

FOREWORD

序文

ドゥニ・ヴィルヌーヴ

P1 宇宙から見た惑星アラキスのコンセプトアート

P2-3 アラキスの砂漠で、超巨大生物である砂蟲(サンドワーム)を操るひとりの砂乗り(サンドライダー)を描いたコンセプトアート

P4-5 このコンセプトアートでは、アラキスのスパイス採取機である砂運り車(サンドクロウラー)が描かれている

P6-7 砂漠の上を飛行するハルコンネンの羽ばたき飛行機(オーニソプター)を描くコンセプトアート

次頁 監督のドゥニ・ヴィルヌーヴ

砂漠は人の心に深い孤独感を植えつけ、我々に己を省みよと迫る。砂漠は無敵のごとく、死の恐怖を拡大させる。砂漠は人の社会的ステータスを剥ぎ取り、目眩を覚えるほど延々と続く空間と時間に晒された我々は、無防備のまま取り残される。砂漠は催眠をかけるがごとく、我々を何者でもない、単なる生物に立ち返らせてしまう。砂漠は喜びや空虚さを与え、抑鬱の誘因となり、ときには底なしの恐怖さえも引き起こす。この鳥りなき孤立感こそが、「DUNE/デューン 砂の惑星」(2021)のプロダクションデザイナーのインスピレーションの引き金となるのだ。

私はかなり早い段階で、プロダクションデザイナーのパトリス・ヴァーメット (『ボーダーライン』(15) や『メッセージ』(16) に参加) こそが、この映画制作に必要なアーティストだとわかった。彼は、クリエイティブな人物で新しい領域をどんどん開拓してやろうという貪欲な野望を持つ。それがパトリスを選んだ一番の理由だ。それに、奇抜なビジョンと激しい情熱はもちろんのこと、彼しか持ち得ない素晴らしい感性が必要だった。彼なら私が目指していることを理解してくれると確信していたし、常人とは異なる芸術的センスが十分備わっているゆえ、要気楼のように、なかなか到達しがたいレベルの光景の再現もなんとか可能にしてくれることを知っていたのだ。

1965年に「デューン 砂の惑星」を上梓した作者のフランク・ハーバートは、想像の中で未来における未知なる土地を探検し、それを文筆にしたためた。それから数十年後、パトリスは、著者が小説で思い描いた世界を視覚化すべく、

同じ道をたどることになったのだ。我々がこれまで目にしたことのない「デューン」の世界を創造し、この小説を読んだときに誰もが思い浮かべていた光景を映像にしてスクリーンに映し出すのが、今更、私の仕事となったが、彼はそれを手伝ってくれるはずだと信じて疑わなかった。

「デューン」のファンが、この映画に登場する世界はフランク・ハーバートの描写そのものだと認めてくれること、少なくとも、映画が小説の趣旨に深くつながっていると感じてくれることが私にとって重要だ。我々は、できる限り小説に忠実であろうとしたが、原作を純粋に愛するあまり、衝動的に小説の境界から外れてしまうこともあったかもしれない。ひとつの物語を大スクリーンに映し出す映画に作り替えるには、「変容」が必要となる。詩や小説といった文学作品のエッセンスを正確に脚色しようとしても、どうしても原作通りに映像化できない部分が出てくる。映画を創造的な一作として完成させる場合、そうした決断とうまく折り合いをつけないとダメだ。砂漠を横断し始めたら、歩みは止められない。前進し続けねばならないのだ。

この映画の制作を進め、撮影しているとき、私は常にフランク・ハーバートが小説で綴った言葉を心に留めておいた。彼の文章なしでは、この焼けつくようなビジョンの中を進む道を見つけることはできなかっただろう。

パトリスをはじめ、我々とともに本作に関わった全てのアーティストによる芸術作品を、どうか楽しんでほしい。





ドゥニとティモシーは、ポールがどのように思考し、動くのか、何が彼のモチベーションになるのかを決めるため、何ヶ月もかけてキャラクターを仕上げた。「ストーリーが原作から受け継がれているのはもちろんだけど、僕は、小説のポールの高い精神性を映画版でもちゃんと再現したいと考えた」と、ティモシーは説明する。幸いこの俳優は、ドゥニと共同作業をしていけば、ポール・アトレイデスを演じる経験の基盤が築けるとわかっていただ。「本当に、自分の全てを役に投げられると感じた。ドゥニの『灼熱の魂』や『静かなる叫び』(09)、『プリズナーズ』(13)といったインディ映画のルーツや、『星の大海』映画においてもしっかりストーリーがキャラクターに基づいていることを考えたとき、これ以上信頼できる監督はいないと気づいたんだ」

コスチュームデザイナーのジャクリン・ウェストは、本作ののためのインスピレーションをデヴィッド・リーン監督によるクラシック映画に求めた。「『アラビアのロレンス』(1962)は10回は見たわ」と、彼女は語る。「ドクトル・ジバゴ」(65)もね。戦闘訓練のシーンでポールが着ている白いシャツは、ジバゴの白シャツを現代風にしたもの。そんな感じで影響を受けているわ。時を超越した外見に未来的なひねりを加えるべく、ジャクリンと彼女のチームはボタンやファスナーを避け、代わりに、マグネットだけで襟を留めるスタイルを採用した。

ジャクリンは早期に行った試着で、ポールに命が吹き込まれるのをその目で確認して、絶了されたという。「衣装を着た途端、ティモシーは別の人物になったの」と、彼女は振り返る。「顔つきが変わり、外見全体が変化した。コスチュームが、俳優とキャラクターの橋渡しになったのね」

「年長者並みの判断力がある
ティーンエイジャー。
それが、まさに
ポール・アトレイデスなんだ」
—ドゥニ・ヴィルヌーヴ



前頁左 トレーニングルームのセットのティモシー・シャラメ

前頁右 ヨルダンの砂漠のロケーション撮影で、構ったダイクをチェックする監督と主演俳優

本頁 ゴム・ジャパールのテストのため、母(レベッカ・ファーガソン)に起こされるポール(ティモシー・シャラメ)



左上 パリセット（大塚集
田）を弾くジョシュ・ブロー
リン

左下 ガーニーを象徴する
楽器のコンセプトアート

右下 戦闘訓練シーンを
演じるティモシー・シャラメ
とブローリン

ていると信じてもらえる形にするため、制作の過程でいろいろな人の手を借りた」と、ダグ・ハーロッカーは打ち明ける。まず、声をかけたのは地元ハンガリーのチェロ職人だった。「彼はパリセットを作るのに、実在している楽器を改造しようと挑戦してくれた」と、ダグは思い返す。だがあいにく、完成した品は、みんなが納得するものではなかった。そこでダグは、今度は地元の小道具職人に依頼。たまたまその職人は、ギター奏者でもあった。彼が映画に必要な楽器の形を作り上げるのに、6週間がかかった。フレットとチューニングペグ部分の作製には、地元の宝石職人まで呼ばれた。こうして、パリセットはようやく完成に至る。外見は素晴らしい出来になったものの、実際にはチューニングができず、実用性はない。「自分はギターを弾くんだが、この楽器が弾けないことは知っていた」と、ジョシュは明かす。セットで彼は、小説に出てきた歌詞とハンズ・ジマーが作曲したメロディーを用い、「ガーニーが作った」パレードをアカペラで歌った。



シールド

シールド装置は、武器による攻撃やそれ以外の衝撃から身を守る電磁場を発生させる。特に銃弾などの高速武器に対して効果的で、それらはシールドの表面に当たって跳ね返る。シールド対象として、この世界の戦士は、「スローブレード」テクニックという、すばやい動きを封じゆっくりと剣を振り出すことでバリアを貫通させる手法を鍛錬してきた。エネルギーシールドが一度破られると装置のシステムは解除され、使用者は剣に対して無防備な状態で晒されることになる。スローブレードの映像化のアプローチには、今までにない新しい戦闘技術の開発が必要だった。「デューン」の世界では、従来の速くてパワフルな一撃とは正反対の剣術が要求される。「スローブレードは、興味深い型を生む」と、戦闘コーディネーターのロジャー・ユアンは今回の仕事について言及する。「敵側の目的は、相手の身体のどこかにあるシールド装置のスイッチを見つけ出し、それを破壊することなんだ」

1985年の原作小説では、防護シールドは、腰に着けたシールドベルトによって稼働させる設定だった。しかしながら、ドゥニは、この装置をもっと現代風にしたいと考え、手の甲に上向きに着用させるようにした。さらに、シールドのエネルギー領域の描写が、スコットランド生まれのカナダ人監督ノーマン・マクラレンの作品を思い起こさせるものにしたとも思ったという。マクラレンは、実験的で、抽象的な手描きアニメーション作家として知られている。「シールドは、アーティストックに見えるようにしなければならぬということにはわかっていた」と、視覚効果監督の



ポール・ランバートは振り返る。「実際に手でフレームをペイントしたりしているよ。衝撃点が可視化されるわけだが、我々はインパクトを受けた前後のフレームをコピーし、衝撃に合わせて共振しているように見せるため、シールドの揺れを身体に継ぎ合わせたんだ。瞬間的なトリックだけど、合成を担当するアーティストが全員このスキルを持っているわけではない」。コンセプトの試行錯誤を重ねるうち、視覚効果で見せる色も変わっていった。シールドをすばやく叩くと、攻撃を防衛したと知らせる青い光が放たれ、剣がゆっくりとシールドの表面を貫通すると赤くなる。つまり、赤い光は、シールド使用者に、シールド機能停止の瀬戸際にいることを警告するのだ。

左上 シールド装置のコン
セプトアート

右上 訓練シーンのこの
ひとコマで見られるシールドの青い色は、相手の打撃を防いだことを示している

右下 スローブレードという
ゆっくりとした動きのブレードがシールドを突き抜けると、赤い色が現れる



男爵を造形する

男爵の全身を覆うファットスーツは、『DUNE/デューン 砂の惑星』のヘアメイク部門において最も重要な仕事であった。ステランは、何層もの特殊メイクを施され、造形物を装着されるのに、最大7時間も椅子に座っていなければならない。「精神的には、そこまで苦じゃなかった。メイクアップアーティストたちの仕事ぶりを見るのは面白かったからね」と、本人は打ち明けている。「だけど、すごく座り心地の悪い椅子に座って、大西洋を横断するフライトに耐えないといけない感じではあった」

プリプロダクションの早い時期に、ヘアメイクデザイナーのドナルド・モワットは、ルーヴェ・ラーソンと彼の妻エヴァ・フォン・パールに連絡をした。ふたりは特殊造形のエキスパートで、ハルコンネン男爵に命を吹き込むという難しい仕事を引き受けてくれたのだ。ステランが拠点としているストックホルムで作業を行うことになり、この特殊メイクアーティスト夫妻と彼らのチームは18週間をかけて全身スーツを作り、何層も複製した。というのも、その日の撮影が終わるたびに、どうしてもスーツを壊して俳優を中から出さないといけないからだ。

男爵の身体のデザインは、肥満体でも力強さを発揮する実物大のクレイでの造形から始まった。「かなりの巨大サイズのため、このスーツに携わっているスカルプターは10人もいると、ルーヴェは言っていたよ」と、ドナルドは振り返る。

返る。並外れた体格ではあるものの、できるだけ違和感がなく自然に見えるよう、身体の部位ごとに造形が施され、彫取りがなされていった。「単に普通サイズの10倍の大きさにすればいいわけではない。あくまでリアルで、なおかつパワフルな感じを出せるようなボリュームを選んでいったんだ」と、ドナルドは説明する。

撮影期間中、ステランは午前4時半から8時の間にスタジオ入りし、午後の撮影に備えるというパターンであった。まず、男爵の顔と肩の特殊メイクをし、それから他の部分を徐々に付け足していくという流れだ。ファットスーツには、発泡ゴム系のパッド、冷却ベストが重ねられており、重量中和装置で宙に浮くシーンを撮る場合は、ステランにハーネスも取り付けられた。メイクの最後には、ルーヴェ、エヴァ、そして彼らのスタッフは、全身に人工皮膚を被せ、完璧な外見に仕上げた。

しかしながら、最もデリケートな作業となったのは、顔のメイクであった。クローズアップ撮影に耐える出来栄でありつつ、ステランの表情や感情が目立たなくなってしまうのは避けなければならないのだ。「特殊造形物の量を減らしたり、過激なメイクをしないようにする場合もある。そうすれば、俳優の顔が見える」と、ドナルドは付け加える。

前頁 ステラン・スカルスガルドに装着させたファットスーツに最後の仕上げを施すメイクアップアーティストのルーヴェ・ラーソン(左)と彼のチーム

上 男爵を作り上げるための特殊メイクの装着物は、エヴァ・フォン・パールとルーヴェ・ラーソンのストックホルムの工房で、彫刻、彫取りが行われ、ステラン・スカルスガルドに装着させた



BGIは、別シーンのために複数の異なるバージョンのオーニソプターも造った。構造工学的点で、この乗り物を作るのが一番難しくかった理由は、ソプターの外観が本物らしく見えるだけでなく、俳優やスタッフがシーン全体を撮影するのに十分機能的な内装を有していないといけないからであった。「オーニソプターのデザインは、信じられないほど素晴らしいんだ」と、BGIのスチュアート・ヒースは明かしている。「とはいえ、現実世界でこの種の乗り物を造ろうと思うと、物理法則に逆らうことになるだろうね。スチュアートとBGIのスタッフは、各部門と密接に協力して作業を進め、カメラ、照明、スタント用の設備、そして特殊効果のための機材を機に搭載させた。「もうひとつ大変だったのは、気温の高いヨルダンに、これほど大きくて暗い色の物を持ち込むことだった」と、彼は付け加える。「熱膨張で複合素材が変形したケースを見た経験がある。だから、問題解決のために耐熱性の高い材料を見つけたよ」

サンドワーム特有の性質は、獲物を攻撃するときにも現れる。この生物の強さとパワーが生み出す震動はあまりにも激しく、砂が泡立って液状化するくらいなのだ。これはSFではない。科学である。十分に強い震動を起こした場合、砂は水と同じようになり、表面にあるもの全てが底へと沈んでしまう。ティモシー・シャラメ、ジョシュ・ブローリン、シャロン・ダンカン＝ブルースターは、別々のサンドワームによる2度の攻撃シーンに登場する。その撮影はヨルダンで行われ、砂の下で震動が起こるのをシミュレーションする装置が用いられた。「離れている砂漠のエフェクトを作り出すため、10個もの異なるバイブレーション・エンジンを持ち込み、大きな装置を組み立てたんだ」と、特殊撮影監督のゲルド・ネフツァーは説明する。「我々は、いろいろな砂や塵らかい素材を用いてテストを行った。最大の震動が生み出せたとき、ドゥニは大喜びしていたよ。装置は砂の下に埋められた。ゲルドがバイブレーションプレートを作動させると、その上に立っていた、あるいは膝をついていた俳優たちは、まるで流砂に飲み込まれていくような状態になった。「あの砂の力には、本当に驚いたわ」と、シャロンは笑って話している。

前頁 初期のサンドワームのコンセプトアート

下 サンドワームの最終デザイン。手前には墜落したオーニソプターが描かれている

