

デザインとピクトグラム

廣村正彰 (グラフィックデザイナー)

[日時] 2019年11月16日(土) 14:00～15:30

[会場] 高島屋史料館 TOKYO 5階旧貴賓室

世界で初めて公の場でスポーツピクトグラムを用いた1964年の東京オリンピック。あれから56年*の歳月を経て、再び開催される東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会のスポーツピクトグラムの開発に携わった廣村正彰氏が、ピクトグラムのデザインについて語ります。誰もが理解できて親しみやすい、単純でシンプルなカタチの裏にある、膨大な歴史が見えてきました。(*2019年11月時点)



廣村正彰 (ひろむらまさあき) /グラフィックデザイナー

1954年愛知県生まれ。田中一光デザイン室を経て1988年廣村デザイン事務所設立。グラフィックデザインを中心に、美術館や商業・教育施設などのCI・VI計画、サインデザインを手がけている。主な仕事に、すみだ水族館、9h ナインアワーズ、名古屋城本丸御殿、アーティゾン美術館、そごう・西武、ロフトのアートディレクション、東京2020スポーツピクトグラム開発など。著作『デザインからデザインまで』(ADP、2015年)ほか。多摩美術大学客員教授、金沢美術工芸大学客員教授。

* 廣の漢字は「广」に「黄」

東京オリンピックで生まれた スポーツピクトグラム

僕はグラフィックデザイナーです。田中一光先生の事務所に11年間在籍して、事務所に入った当時は、田中先生が関わった1964（昭和39）年の東京オリンピックの仕事の話を聞く機会がありました。自分が子供のころに見たオリンピックと、田中先生から聞いた話とが重なって記憶に残っています。その仕事に今回僕が関わられたのは不思議な縁だなと思っています。

東京2020オリンピック・パラリンピック競技大会のピクトグラムは「施設ピクトグラム」「スポーツピクトグラム」の2種類があり、施設ピクトグラムは国際規格であるJIS規格のピクトグラムが使われています。そのため、今回新しく公募されたのは「スポーツピクトグラム」のみです。今回はこのスポーツピクトグラムについてお話しします。

*東京2020オリンピックスポーツピクトグラム
<https://tokyo2020.org/ja/news/news-20190312-01-ja>

*東京2020パラリンピックスポーツピクトグラム
<https://tokyo2020.org/ja/paralympics/news/news-20190413-01-ja>

2019（平成31）年3月12日に、東京2020オリンピックのスポーツピクトグラムが発表されました。スポーツピクトグラムはオリンピック・パラリンピックごとにつくられているものですが、公式に採用されたのは1964年の東京オリンピックのときでした。市川崑監督の『東京オリンピック』のムービーにも登場します。ちょうど大河ドラマ『いだてん〜東京オリムピック^{ばなし}〜』も放送されていて、オリンピックのマークやポスターをつくった亀倉雄策さんも登場していましたね。

1964年には20種類だったスポーツピクトグラムも、東京2020大会ではオリンピック33競技50種類、パラリンピックは22競技23種類、計73種類を開発しました。これは私1人ではなくチームで2年をかけて完成させたものです。

2019年4月13日にはパラリンピックのスポーツピクトグラムも発表されました。作業を始めた頃は、オリンピックに追随した設計にすればパラリンピックも簡単に展開できると思っていましたが、パラリンピック特有の難しさがありました。ご存知の通り障がい者スポーツであるパラリンピックは、1つの競技の中にもいくつもの種類やクラス分けがあり、欠損部分の違いや知的障がいの違いなどがあります。まずは「どれを代表としてつくるべきか」が課題となりました。競技としてはどれも面白いわけです。その魅力をどう引き出すかについて随分議論を重ねました。そこで、今回はまず「ピクトグラムとはなんぞや」ということからお話ししたいと思います。

ピクトグラムの起源

ピクトグラムは「絵文字」とも言えますが、その起源を辿ると、オットー・ノイラートがつくったと言われていています。オーストリアの政治経済学者、科学哲学者の肩書きをもつ人物です。主に経済の研究で知られ、その他に哲学などいろいろな学問に精通していたそうです。元はスポーツともデザインとも関係がなく、「第一次世界大戦後、どのように経済が変化していくのかを誰にでも分かるように伝えるために使われたグラフィック」を制作したというのが有名な話です。戦後ドイツの戦争博物館での展示に用いられました。当時はピクトグラムではなく「アイソタイプ」と呼ばれていました。ノイラートはいくつか本も出版していて、1930(昭和5)年出版の『社会と経済』、1936(昭和11)年出版の『国際図象言語——アイソタイプはじめてのルール集』などがあります。

我々の先輩世代は「アイソタイプ」と呼ぶ人が多く、今使われている「ピクトグラム」との違いはなんだろうと思い調べてみると、アイソタイプは「International System of Typographic Picture Education」の略で、訳すと「図説言語表記教育の国際システム」。簡単に言えば、言語をグラフィックで表すという意味です。

最初の頃は何をアイソタイプで示していたかと言うと、たとえば第一次世界大戦後の主要先進国の人種の割合。白は白人、黒は黒人、黄色は黄色人種、茶色はインド人や地中海人、赤は古代アメリカ人です。絵で表現することで分かりやすく、興味をもってくれるということです。当時、識字率があまり高くなかったため、言語の代わりに絵で伝えるという目的がありましたが、現在のピクトグラムは言語を超えて伝えていく役割に変わってきています。

具体的に、当時のアイソタイプがどのようにつくられたかを見ていくと、これも現在とは違った成り立ちをしています。たとえば、工場を示す煙突のついた四角い図形の中に靴のシルエットが入ることで靴の工場を示す。つまり、1ワードではなく2ワード以上の言葉を上手く組み合わせる手法です。他にも、機械工場と手作業の工場を比較して示す絵を使い分けたり、その図形をグラフのように複数並べることで地域ごとの工場の数を示すといった使い方もできます。この組み合わせを変えれば工場以外の業種も示せます。システム的で分かりやすく上手な手法です。

また、別の例を見ると「労働者」を示す人型の絵の胸に「石炭の炭鉱」を示すツルハシのイラストを入れると「炭鉱の労働者」を示すことができます。機械で掘る石炭と、手で掘る石炭をイラストで比較し、国によってそれぞれどちらの掘り方が多いかという図にすることもできます。

このように、認識の順番や展開の縦横ラインがひと目で解るので、この手法が広まったのではと思います。

1964年のスポーツピクトグラム

ではここで、1964（昭和39）年に東京で開催されたオリンピックのスポーツピクトグラムがどのようなものだったか、おさらいをしましょう。

その前に、亀倉雄策さんが手がけたオリンピックエンブレムについて少しお話しします。デザインは正円の下に五輪マークとタイポグラフィ。現在僕たちはポスターをデザインするときにA規格やB規格といった定型のサイズに当てはめていきますが、彼はその規格を無視してマークのギリギリに余白をバッサリ切った変形判のシンボルマークのポスターをつくりました。その後、選手がスタートダッシュする瞬間のポスターなどは、B全版（B1サイズ）でつくられています。また当時、今の特種東海製紙という会社がオリンピックポスターのために「オペークオリンピア」という紙を開発しました。この紙は、その後「マサゴオペーク」と名前を変えて、高級印刷用紙として販売されました（2017年製造終了）。

そしてスポーツピクトグラムについて。僕は当初勉強不足で東京1964大会のスポーツピクトグラムは誰がつくったのか知らず、そして複数のデザイナーがつくっていると思っていました。なぜなら躍動感のあるものと静止しているもの、ヨットに至っては図形に人が入っていなかったりと、バラつきがあるように感じたためです。この点はのちに僕たちも難儀することになりますが、オリンピック・パラリンピックの競技はアスリートがメインでありつつもギア、用具の印象が強いものもある。セーリングのヨットはその最たるもので、表現がとても難しい。ところが、これらのピクトグラムは1人のデザイナーがつくっていました。それも、東京1964大会の開催が決定した1959（昭和34）年から。デザイナーは日本デザインセンターの山下芳郎さん。彼は有名なグラフィックデザイナー原弘さんのお弟子さんです。

スポーツピクトグラムは1960（昭和35）年には完成していましたが、一方で施設ピクトグラムもつくられました。しかし、それが完成したのは1964年。開催の直前です。赤坂御所の迎賓館の地下にある部屋に当時の若手デザイナーが集められ、日夜作業を進めたと聞いています。勝見勝さんがデザインプロデュースを行い、デザイナーの采配を取りました。田中一光はじめ、永井一正、福田繁雄、杉浦康平、横尾忠則など、当時日本を代表する若手デザイナーが召集されたそうです。お題が与えられ、そのイメージを紙に描き、その中から一番良いカタチを導き出すという手法でした。「それでいかほどもらっていたのか？」と下世話なことを尋ねると、お弁当が出されただけだったそう。そして最終的にデザインをまとめたのが、田中一光、木村恒久、広橋桂子の3人だったと記録に残っています。

東京2020のスポーツピクトグラム

では東京2020大会のスポーツピクトグラムはどのような作り方をしたのか？大きな流れで言うと、過去大会のスポーツピクトグラムのデザイン検証、デザインコンセプトの検証と並行して、本大会の競技種類の把握と各競技の特徴やスポーツピクトグラムに採用するシーンの選別が行われ、デザインの方向性が決まった後に、各競技のピクトグラムの開発、です。簡単に言いましたがその各ス

テップには、東京 2020 組織委員会をはじめ、IOC/IPC、各競技の IF（国際競技連盟）の確認や調整もあったので前述の通り開発には約 2 年を費やしました。今回のピクトグラムは全部で 73 種類と増えているので、応募しておきながら随分たくさんだなと思いました（笑）。

デザインのパターンは大きく 3 つ、「全身」「上半身」「ギアのあるもの」に分けて設計しました。そして共通点は頭が円であることと、胴体は白抜き。競技に必要なギアはつけるということです。たとえば、野球はバットとヘルメットがなければ打者に見えないので、これは必要なギア。他にもテコンドーであれば胴体につけるギアは必要です。どのシーンを選ぶかにもよりますが、そのためにまず東京 2020 組織委員会の協力を得て、1 競技につき数百枚の資料写真と映像を提供してもらい、一番象徴的と思うシーンを導き出しました。スポーツは時代と共に技術も見せ場も進化していくので、そこをじっくり観察しました。たとえば東京 1964 大会のバスケットボールは「ドリブル」でしたが、東京 2020 大会は「ダンクシュート」にしています。技術の進歩によって変わる部分は取り入れていくことが大切です。テニスは 1964 年頃では「フォアハンド」が主流でしたが、2020 年現在は「バックハンド」です。球技においては「ボールがどの位置にあるか」というようなことでも何ヶ月も議論をしました。

また、バランスも検証を重ねた重要な点でした。たとえば乗馬競技は大きい馬の全身を入れると人間が小さくなってしまいます。東京 1964 大会は馬の脚は表現していませんが、馬の脚の形も競技の得点となるポイントなので、我々は前脚を残して設計しました。それでも十分ピクトグラムとしてのリアリティは表現できます。もう一つは、先ほども出てきたセーリングです。船を表現しつつ人を入れるにはどうしたら良いか、比率の調整や他のピクトグラムとの見え方のバランスなど、かなり模索して今のカタチになりました。また、サーフィンやボルダリングなどの新しい競技をどう表現していくかも大きな課題で、それぞれの競技団体と議論をするときに葛藤もありました。ルールとして、円形の枠に入れるということをも早い段階から決めていました。外周のベタ面があるとすべて同じボリュームで見せることができるからです。最終的に発表したときには円形に入れたデザインが使われると思っていましたが、実際には枠無しのもが使われることが多く、そこは少し計算と違うところでした。

ここまではオリンピックのスポーツピクトグラムを例にお話をしましたが、次にパラリンピックの 23 種類。パッと見はオリンピックのスポーツピクトグラムと同じに見えるものもありますが、すべて変えています。車いすはわかりやすいモチーフですが、競技によって椅子のカタチも違います。たとえば車いすラグビーの車いすはとても頑丈で、ぶつかっても倒れないように車輪がハの字になっていますが、車いすフェンシングの車輪は並行。この車いすは、斜め前からのアングルにすると立体的でわかりやすいけど、真横からの方がダイナミックに見える、という検証結果から競技によってその向きを分けました。

また何を障がいとして見せていくかも重要でした。手の欠損なのか、足の欠損なのか、視力なのか。大まかに分けてその 3 つを表現しました。車いすに乗っていれば障がい者スポーツということはわかりやすいですが、たとえばテコンドーはパッと見では何が障がいなのかが分かりません。しかしよく見ると左手を短く表現しています。またシッティングバレーボールは座っている表現、水泳は手が欠損した表現をとっています。2 種類ある自転車競技のうちの 1 つは足を欠損した方のための手で漕ぐ自転車、もう 1 つは視覚障がい者のためのタンデム

自転車があります。柔道は、組んだ状態から競技がはじまるので、オリンピックよりも一本で勝負が決まるスピードが早いのが特徴です。デザインでは肩の部分に印をつけてあり、パラリンピックは巴投げ、オリンピックは一本背負いのカタチにしています。その他にも水の表現などは同じルールでデザインして統一感を出しています。あとは近代五種はとても悩みました。結果的に5つの簡素化したカタチを詰め込んだデザインになりました。当初、僕は「デザインは2つか3つに絞りませんか？」と提案したのですが、やはりこれは当然ながら5つ必要なんですね。

IOCとは2004年のアテネ大会でデザインディレクターを務めたコンサルタントの方と、「東京2020オリンピックを代表するピクトグラムとはどんなものだろう」というところから議論を始めました。初めはタイプの違う十数種類のデザイン案を作成。歴史的なもの、文化的なもの、クールジャパン的なものなど「今昔日本を象徴する」モチーフを用いた案でした。完成後にIOCから却下されては大変なので、まずはありとあらゆる可能性を出して議論を進めました。案の中には鳥獣戯画のようなものも。ちなみに北京オリンピック(2008年夏開催)の時のスポーツピクトグラムは、漢字がモチーフだったことをご存知ですか？マークもピクトグラムも篆書体という書体をモチーフにつくられています。上手いなと思いました。そこで今回は、日本語のひらがなをモチーフにしたものも案に入れて、これがなかなか良いデザインでした。あとは折り紙や、鉄腕アトムなどの日本を代表するアニメの主人公をモチーフにしたり。アニメ案は著作権の点から現実的ではありませんでした。安倍首相が2016年に開催されたリオデジャネイロオリンピックの開会式にスーパーマリオになって出てきたので、マリオにする案なども。そうやって出した案から絞り込んで、発表するまでが2年。最初の半年はアイデアを出して絞り込み、絞ったところで1年間かけて50種類をつくり、残りの半年で各競技団体との協議を進めました。各競技団体の方々からは細部にわたり何度もアドバイスをもらえて、時には厳しいご指摘もありましたが、競技への情熱や想いを直に感じる事が出来、そのおかげでリアリティのあるスポーツピクトグラムに辿り着けたと思っています。



スポーツピクトグラムの制作プロセス

僕はスポーツピクトグラムをつくるにあたり、どの案も陸上競技から始めることにしていました。理由は単純で、僕が学生時代に陸上をやっていたからです。東京1964大会のスポーツピクトグラムに対するリスペクトを込めて、陸上競技が一番当時に近いデザインにしています。東京1964大会デザインは白いランニングとパンツを着たデザインだったので、そこから発展させて上半身は白抜きにしました。頭部は円形、四肢の動きでダイナミズムを表現していきました。この陸上競技を東京1964大会のカタチからどのように変化させたかと言うと、まずは体の各部位に分けて整理をし、手先を丸めるといった調整や、30度ほどあった傾きを45度にしました。また、途中まで筋肉隆々に表現していましたが少しシェイプしたことで、ランニングとパンツ部分を白抜きにしていた東京1964大会のデザインを参考にしつつ、東京2020大会は胴体部分のみを白抜きに。そしてこの陸上競技をデザインしながら、「円形頭部」と「胴体白ヌキ」を、他の全競技共通のルールにしたわけです。

個々に説明すると、ボクシングは東京1964大会同様上半身だけですが、僕はまず全身もつくってみた上で検討しました。ボクシングやゴルフなどの場合はひねりを加える動きのせいで、下半身を入れると弱々しい印象になりました。そのため上半身に限定。そういった検証を幾度も重ねました。「必要なギアを入れる」というルールはこのボクシングから始めたのです。構える手とパンチをする手のグローブはカタチを変えています。ピクトグラムというのはシンプルシティを追求するものなので、要素を削いでいきますが、そういった競技の「らしさ」が出る部分は丁寧に読み解くことを大切にしました。柔道は一本背負いのカタチですが、生身の人間を見てつくとどうしてもレスリングに見えてしまう。1964年のデザインは仁王立ちしていることを見ても、柔道はつくりにくい動きですね。そこでまずは胴着を着せて帯を入れる。そして柔道と空手に関しては足先をつけている。このように一定のシステムはありながらも個々が一番よく見えるあり方を突き詰めていくと全体のクオリティが上がるのです。先ほども出てきた乗馬ですが、各競技で騎手の帽子のカタチも違います。そして最初はもっと流線型でしたが、やはりシンプルシティも重要なので円弧を使いシンプルにまとめた結果、今のカタチになりました。それから5種類ある自転車競技は、車輪の大きさやヘッドギアがそれぞれ異なるのでデザインも変えています。そして難航したセーリングは、船に大きさを合わせると人が蟻のように小さくなってしまいますので、最初は船をカットしていましたが、それがうまくいかない。最終的には船と帆を小さくして全体を入れることで落ち着きましたが、人間の表現もどのように操作しているのかが分からず苦戦しました。競技委員会に聞いたところ、片手は操舵、もう片方はロープを持っているという説明を受けてようやく表現が決まりました。

それからサーフィンも難しかったデザインの1つ。サーフィンは写真で見ると波に「乗っている」ものばかりなのでその通りにデザインしたら「飛んでいるシーンにしてほしい」と。競技団体の方はその競技の本当に素晴らしい一瞬が頭に焼き付いているのだなと思います。しかし実際に大波に乗って「飛んでいる」写真は少なく、その数少ない中の1つを参考にデザインを進めました。

パラリンピックについては、やはりどの部分の障がい表現するかが重要なので、東京2020組織委員会と話し合いながら進めました。陸上競技は両足よりも

片足のほうが分かりやすいということで片足の欠損を表現しました。パラリンピック特有のハンドサイクル、最初から組手ではじまる柔道。5人制サッカーはアイマスクをしているのでそれを描きましたが、通常のサッカーと違って音の出るボールを少しずつ蹴っていくのでシュートとボールの位置も正確に表現することで完成しました。シッティングバレーボールは「常にお尻が床についていなければならない」というルールがあることを知りました。両足を揃えて座るとお尻が浮いて見えるので、片膝を立ててお尻が床について見えるカタチにしました。卓球も車いすクラスをいろいろな角度で検証をしましたが、右利きが多いので右手で打っているものに絞っていきました。

歴代オリンピックのスポーツピクトグラム

ここで、歴代のオリンピックのスポーツピクトグラムを振り返ってみたいと思います。1964年の東京大会の次は、1968（昭和43）年に開催されたメキシコ大会です。メキシコ大会も1964年の東京大会に倣ってスポーツピクトグラムをデザインしていますが、そのカタチはかなり自由なものでした。1964年以降で僕は一番好きかもしれない。日本人はルールのなかにまとめるのが好きですが、メキシコは自由で色もカラフルな印象です。そのデザインの起源を辿ると、メキシコの古代絵文字「マヤ文字」から生まれたようです。色彩はカラフルな民族衣装などからです。

その次は1972（昭和47）年に開催されたミュンヘン大会。ドイツはデザイン大国で几帳面な国民性もあってか、かなりシステム化されており、水平垂直45度の線しか使っていません。これは今のスポーツピクトグラムの原型とも言えるかもしれませんが。デザインはドイツ人のオトル・アイヒャーという人です。アイヒャーはルフトハンザドイツ航空のロゴも手がけています。とんで1996（平成8）年に開催されたアトランタ大会はかなり具象的なスポーツピクトグラムです。これはアンフォラという古代の陶器に描かれた人物画にインスパイアされたデザインと言われています。2000（平成12）年に開催されたシドニー大会のモチーフは、アボリジニのブーメランをモチーフにしています。実際のブーメランは真っ直ぐなようですが。2004（平成16）年に開催されたアテネ大会はエンブレムもスポーツピクトグラムも自由な印象。キクラデス文明の像がモチーフです。そして2008（平成20）年に開催された北京大会は先ほどお話したように篆書体という古くから中国に伝わる文字をモチーフにしています。2012（平成24）年に開催されたロンドン大会もかなり自由です。普通はシンボルマークの下にファイブリングス（五輪マーク）が入りますが、マークの中にファイブリングスも「LONDON」の文字も入ってしまっています。なおかつスポーツピクトグラムは2種類つくっています。スポーツピクトグラムの線画のほうは何をイメージしているかというと、ロンドンの地下鉄だそうです。発表当時はバッシングもあったそうですが、ロンドンのNOCは「これでいいんですロンドンは」という感じだったらしく、それで世論もおとなしくなったそう。そして1つ前の2016（平成28）年に開催されたリオデジャネイロ大会は、世界遺産にもなっているカリオカ景観群という小さな島が集まった景色がモチーフだそうです。こうして振り返ると各国いろいろなデ

ザインがつくられてきたのだな、大変だったろうなとしみじみ思います。ちなみに2024（令和6）年に開催予定のパリ大会のエンブレムは、なんと聖火が女性の顔になっていて、さすがフランスという面白さです。



ピクトグラムの表現

他に、私が手がけたピクトグラムデザインをいくつか紹介したいと思います。

まずは横須賀美術館のピクトグラム。「よこすかくん」という愛称で親しまれ、WEB サイトでは動いたりもしています。提案当初は「海外からの来館者も増えているので和英中韓の4言語表記」のリクエストでした。しかし、4言語も付けたらごちゃごちゃになってしまう。それならピクトグラムが案内してくれるようなデザインにしようと思いました。「次は下り階段、ここは図書室、次は上り階段、ここはエレベーター、次のギャラリーはこちら、展望台がありますよ……」というイメージです。しかし、ただ案内すればいいということではありません。何度目かの提案でこのよこすかくんの案を見せた時は、「かわいい」と言って学芸員の皆さんも受け入れてくれました。

実はかわいいと言ってくれた時点でコミュニケーションが生まれています。ピクトグラムに人は人格を感じ、自分から積極的に関わっていかうとする。それで自然に誘導されるデザインになりました。「分かればいい」ということではないのです。駅や空港など急いでいる人の多い場所ではまた話が違ってきますが、美術館のようなところは、建物に入った時の感情からつくっていく必要があると気づき始めたころの作品です。

次は自動車メーカーのデザインセンターです。コストカット戦略で各地にあった工場を閉鎖し、厚木にデザイナーをすべて集めたデザインセンターをつくりました。総勢500人のデザイナーがいるこの施設で、みんなが1つになって働けるサインをつくりたいという依頼でした。このプロジェクトで設計したピクトグラムは1本

の線がつながってできています。入り口の壁面にはデザイナーの方に「この言葉を入れて欲しい」と言われた「It all starts with a single line」の文字、つまり「すべては1本の線から始まる」というメッセージを入れました。そこから1本の赤い線がはじまり、1階から3階まですべてつながっているというサイン計画です。車の発表会が行われる会場の入り口には「700人入る」ことを示す700の文字が入ったピクトグラム。そこから「ZONE A」「ZONE B」と続き10個の部屋がありますが、1つの部屋に未発表の車が3台ずつ入っています。つまり30台の未発表の車がこの中にあります。施設内は車も通れるようになっていて、未発表で外に出せないモックアップの車もすべてあります。その他に新しい色を開発する部屋にはスプレーのピクトグラムなども。

続いては、北千住マルイの食遊館。レストラン街のサイン計画の依頼です。打ち合わせで担当者に北千住はどういう街か聞くと「平日の北千住は、お年寄りと子供と外国人しかいません」とのこと。それなら、その三者が楽しめるサイン計画をしましょうという提案をしました。子供は「これはなんて読むの？」とお年寄りと考える楽しさがあり、外国人も漢字が読めなくても英語の注釈とともにイラストから想像することができる。そんなコミュニケーションが生まれるのはどうだろうと。そうして食にまつわるピクトグラムを200個ほどつくりました。たとえば「麺」の麦の字の右に、カップから麺をすくい上げる箸の写真を入れてみてうまくいきそうだな、とか。「菜」の字に野菜を入れてみたり、「冷」にアイスクリーム、「飯」におにぎり、「飲」にストロー付きの紙コップ、そして「廁」に男女のトイレマーク、「輪」に食べかけのドーナツ、「憩」にコーヒーカップなど。食べ物から発想してピクトグラムをつくっていききました。最初は空いている壁面を埋める存在だったものが増殖して、地下の食品売り場にも広がって最終的には随分色々なところに展開されましたね。我々はこれを「耳なし芳一作戦」と呼んでいました(笑)。

墨田区の東京スカイツリータウンの商業施設、ソラマチの中にあるすみだ水族館の案件は、水族館のシンボルマークからデザインをしました。シンプルに魚のマーク。ただしこれはパズルになっていて、この三角のパーツはいろいろな水棲生物に変化していきます。こうすることでコミュニケーションが取りやすくなる。すみだ水族館は東京湾の魚を見せる水族館で、入り口のガラス面には、海の生物を図鑑をイメージしてデザインした点描画の目次があります。当時(まだ北斎美術館ができる前)は北斎の絵とコラボもしていました。北斎が描いた魚や蟹、海老と、すみだ水族館のイラストの対比をしたポスターもデザインしました。

次は「9h nine hours」という、全国に12店舗(※2019年11月時点)ほど展開しているカプセルホテルです。1970年代にできたカプセルホテルは、仕事に疲れ終電を逃したサラリーマンがサウナの後に泊まるようなイメージですが、ここでは女性も安心できるクリーンなイメージのカプセルホテルをつくりたいという依頼でした。このようなカプセルホテルでは、サインはとても重要な役割を果たします。低コストな分、従業員も少なく、また外国人も大勢泊まりに来るためです。まずはロゴからデザインを始めました。「9h nine hours」=9時間という名前には「1時間で汗を洗い流す」「7時間の睡眠時間」「1時間の身支度」でフレッシュな朝を迎えられるという意味があります。京都の1号店ではシンプルな白い室内の床や壁面にもサインが埋め込まれていて、次に自分が何をすればいいかが分かるようになっています。内装はプロダクトデザイナーの柴田文江さんが手がけています。寝具もすべて変更し、アメニティはミヨシ石鹸につくってもらった無添加のものです。

続いて、オムロン。オムロンとは10年来のお付き合いです。体組成計、体温計、

今は血圧計も腕時計ほどに小さくウェアラブルになっていて、その小さな画面の中ですべての操作が理解されなければなりません。ここでピクトグラムが活躍します。いま 300 近くデザインをしています、それぞれの機器に合わせたものが使われています。

最後は、大阪にできた蔦屋書店を中核とした商業施設の枚方 T-SITE。そのバックヤードの動線に使われるサインです。お客さまからは見えない部分なので、通常はデザイン的に仕上げないことがほとんどです。殺伐としたスペースの中で、少ない予算で従業員が安らげるようなデザインはないか、ということで提案しました。駐車場やそのフロアにある商品などが壁面にデザインされています。

今回は、ピクトグラムの歴史やスポーツピクトグラム、私の事例なども交えて、少しでもピクトグラムへの理解が深まればいいなと思いお話しさせていただきました。