

目で見る音楽

ロジャー・ディーンが手がけた音楽界で称えられる不朽のロゴの制作秘話

【写真】イエスのロゴの完成したオリジナルを掲げるロジャー・ディーン

ゴットリーブ・ブラザーズ：今年はイエスのアルバム『危機』のリリース50周年に加え、ロジャーさんの作ったロゴも誕生50年を迎えますね。

イエスのロゴは音楽史上最も偉大で不朽のロゴのひとつとなりました。完璧なロゴだと思います。

ロジャー・ディーン：他の人から褒められるとやっぱり嬉しいですね。ロゴはイエスから頼まれたものではないんです。それ以降のアルバムのデザインも頼まれてはいなかったと記憶しています。向こう見ずな挑戦でしたね。

何かとてもカッコいいものを作れる気がして、イエスには何か本当にカッコいいものを使ってほしかったんです。

自分的に『こわれもの』のジャケットには満足していませんでしたよ。それでリスクを取ったんです。

向こう見ずってやつですよ。「作ったからみんなが気に入ってくれるといいな」ってね。

GB：文字の形は『こわれもの』のロゴからちょっと変わりましたか？文字同士がつながり重なったようになりましたよね。それともまったく新しいデザインなんですか？その発想はどこから？

RD：文字をミックスするとき、形のファミリーがあるんですよ。楔形文字で作れば全部三角形です。

中国語や日本語で書けば書道だったり、書き方や筆のハネなどだったりがありますよね。

でも大文字のY、E、Sはそれぞれ違うファミリーの文字なんです。ホガースはSの線の美しさを書いていましたね。

でもEは大文字だと不細工で、Yはというところすごく不思議な形です。3つとも違うんですよ。バラバラなんです。

だから小文字でパツとするものを作らなくちゃならなかった。錯覚みたいなものですかね。簡単じゃありませんでしたよ。

インパクトがありながらさりげないものを作る、それが課題でした。

デザイン的にも理念的にも課題で、それに加えて頼まれてもないのに作っているという事情もあったんですよ。

GB：ロジャーさんの最初の本『Veivs』を最近再読していたんですが、

ロゴについてシンプルほど良いと説いていますよね。

その例としてイエスのロゴを挙げられていました。でも失礼ですが僕らはそれは違うとっていてご意見を伺いたいです。

あのロゴはちっともシンプルじゃないと思います。たぶんシンプルに見えるだけで文字の重なりはものすごく複雑です。

文字がお互いの上や下を通ったりeの穴の部分を通ったり立体感もあって、頭がこんがらがります。

それからあの初期のバージョンに加えたインラインとアウトラインの見事な描き方。

あれも同様に重なった錯覚になっていますよね。ロジャーさんにとってはシンプルなのでしょうか？かなり高度だと思いますよ。

RD：僕としては、「イエス」という名前はすごくいいと思うんですよ。シンプルで一単語ですからね。

だってロゴのネタが『アーサー王と円卓の騎士たち』とか…

GB：それが『海洋地形学の物語』とか…

RD：それはやりましたよ！大変だったんだから。「イエス」は3文字、「エイジア」は4文字。

それはまだマシでしたね、簡単ではなかったけれど。

これをいつも話すんですけど、ずっと昔にサンフランシスコでサイン会をしていてですね。

男の子がロゴを描いてくれていうんですよ。それで僕は四角っぽいロゴにトンボを描いたんです。

そうしたら「そうじゃなくていつものロゴを描いてください」って。

それで男の子を見て言ったんですよ、「どんなだったか覚えていないんだよ」って。

すると「そんなはずない。僕は学校のノートに何百回も描いているんだから！」と言うんです。

それで言ってやったんです。「そこが違いだよ。僕は一度しか描いてないんだよ！」ってね。

GB：僕らみんな学校のノートに何回も何回も描いて練習しましたよ。でも全然上手くならなかったんですよ。だって世に出回っているものなんてすごいですよ！

ロジャーさんもあのロゴを描こうとして失敗している作品を見たことがあると思いますが、ロジャーさんのじゃないとどれもめちゃくちゃなんですよ。

RD：いろんなバージョンを見ましたが、中にはとても良いものもありましたよ。もう長いことやっていますが、昔はグラフィティアートの大会に呼ばれていたんですよ。みんな僕がインスピレーションだって言ってくれて。僕としては「どこが？」って感じだったんですけど。でもそこですごいグラフィティも目にしてきましたよ。

GB：『Views』の中で、ロゴが出来上がるまでを段階的に見せた、ロジャーさんのスケッチブックと思われるページがありますよね。このページの内容について教えてもらえますか？初めてロゴを思いついたときのものなんですか？どうやって思いついたんですか？本当に初期のスケッチなんですか？

RD：その通りです。自分へのご褒美旅をしていたんです。ブライトン・ベルっていう電車に乗っていてね。その電車の最後かその前の運行だったかな。車内で朝食が振る舞われるんですよ。僕はロンドンからブライトンに向かっていて、自分へのご褒美旅というわけなんですけれど。ニシンの燻製のキッパーを食べていたんです。当時は伝統的な英国の朝食だったんですよ。話がずれましたが、この電車に乗って朝食を食べて、イエスのロゴのことを考えることにしたんです。で、スケッチし始めたんです。電車に揺られていたのは1時間くらい。その1時間でこの6つのスケッチを描いたんです。なのであの旅でできたと言えますね。

【写真】ロンドン発のブライトン・ベルでロジャー・ディーンが描いたオリジナルスケッチ6つ

GB：まさに電撃が走った感じですね！トレーシングペーパーとかベラム紙とかで重ね書きにしているんですか？スケッチブックに透ける紙を使っているのを見ましたが。

RD：トレーシングペーパーは使っていないんです。ディテールペーパーという半透明の製図用紙を使っています。その後それよりも透けるタイポディテールペーパーというものを使っていました。今ではトレーシングペーパー、ディテールペーパー、タイポディテールペーパーのスケッチブックを持っていてそれをとっかえひっかえしています。でも電車でそのスケッチをしたときはただのメモ帳だったんです。持っているスケッチブックの中で一番小さいものだとモレスキンの手帳でね。ランチとか外出するときはそういったのをいつも持ち歩くんですよ。

GB：電車でよくこんな正確に描けましたね。電車が全然揺れなかったのか、それともロジャーさんがびくともしなかったのか。キッパーと一緒にコーヒーも頼まなかったんですか？

RD：キッパーだらけになっていなくて僕も驚いていますよ。たぶん描き始める前に食べ終わっていたんでしょうね。正確なんかじゃありませんよ。それがキモなんです。正確じゃない。ごてごて飾り書きにしたり曲線にしたりしてもいいんですけど、それだと絶対に上手く描けない。絶対正確にはならないんです。

だから気ままに流れるような文字を描いたときは点どうしが重なることは決して当てにしません。難しいからね。うまくコントロールする、線がきれいに見えるようにする唯一の方法はきれいじゃないようにすることです。きれいに描いてミスればミスしたのがすぐ分かる。でも線がガタついていれば常に軌道修正できますからね。初期のイエスのロゴを見ると、線がガタガタしているのが分かりますよ。完璧とはほど遠いものです。

GB：つまり全部フリーハンドで、雲形定規も下書き用のツールも一切使っていないということなんですね。すべてまったくの手描きだと。

RD：そうです。元のスケッチを見ていたら質問するまでもないと思いますよ。（笑）

GB：大きく描いてから縮小されたんですか？

ほぼB版に近いように見えますが、A3か11×17インチの用紙で描かれていたようですが。

RD：そうです。これ（冒頭ページのロゴ）は実はあの電車旅と同じ日に描いたもので、イエスのロゴの最初の完成形です。色を入れる前に写真を撮ったんです。

GB：色はエアブラシで？

RD：スプレー缶です。最近の若い子たちがグラフィティに使うやつですね。当時はなかったんですよ。なのでこれはクルマのキズ補修用のやつです。

GB：制作当時、バンドのビジュアルアイデンティティを作ろうとを意識していたんですか？

例えばストーンズのベロマークロゴのようなものを考えていたんですか？

僕たちにとってはあのベロマークも世界一アイコンックなバンドロゴですが、それとも単にアルバム用の特別デザインだったのでしょうか？

RD：そうですね。でも僕にはイエスがそれをどうするかについてとやかくいう権利はありませんでしたから、ただずっと使ってくれればいいなと思っていました。ええ。僕は気に入ってましたから。

それに何度もアレンジができるものだとも思っていましたし。良いのができたと自負していましたよ。

まあ、気に入ってくれるようにって祈る気持ちでいっぱいでした。

でも、イラストがカバーになるとは思っていなかったんですよ。

イエスに会いに行ったときは、イラストをジャケットに載せるはずだったんです。

GB：何があったんですか？

RD：バンドがロゴを気に入って、ロゴ単体で欲しいって話になったんです。

僕は、もちろんいいですよ、って。気に入ってもらえて嬉しかったですし。ただ、それが良い選択かは断言できませんでした。イラストもジャケットに映えたと思うんですけどね。

GB：でもデテールか縮小したものかのどっちかだったんですよ。ロゴを見せたとき、全体のレイアウトの試作はしたんですか？それともイラストとロゴを別々の要素で見せたんでしょうか？

RD：別々で見せましたね。

GB：それでロゴだけで使いたいと言われた後、あの有名なグリーングラデーションを作ったんですよ？

でもロジャーさんは空にロゴが浮かぶ風景のジャケットを思い描いていたんですよ。

RD：そうです。滝の上の空にロゴを浮かべるはずでした。ちょうど『海洋地形学の物語』のジャケットみたいにね。裏にもイラストが続くはずでした。

GB：50年経って、あの時の決定についてどう思われますか？

【写真】『海洋地形学の物語』カラーの旧イエスロゴなど、Big Oはロジャー・ディーンのアートを使用したポスターを制作している

RD：今はあまり関係ないんじゃないかな。もう過去のことですから。

でももう一度やるなら、イラストをジャケットにするアイデアを提案したと思いますね。

GB：ロゴは何年もの間同じようなアレンジがされてきました。

色は変えていますが、二重線のアウトラインとグラデーションは維持されていました。

Big Oが制作したロゴの有名なポスターがありますよね。

それからバンドの活動初期にグッズを販売していたBrockumは『リレイヤー』のツアーで販売した商品を作っていました。

『危機』とこのロゴの登場でイエスのバンドにとってブランディングとグッズ販売が始まったと思います。

昔のツアーのプログラムや広告は旧版の吹き出しのロゴや何もデザインされていない

「YES」の文字だけの寄せ集めのような感じでした。

でもアルバムのリリース直前に行われたクリスタル・パレス・ガーデンパーティーでの

ライブの写真や入場パス、記念品を見ると、バックステージではみんな当時まだ発表されてなかった

新ロゴが入ったバッジやパスを付けているんですよ。

この時がグッズ販売の始まりだったんでしょうか？

ロジャーさんがバンドのグッズ制作の第一線で活躍していたと思います。

RD：そうです。でも本格的に始まったのは『海洋地形学の物語』からです。
それに、いいビジネスになるからやっていたわけでもないんです。
品質を管理する唯一の方法に思えたからやっていたんです。
アメリカでグッズをやっていた人たちはほとんどがフリーランスなんですよ。
バンドの名前を使って自分のデザインを作るだけで、10人に1人ロゴを使うか使わないかくらいで。
本当にもうひどいごちゃごちゃでした。ブライアン・レインはね、僕がグッズに手を出すのはあまり賛成していなかったんです。
彼はバンドには元手があるからいいだろうって考えだったんですね。でもそう大した額じゃなかった。
グッズをやったらお金がかかると思っていたんです。でも大したことじゃなかったんですよ。
バンドが僕を推してくれて、やるべきだって言ってくれたんです。それで1973年に『海洋地形学〜』のツアーをして。
それが全米で統一した初のグッズ販売でした。あれが初めてでしたね。

GB：それで品質管理ができたよ。

RD：でも完全に失敗しましたよ。イギリスからTシャツやポスターを輸送したんですが、ばかげてましたね。
何トンの商材を一度に空輸して、実にナンセンスでしたよ。でも教訓になりました。
それはともかく、ツアーの終わりにはバンドの取り分はうなぎ上りで、高い興行収入をあげました。
でも僕は痛恨のミスをしてね。グッズ会社を作るべきだったんですよ！
後にBrockumになった会社は僕たちがやり遂げたことを足がかりにしているんです。
Brockumとして働いていた2人は当時僕たちと働いていたんですから。

【写真】『リレイヤー』ツアーの現地販売用に生産された貴重なライブグッズポスター

GB：先ほど、ロゴの不朽さとアレンジにも負けない強さに触れましたね。『ドラマ』まではかなり一貫性が保たれていました。
色は違えど二重線のアウトラインがある昔からの形のままでした。
『ドラマ』では昔のデザインから脱却してもっと立体感のあるクロームバージョンを作りましたが、
二重線のアウトラインは無くなりましたね。何がこの大きな変化のきっかけだったんでしょうか？

RD：正直言うと、そんなに大きな変化とは思わなかったんです。
たぶん、やっとなスプレー缶の代わりにちゃんとしたエアブラシを買ったからでしょうね。
『ドラマ』のアルバムのイラストは非常に繊細です。あの風景そのまま現実にありえたかもしれない。
まったく神秘的でも幻想的でもありません。現実に存在したかもしれない風景なんです。
あの荒れた空に何も加えずにインパクトを持たせたかった。
あの背景、あの荒れ模様の空にクロームのロゴがぴったりだと思ってね。
ちなみにあのジャケットの初期のレイアウトにはロゴはあるけれど『ドラマ』のタイトルは入っていなかったんですよ。
『フライ・フロム・ヒア』と入っていたんです。
つまり当時はあのアルバムのタイトルを『フライ・フロム・ヒア』にする考えがあったんですね。
後々のレイアウトになってから『ドラマ』にしたんです。

GB：『フライ・フロム・ヒア』の文字も同じスタイルでデザインされたんですか？

RD：ええ、『ドラマ』と似たスタイルですが、何年後かに結局デザインしたのとは違うスタイルでしたね。

GB：それ以来ロジャーさんは昔の二重線のアウトラインと、
洗練されてよりシンプルになり立体感もあるデザインを様々なテキストやパターンを使いつつ行き来されていますね。
バンドから何か意見があるのでしょうか？メンバーからリクエストはありますか？

RD：スティーヴはしましたね、最後の2つのジャケットで。
『ヘヴン&アース』のジグザグはスティーヴと話し合っただけでデザインしたものです。
それから最新作の『ザ・クエスト』はスタンドグラスみたいになっていますが、これもスティーヴの案です。

GB：スティーヴさんがスタンドグラス風になるっておっしゃっていましたね。
当時はどんなふうになるのかさっぱり分からなかったんですが、見事ですよ。このデザインには満足されていますか？

RD：ええ。実は、スティーヴはステンドグラス職人の女性に作ってもらったイエスのロゴをたしかいくつか持っているんですよ。とてもきれいだと思っていましたね。

でもロゴにはそれに合ったシンボルを入れなくてはいけなくて、あのロゴには絶対猛禽を入れたらいいって思っていたんです。それで写真ではなくこの手で描いたんです。

GB：「危機」の初ライブ演奏は1972年のクリスタル・パレス・ガーデンパーティーでの初英国ライブで行われました。ロジャーさんもそこにいて写真を撮られていますね。その日のこと、それとあの場所のことを覚えていらっしゃいますか？

RD：あの日のことを思い出したことは覚えていますが、ちょっと違いますね。（笑）

GB：まだ活動初期のことで、ロジャーさんもイエスと仕事を始めたばかりでしたね。

あの時からバンドメンバーとツアーに参加し始めたんですか？当時のお住まいはロンドンですか？

あのライブの様子はどんなでしたか？大きなライブだったと思いますが。

RD：あの時はまだ『こわれもの』のジャケット1つしかやっていなかった時ですよ。

『危機』はまだリリース前でしたから。

確かにバンドとの関係性は一段と深まりましたが、それでもまだ全然盤石じゃなかったんですよ。

だから、3枚目、4枚目のアルバムもやれるなんて思うほどおこがましくはありませんでしたね。

正直、イエスが次のアルバムを出すかどうかすら誰も予想できなかったんです。その次もね。神のみぞ知るってやつですよ。でも『危機』は大きな一歩になったと思いますね。

イエスに惹かれたきっかけですが、初めて「これはすごい！」と思った曲が「ワーム」だったんです。

『こわれもの』を作る前に聴いていたのは『イエス・サード・アルバム』でした。なんせ当時はまだ曲ができてなかったからね。

GB：スティーヴ・ハウさんは『危機』のレコーディングでスタジオにはたくさんのゲストがいたと話していますが、アルバムの制作前に曲は聴かなかったんですか？

RD：実はこれが聴けないんですよ。僕もこれまで何回かスタジオに何日も籠ったこともありますが、

そうしても曲がどういうふうになるのか、ましてやどんなアルバムができるのか、さっぱり分からないと思いますよ。

ドラムだけのトラックが延々と30回も流れるだけかもしれない。

それだけでは曲の方向性や曲の仕上がりなんて全然分かりませんよ。

GB：子供の頃からたくさんアルバムを持っていたんですか？

RD：レコードを買うお金はありませんでした。ただレコードを買った時期が2回ありますね。

子供のころ、12～14歳の時に香港に住んでいて、エルビス・プレスリーのシングルを25セントくらいで買えたんですよ。もちろんその日のしがないお小遣いの範囲内ですね。

それで45回転盤を買い占めたんですが、それでも手が届かなくてね…当時イギリスでは誰もLP盤は買えなかったんですよ。

イギリスに戻って学校に行きましたが、LP盤なんてまったく見かけませんでしたね。大学に入ったら一文無し。

初めて買ったLP盤はリック・グリフィンがジャケットを手がけたグレイトフル・デッドの『アオクソモクソア』でした。

ジャケットがすごくカッコいいと思ったんです。

GB：『危機』のアルバムに話を戻して、見開きジャケットのことですが、

ロジャーさんの考えでは『こわれもの』と『イエスソングス』の世界、

そして『こわれもの』以降広がるストーリーにつながっていたのでしょうか？

それともその時ロジャーさんの頭にあったバラバラの世界なんのでしょうか？

RD：あの時はひとつのストーリーでした。バンドのみんなにも伝えた考えですが、世紀末の絵本にしようというのを提案したんです。

そのストーリー自体がもともとバンドとしての「物語」になるはずだったんです。

でも後になって、もっと大きな物語の中のおとぎ話になった。なのでおとぎ話ですね。

一番大きなストーリーは、飛ぶものを作ることを教えてくれる伯母を持った飛びたいと願う女の子の話です。女の子は事故で腕を骨折してしまい、伯母がお見舞いに来て「あんたがそこら中で飛び降りるのを止めれば、飛ぶものの作り方を教えてあげるよ」と言って、小さな惑星に住む小さな女の子の話をするんです。

この小さな女の子は惑星が壊れる夢を見て、

家族や友だちに惑星が壊れちゃうから宇宙の架け橋を作らなきゃって言うんですよ。

惑星を出て新しい世界を見つけなきゃってね。これがもうひとつの物語の中の作り話です。

そういった意味では、『イエスソングス』の4つのイメージはまさしくそれなんです。

なんというか、種のさやが飛んでいって新しい惑星に命と文明の種をまきみたい。それもずっと早いスピードでね。

GB：『危機』はその世界の一部だったと。

RD：そうです。そう見えないけどそうなんです。「Pathways」が新しい世界の一部なのと同じですよ。

「悟りの境地」も新しい世界の一部。「Escape」と「Arrival」は曲名の通りです。

GB：先ほどクリスタル・パレスのことを話していましたが、かなり大きなライブだっただけでなく、タイトル曲の「危機」の初披露でもありました。クリスタル・パレスはどんな様子でしたか？

RD：クリスタル・パレスが有名なのは2つの理由があります。まず万国博覧会の水晶宮が建造された場所だということ。

サー・ジョセフ・パクストンという建築家が設計したプレハブ式の建物でした。

ガラスでできた巨大な水晶の宮殿だったんですよ。

鉄骨と幾千もの様々なサイズのガラスで作られていて、あっという間に建てられました。

万国博覧会の会場として有名ですよ。

火事で焼失してしまいましたが、この場所はいまでもクリスタル・パレスと呼ばれています。

もうひとつ有名になった理由が、恐竜を発見した早期の古代生物学者たちが発掘した骨をもとに、

公園内にコンクリートで恐竜を実寸大で再現しているんです。

このコンクリート製の恐竜たちがクリスタル・パレスのあちこちにいるんですよ。

『危機』のソングブックに載っているあの日の写真を見ると、確かにそうですね。みんなイエスのロゴをつけていますね。

GB：昔も今も変わりませんね！

ダグラス・ゴットリーブ&グレン・ゴットリーブ（ゴットリーブ・ブラザーズ） 2022年4月

詳しくはQRコードをスキャンして

RogerDean.comで