futuriste

Dune

Danièle Trottier

Numéro 24, printemps 1985

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/21907ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Trottier, D. (1985). Compte rendu de [Les conditions de production d'un rêve futuriste / *Dune*]. *24 images*, (24), 28–29.

DUNE

Les conditions de production d'un rêve futuriste

Danièle Trottier

La technologie dans les films de science-fiction donne souvent l'impression d'une diversité multiforme et éblouissante, mais, hélas, les schémas de valeurs sous-jacents sont toujours les mêmes: extrêmement rigides et polarisés par le recours aux immanquables stéréotypes qui divisent de plus en plus notre monde en bons et méchants, et ce qui est pire encore, en toujours-bons et toujours méchants.

Dune ne manque pas au rendez-vous des produits culturels de notre époque qui reproduisent de façon admirablement dramatique quelques-unes des tendances les plus inquiétantes de notre civilisation.

Le récit en lui-même n'intéresse guère, car ce n'est pas ce qui est dit qui est révélateur de l'objet culturel, mais la forme de celui-ci: *comment* est modélisé le script. Il est significatif à cet égard de voir comment une structure dichotomique, celle des toujours-bons et des toujours-méchants (anhistoriques par leurs comportements monolithiques), s'actualise par le biais d'une esthétique aussi douteuse que celle des sadiques-punks qui affrontent les vengeurs-nazis.

On ne parlera jamais trop des mécanismes d'identifications — puissance de séduction de l'objet culturel — qui entraînent l'adhésion spontanée et aveugle du spectateur. Quoi de plus commode en effet que de revêtir les méchants de l'histoire — par leur cruauté, leurs actes cahotiques et carents de solidarité et de tendresse — d'une esthétique de la «marginalité criarde». Coupe de cheveux «punk», conduite répulsive

et auto-marginable, poivrée d'une rudesse «rocker» des années 60 et salée d'un homosexualisme des plus agressifs où sang, salive, semence et pus se mêlent dans un paroxysme de sexe et de mort.

Cette esthétique de la laideur et de la violence crie la socialité de cette froide fin de siècle.

Derrière le revêtement séducteur de la fiction futuriste (empreinte de

Paul Smith dans le rôle de *Best Rabban*



messianisme magique), se profile un schème de pensée, obscène par son manque de scrupule absolu, qui n'hésite pas à attribuer les contre-valeurs de «nos» sociétés — la haine, la cruauté gratuite, la trahison, etc. — à des prototypes sociaux: la grossièreté des motards, la lascivité des homosexuels ou des déviés sexuels, ou le scandale de la simple existence des groupes identifiés comme sous-culture ou contre-culture.

À l'intérieur de cette sensibilité dés-humanisée, ces stéréotypes serviront de contre-exemples pour mettre en valeur ceux de l'Ordre, de la Volonté de Puissance et de la Purification par le feu et par le sang (qui nous rappellera peut-être les «nettoyages» au Guatemala). Curieusement, les toujours-bons ont, eux, le privilège de faire l'amour, d'avoir un père et une mère, etc., dimension «humaine» qui est niée aux «affreux» comme s'ils étaient venus au monde par génération spontanée (les stéréotypes ont toujours ce petit relent d'absurdité dû à leur caractère réducteur). Bref, les bons sont beaux, intelligents, solidaires, «humains» jusqu'à la moëlle dans leur souffrance filiale, ayant enfin toutes ces remarquables qualités qui précipitent les spectateurs dans leurs bras.

Et pourtant ces belles qualités fonctionnent dans le cadre d'une organisation sociale et politique qui hisse encore les drapeaux, symbolisme douteux qui évoque le concept d'État/pouvoir. Ce monde, fortement vertical et militarisé, à mi-chemin entre la grandiloquence hitlérienne et la monarchie la plus désuète, met en scène des meneurs d'hommes qui, avec leur origine prédestinée et leur destin fulgurant, apparaissent comme des êtres au-delà de l'histoire des hommes.

En réalité, la science-fiction, à sec dans sa curiosité technologique d'une vision humaine projetée vers le futur, retourne aux vieux symboles et mythes bien «terriens» où l'on essaye de créer un sens nouveau par le contraste d'une vieille esthétique et d'une réalité technologique d'avant-garde: nacelle de Christophe Colomb truffée d'électronique,

habillement de la Renaissance au milieu de l'espace galactique. Malheureusement pour eux, et surtout pour nous, les symboles, mêmes remaniés, gardent leur sens originel, et pèsent lourd quand il s'agit d'alimenter ce mythe éternel de l'Autre intrinsèquement mauvais.

Car tout échange entre ces peuples de l'espace est marqué par les inévitables rapports de force, la crainte et l'agression. Les rencontres d'êtres différents s'amorcent immanquablement par un geste d'appropriation: volonté de puissance et mainmise sur tout ce qui bouge. Ce film ainsi est très révélateur des conditions de production, qui, elles, ne sont guère futuristes.

Dans cette mer de clichés atroces, le spectateur s'unira au protagoniste fasciste, dans la scène finale, lorsqu'il proclamera l'amour sur le torse éclaté de son adversaire. Le discours du pouvoir est désormais lié indissolublement à celui de l'amour. Le héros est beau, et d'ailleurs nous n'avons vraiment pas le choix, puisque «les autres» (c'est-à-dire l'inconcevable altérité qui nous menace au seuil de nous-même, comme les peuples, aujourd'hui, qui ne peuvent se rejoindre que par le stéréotype ultra-réducteur) sont terriblement effrayants, tant par leurs actes que par leur aspect physique.

Dune, ce produit culturel des années 80, est un dangereux symptôme des frontières de notre manque de sensibilité. Ce film, qui attirera certainement les foules, est trop sensible à la voix du pouvoir qui, elle, fait rarement des nuances.

Dune est un séduisant piège technologique et esthétique — celui du *statu quo* et des sécurisants — qui ne nous laisse aucun choix lorsque nous nous laissons prendre à son jeu des implacables contrastes.

DUNE

États-Unis, 1984

Ré: David Lynch

Scé: David Lynch, d'après le roman de Frank Herbert

Ph: Freddie Francis

Mus: Groupe Toto, Marty Paick, Brian Eno

Int: Kyle MacLachlan (Paul Atreides), Kenneth McMillan (le Baron Vladimir Harkonnen), Francesca Annis (Lady Stilgar), José Ferrer (l'Empereur Padishah), Jürgen Prochnow (le Duc Leto Atreides), Silvana Mangano (La Révérende Mère Ramallo), Dean Stockwell (le Docteur Yueh), Kenneth McMillan (le Baron Vladimir Harkonnen), Sting (Feyd-Rantha), Linda Hunt (Shadout Mapes) Brad Dourif (Piter), Alicia Roanne Witt (Alia Atreides), Virginia Madsen (la Princesse Irulan).

140 minutes, couleurs.

Linda Hunt dans le rôle de Shadout Mapes

