

Title	勝見勝のめざしたもの : 東京オリンピックの視覚伝達システム
Author(s)	木田, 拓也
Citation	デザイン理論. 2015, 65, p. 110-111
Version Type	VoR
URL	<a href="https://doi.org/10.18910/56269">https://doi.org/10.18910/56269</a>
rights	
Note	

*Osaka University Knowledge Archive : OUKA*

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

## 勝見勝のめざしたもの

### — 東京オリンピックの視覚伝達システム

木田拓也／東京国立近代美術館

1964年の東京オリンピックのデザインといえば、亀倉雄策による公式ポスターがあまりにも有名だが、東京オリンピックのためのデザインワークには、亀倉だけでなく、原弘、河野鷹思、田中一光、杉浦康平、勝井三雄、柳宗理など、戦後日本のデザイン界を代表するデザイナーたちが総動員され、チケット、招待状、識章バッジ、広報誌、プログラム、報告集、トーチ、歓迎装飾など、オリンピックに関わるもろもろのデザインに組織的に取り組んだ。

1960年に東京で開催された世界デザイン会議（WoDeCo）を通じて、デザイン関係者の間では、デザインの専門分野をこえた共同作業のあり方、デザインポリシーの徹底、デザイナーの社会的責任などといった課題が共有されるようになっていたが、東京オリンピックはこうした課題にこたえるためのデザインの「実験場」でもあった。その指揮をとったのがデザイン評論家の勝見勝（1909-83）だった。

国際行事に伴うデザインシステムやデザイナーの動員体制は、世界デザイン会議（1960）で準備され、東京オリンピック（1964）で確立された。東京オリンピックは、その後の国際行事のデザインワークのモデルとなり、大阪万博（1970）や札幌オリンピック（1972）や沖縄海洋博（1975）へと継承されていくことになる。

東京オリンピックのためのデザインプロジェクトがはじまったのは1960年春のことだった。日本オリンピック委員会の中核にいた竹田恒徳は、招致活動の段階から、東京大

会では亀倉雄策をデザイン監督として起用しデザインを重視しようと考えていたが、亀倉がこれを固辞したため、勝見勝を座長に亀倉、原弘、河野鷹思など、デザイン界の重鎮11名によるデザイン懇談会が組織されることになった。

デザイン懇談会は1960年6月にシンボルマーク（大会ロゴ）の指名コンペを行い、6人のデザイナーによる約20案の中から亀倉雄策のいわゆる「日の丸」を選定した。さらに、①シンボルマークを一貫して使用すること、②五輪の五色を重点的に使用すること、③書体を統一すること、という方針を固め、勝見勝が全体を統括することを決めた。

シンボルマークをそのままポスターサイズに大きくした第1号公式ポスターの制作にあたっては、書体を原弘が、配色の選定を河野鷹思が、そして、全体の調整を勝見勝が担当するというデザイン懇談会の構想に基づいて制作が進められた。ところが、デザイン懇談会が機能したのは初期段階だけだった。デザイン懇談会は正式な委員会ではなく、予算もなかったため、やがて招集されることもなくなり、勝見勝の存在感は次第に薄れていった。

その後の公式ポスターについても亀倉雄策が制作、第2号（スタート）と第3号（バタフライ）については、アートディレクター亀倉雄策、フォトディレクター村越襄、フォトグラファー早崎治の三人トリオで制作がすすめられた。そして亀倉は、第1号の「日の丸」を中央に、第2号をその左に、第3号を右側に配置する三幅対構想を固めるなど、ポスターについては亀倉雄策の構想で進められ

た。

また、チケットについては比較的早い段階から制作が進められ、1962年5月に組織委員会から直接原弘にデザインが依頼された。視覚言語を使ったデザインが要請され、競技シンボルについては、原と同じく日本デザインセンターに所属する山下芳郎が制作した。しかし、入場券のデザインがデザイン懇談会を素通りして進行したことに對して、勝見勝はいらだちをあらわにした。

勝見勝が組織委員会の囑託となり、正式にデザインワークの指揮をとることになったのは、オリンピック開幕を1年後に控えた1963年11月だった。翌年2月には組織委員会が事務所を置く赤坂離宮に「デザイン室」を設け、実動部隊として若手デザイナー約30名を招集、「エリア計画部会」「シンボル部会」「標識量産部会」などのプロジェクトごとに分かれて、書体、エリアカラー、ピクトグラム（シンボル）、標識などの基準を定めたデザインマニュアルを制定するなど、デザインポリシーの徹底を図った。そのデザインマニュアルは、大会終了後『デザイン・ガイド・シート』にまとめられた。

東京大会は、非アルファベット圏で開催された初めてのオリンピックであり、勝見勝は、視覚伝達システム、視覚言語の活用を重要な課題として認識していた。

例えば、明治公園はオレンジ色、代々木公園は青色というように、エリアカラーを制定し、会場の案内標識や選手の輸送案内などを直感的にわかるようにしたこともその一つだが、東京オリンピックのデザインワークの「遺産」として高く評価されているのがピクトグラム（当時は「絵ことば」「シンボル」「シルエット」などと呼ばれていた）である。

20種目の競技シンボルについては、山下芳郎が入場券のために制作したものを使用する

ことになったが、トイレ、シャワー、食堂など約40種の施設シンボルについては、シンボル部会が担当、田中一光をチーフに、福田繁雄、横尾忠則、木村恒久、宇野亜喜良、広橋桂子ら10人ほどのデザイナーによって新たに制作された。いまでは日常的に目にするピクトグラムだが、当時はまったくの手探りで取り組みだった。

ところで、東京オリンピック以後、世界共通のピクトグラムを制定しようとする動きがあいついであらわれる。国連は1965年の国際協力年間事業として、「シンボル使用の普及による国際協力」を課題として取り上げ、ピクトグラムの提案を各国に要請するとともに、その普及を促した。また、国際グラフィックデザイン団体会議（ICOGRADA）も同年に「国際シンボル・ランゲージ計画」を採択、世界中の学生に呼びかけて入口、出口、禁煙など24種のピクトグラムを公募した。

こうした国際組織の動きに對し勝見勝は、ピクトグラムについてはむしろオリンピックや博覧会など、国際行事での実際の使用を通じて、宗教や民族など文化的枠組みを超えて通用する、より普遍性の高いものに洗練させていくことを提唱、それを「絵ことばの国際リレー」と呼んだ。

実際、東京オリンピックに際して勝見勝主導で開発された施設案内のためのピクトグラムはデザイナーたちが著作権を放棄したことによって、モントリオール万博（1967）、メキシコ・オリンピック（1968）、ミュンヘン・オリンピック（1972）へと受け継がれ、修正が加えられ、より洗練されていった。

このようなピクトグラムの開発という海外のデザイナーとの共通課題への取り組みは、日本のデザイナーの存在を、国際的な土俵で示すデモンストレーションとしての意味を備えていたともいえる。