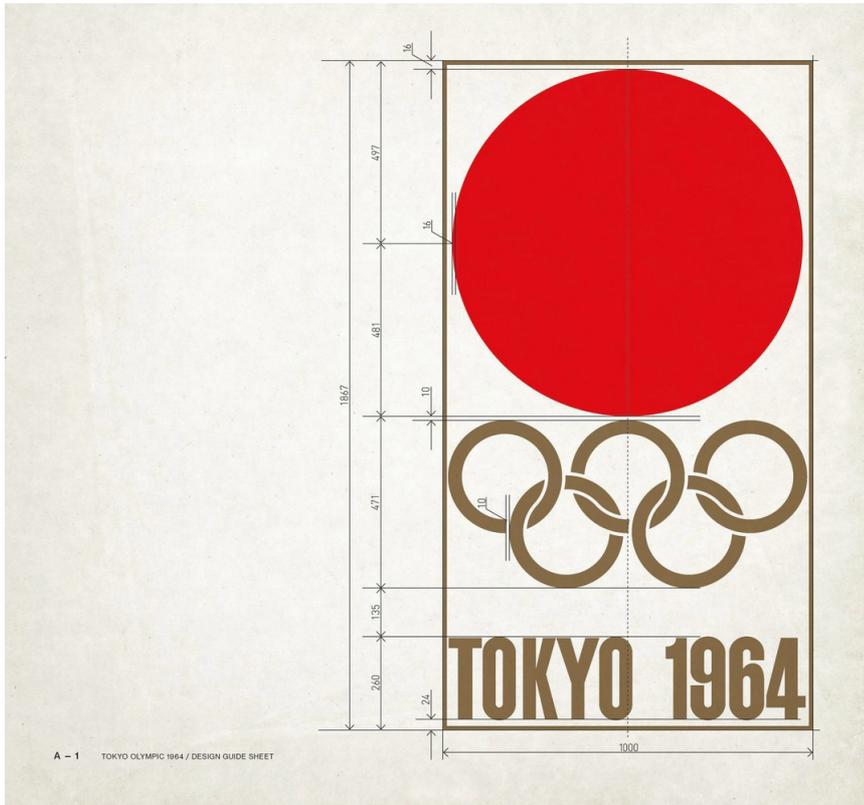


# กราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์โอลิมปิกที่โตเกียว 1964

Graphic Design of Poster for Olympic, Tokyo 1964

จิรายุ พงษ์วัฒน์ *Jirayu Pongvarut*

Digital Expression Design Course, Faculty of Art and Design, Tokoha University



Received : March 26, 2020

Revised : April 9, 2020

Accepted : April 16, 2020

## บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายจะทำความเข้าใจผลงานออกแบบโปสเตอร์สำหรับงานโอลิมปิก ค.ศ. 1964 ที่จัดขึ้นที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น เมื่อพิจารณาจากบริบทที่ว่าญี่ปุ่นเพิ่งประกาศ "ยอมแพ้อย่างไร้เงื่อนไข" ในสงครามโลกครั้งที่สองใน ค.ศ. 1945 คือประมาณ 19 ปี ที่ผ่านมา การจัดโอลิมปิกครั้งนี้จึงมีความหมายอย่างยิ่งยวดในการนำประเทศญี่ปุ่นกลับสู่ประชาคมโลกอีกครั้ง ทั้งในแง่ความไว้วางใจและในแง่ของการพัฒนาการผลิต อุตสาหกรรมที่จะนำพาเศรษฐกิจของประเทศกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้ง การศึกษานี้ใช้วิธีการสำรวจความสามารถเชิงเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์และการผลิตโปสเตอร์จำนวน 4 ใบ ผลการศึกษาพบว่าในกระบวนการ



though, the design team used European cameras at the time, the outcomes helped Japanese manufacturers to produce their own high quality camera such as Mamiya and Nikon in a following decade. Nikon has hired the same designer to design its own posters for many years. Obviously, Japanese printing companies have become one of the world leaders in the industry since the Olympic 1964.

Keywords: Olympic 1964 Graphic Design Yusaku Kamekura Photography Technique Printing Technique

กล่าวนำ : ญี่ปุ่นก่อนโตเกียวโอลิมปิก ค.ศ. 1964

ดังที่ทราบกันดีว่าประเทศญี่ปุ่นประกาศยอมแพ้สงครามเมื่อปี ค.ศ. 1945 สถานการณ์ของประเทศหลังจากนั้นอยู่ในขั้นวิกฤติ ฝ่ายสัมพันธมิตรจัดตั้งทีมขึ้นมาปกครองญี่ปุ่นและเตรียมร่างรัฐธรรมนูญใหม่ การผลิตของประเทศเสียหายอย่างหนัก พลเรือนและทหารที่เพิ่งกลับมาจากต่างประเทศที่ญี่ปุ่นไปมีส่วนเกี่ยวข้อง เช่น จากเอเชียอาคเนย์ จีน เกาหลี ได้หันไปจนถึงมองโกเลีย รวมทั้งสิ้นมากกว่า 6 ล้านคน เมื่อรวมกับคนในประเทศต่างก็พบว่าต้องอยู่เอาชีวิตรอดแบบวันต่อวันเนื่องจากการเกษตรกรรมล้มเหลวอย่างสิ้นเชิง นอกจากนี้การขนส่งที่พึ่งพิงอาศัยก็ทำให้การขนส่งอาหารเท่าที่พอมีเป็นไปอย่างยากลำบาก เกิดตลาดมืดทั่วไป

อย่างไรก็ดี สงครามเกาหลีที่เกิดขึ้นทำให้ญี่ปุ่นได้รับโอกาสที่นึกไม่ถึงนั่นคือการเป็นฐานให้สหรัฐอเมริกาในการผลิตยานพาหนะ รวมไปถึงอุปกรณ์ต่าง ๆ ยอดรวมของการผลิตสิ่งของให้แก่กองทัพสหรัฐอเมริการะหว่าง ค.ศ. 1951-1953 เทียบเท่ากับร้อยละ 60 ของยอดส่งออกรวมของประเทศ นายกรัฐมนตรีในขณะนั้น คือชิเงะรุ โยะชิเดะ (Yoshida Shigeru ค.ศ. 1878-1967) เรียกสงครามเกาหลีว่า “ความช่วยเหลือจากพระเจ้า” (天佑神助) (Vardaman, 2006 : 70-71) และกลายเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ญี่ปุ่นฟื้นตัวจากสงครามและความอดอยาก เกิดการลงทุนเปิดโรงงานใหม่ ๆ และเกิดความหวังตามมา บริษัทอย่างโตโยต้าและนิสสันที่ผลิตยานยนต์ให้กับสหรัฐอเมริกาในสงครามเกาหลีก็อาศัยฐานนี้เองที่ทำการผลิตรถยนต์เข้าสู่ตลาดโลกเมื่อสงครามสงบ

ในแง่ชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชนหลังจาก ค.ศ. 1955 มีแนวโน้มของการก่อสร้างที่อยู่อาศัยสำหรับครอบครัวเดี่ยวในเมือง (ต่างจากก่อนหน้านี้ที่เป็นเรือนสำหรับครอบครัวขยาย)

ที่อยู่ในรูปของอาคารอพาร์ทเมนท์ขานเมืองจำนวนมาก ขนาดของห้องสำหรับหนึ่งครอบครัว คือ สองห้องนอน ห้องทานข้าวและครัว เรียกกันติดปากว่า 2DK นอกจากนี้ยังเป็นช่วงเริ่มต้นของ กระแส “มายโฮมนิยม” (mai-homu-shugi マイホーム主義) ที่บริษัทผลิตเครื่องใช้ไฟฟ้าใช้ คำว่า “สาม เครื่องใช้ศักดิ์สิทธิ์” (三種の神器) คือ เครื่องซักผ้า ตู้เย็น โทรทัศน์ขาว-ดำ ในการขายผลิตภัณฑ์ของตัวเองเข้าสู่ครัวเรือน เมื่อเข้าสู่ ค.ศ. 1966 2 ปีหลังจากโอลิมปิก 3 เครื่องใช้นี้กลายเป็น 3C คือ โทรทัศน์สี เครื่องปรับอากาศและรถยนต์ (カラーテレビ、クーラー、カー) (Vardaman, 2006 : 91-93) ช่วงทศวรรษที่ 1960 เป็นช่วงที่ญี่ปุ่นมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจแบบก้าวกระโดดผลผลิตมวลรวมเติบโตเฉลี่ยปีละ 10 เปอร์เซ็นต์

ในแง่ของงานสร้างสรรค์ นวนิยายและภาพยนตร์ช่วงหลังสงครามให้ภาพของญี่ปุ่นให้แง่ลบที่ตั้งคำถามกับตัวเองอย่างหนัก ตัวอย่างที่ชัดที่สุดที่น่าจะเป็นผลงานของอะกิระ คูโรซาวา เรื่องราโชมอน (Rashomon ค.ศ. 1950) นอกจากนี้ที่ตามมาและได้รับการตีความใหม่ ๆ อยู่เสมอคือ ก๊อดซิลลา (Godzilla ค.ศ. 1954) เป็นต้น และที่สำคัญคือภาพยนตร์เรื่องฮะระคิริ (Harakiri) โดยผู้กำกับมะซะฮิโตะ โคบายะชิ ใน ค.ศ. 1962 ที่วิจารณ์คุณค่าแบบญี่ปุ่นได้อย่างลึกซึ้งและเสียดแทงจิตใจ ภายใต้ข้อห้ามการแสดงละครเรื่องจูชินกูระ (Chushingura) หรือ 47 โรนินที่แสดงออกซึ่งคุณค่าการเสียสละแบบบุชิโด

ในฝั่งสถาปัตยกรรมมีเหตุการณ์ที่น่าสนใจคือการประกวดแบบ Hiroshima Peace Memorial ที่สร้างเสร็จใน ค.ศ. 1955 เป็นแนวทางการแสดงออกซึ่งความเป็นญี่ปุ่นแบบสมัยใหม่โดยมีที่ปรึกษาอเมริกันจับตาดูอย่างใกล้ชิด การก่อสร้างโตเกียวทาวเวอร์ (Tokyo Tower) สำเร็จใน ค.ศ. 1958 อันเป็นความภาคภูมิใจครั้งสำคัญ (สูงกว่าหอไอเฟลเล็กน้อยแต่เบากว่ามาก) แนวทางสถาปัตยกรรมที่มีชื่อว่า Metabolism ที่ถือกันว่าเป็นครั้งแรกที่ญี่ปุ่นพัฒนาแนวทางสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ของตนเองโดยไม่มีอิทธิพลตะวันตก ในช่วงทศวรรษที่ 1960 (ชัยยศ, 2562)

ในด้านเทคโนโลยีการคมนาคมก็มีการสร้างทางด่วนพาดผ่านไปทั่ว (จนกลายเป็นปัญหาของปัจจุบันที่สำคัญคือ ชินคันเซนรถไฟความเร็วสูงที่วิ่งระหว่างโตเกียวและโอซาก้าเปิดให้บริการในเวลาเดียวกับกีฬาโอลิมปิกอีกด้วย กล่าวได้ว่าญี่ปุ่นหลัง ค.ศ. 1955 เป็นประเทศที่กำลังพุ่งสู่ความสดใสและมีอนาคตใหม่ อย่างไรก็ตาม ข้อเท็จจริงและนวนิยายหรือสื่ออื่น ๆ ไม่ได้ให้ภาพที่สดใสเช่นนั้นฝุ่นและหมอกควันเป็นปัญหาของเมืองใหญ่ทั่วประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งโตเกียวที่กำลังเร่งก่อสร้างอย่างหนักเพื่อเตรียมรับการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกครั้งแรกในเอเชีย

## 1 ภูมิหลังของกราฟิกญี่ปุ่นก่อนโอลิมปิกโตเกียว ค.ศ. 1964

เมื่อกล่าวถึงโอลิมปิกโตเกียวในค.ศ. 1964 นอกเหนือจากการจัดการแข่งขันให้ดีที่สุด รัฐบาลญี่ปุ่นมุ่งมั่นที่จะให้มหกรรมกีฬาครั้งนี้เป็นตัวเปิดประเทศครั้งใหญ่ มีการก่อสร้างสนามกีฬาใหม่คือ Yoyogi Stadium ออกแบบโดยเคนโซ ทังเงะ (Kenzo Tange ค.ศ. 1913-2005) ที่กลายเป็นหนึ่งในสถาปัตยกรรมคลาสสิกของญี่ปุ่นสมัยใหม่ ความพยายามแสดงออกผ่านสถาปัตยกรรมชิ้นนี้เป็นหนึ่งในสิ่งที่ญี่ปุ่นต้องการแสดงให้โลกเห็นความสามารถทางเทคโนโลยีและทัศนคติในการกลับสู่สังคมโลก นอกจากนี้ก็คือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในงานครั้งนี้

งานออกแบบกราฟิกในมหกรรมกีฬาโอลิมปิก ในโลกยุคก่อนสื่อออนไลน์และคอมพิวเตอร์ สิ่งที่ต้องการออกแบบหรือผู้ชมโดยทั่วไปให้ความสนใจยอมหนีไม่พ้นโลโก้ ปิคโตแกรม (pictogram) และงานเอกสารต่าง ๆ ญี่ปุ่นมุ่งมั่นจะนำเสนอแนวทางใหม่ให้กับเวทีโลกให้ได้ ประเด็นหนึ่งที่ซ่อนอยู่คือความพยายามนำอุตสาหกรรมหลายประเภทของญี่ปุ่นกลับสู่ตลาดโลกให้ได้เพราะนี่คืออนาคตของประเทศ บริบทของอุตสาหกรรมในญี่ปุ่น ค.ศ. 1964 นั้น ตลาดสินค้ากลุ่มอิเล็กทรอนิกส์และยานยนต์เป็นกลุ่มใหญ่ สินค้าอีกประเภทหนึ่งที่ญี่ปุ่นมุ่งมั่นจะเอาดีให้ได้คือกล้องถ่ายภาพ ฟิล์มและกระบวนการอัดล้างภาพ สินค้ากลุ่มนี้ที่ผลิตในแบรนด์ญี่ปุ่นกลายเป็นที่จับตาของโลกในช่วงทศวรรษที่ 1970 และกลายเป็นเจ้าตลาดในช่วงทศวรรษที่ 1980 ในประเทศไทยกล้องและเลนส์อย่าง Nikon หรือ Canon กลายเป็นของจำเป็นสำหรับช่างภาพ เช่นเดียวกับตลาดอื่น ๆ ในโลก งานออกแบบกราฟิกสำหรับโอลิมปิกนั้นกล่าวได้ว่ามีประเด็นในการแสดงออกที่สัมพันธ์กับอุตสาหกรรมเหล่านี้อยู่อย่างมีนัยสำคัญ ดังจะเห็นต่อไป

สถานการณ์โดยรวมของวงการออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นหลังสงครามนั้น เป็นเช่นเดียวกับสถานการณ์ประเทศโดยทั่วไป พอมีการผลิตกลับมาอีกครั้งก็เกิดงานกลุ่มนี้ทยอยออกมาเรื่อย ๆ นักออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นรวมตัวกันก่อตั้งองค์กรชื่อ JAAC - Japan Advertising Artists Club 日宣美 (ค.ศ. 1951-1970) ซึ่งได้มีการจัดแสดงงานนิทรรศการ “กราฟิก 55” (GRAPHIC '55 グラフィック'55) ใน ค.ศ. 1955 และใน ค.ศ. 1960 มีการจัดตั้งศูนย์ออกแบบญี่ปุ่น (Nippon Design Center 日本デザインセンター) (จิรายู, 2015 : 65-66) นักออกแบบหลักที่ทำงานกราฟิกในส่วนต่าง ๆ ของโตเกียวโอลิมปิก 1964 ล้วนทำงานและเกี่ยวข้องกับองค์กรที่กล่าวมาทั้งสิ้น

เมื่อได้รับนโยบายจากส่วนกลางมาและเกิดการประชุมครั้งแรก องค์กรนี้จึงสามารถระบุชื่อนักออกแบบบางส่วนได้เลยในทันที เช่น ในส่วนของการใช้สีให้โคโนะ ทากาชิ (Kōno Takashi 河野鷹思) เป็นคนดูแล ฮะระ ฮิโรมุ (Hara Hiromu 原弘) ดูแลเรื่องตัวอักษรที่ใช้เป็นหนึ่งในเดียวกัน ยูสะคุ คะเมะคุระ (Yusaku Kamekura 亀倉雄策 ค.ศ. 1915-1997) เป็นคนออกแบบโปสเตอร์ทั้งหมด คะทสึมิ มาสะรุ (Katsumi Masaru 勝見勝) เป็นคนดูแลภาพรวมทั้งหมด จึงทำให้เห็นว่าโตเกียวโอลิมปิก 1964 เป็นการทำงานที่ใหญ่มากของนักออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นในยุคนั้นเลยทีเดียว และนักออกแบบที่ทำงานในการแข่งขันครั้งนี้สุดท้ายก็กลายเป็นมาสเฮอร์ของวงการออกแบบกราฟิกด้วยกันทั้งสิ้น

โตเกียวรู้ว่าตัวเองจะได้เป็นเจ้าภาพโอลิมปิกจากผลของการประชุมคณะกรรมการโอลิมปิกสากลเมื่อวันที่ 26 พฤษภาคม ค.ศ. 1959 หนึ่งในประเด็นเร่งด่วนคือการหาหรือเรื่องสัญลักษณ์โอลิมปิก ในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1960 ในครั้งนั้นมี คะทสึมิ มะสะรุ นักวิจารณ์งานออกแบบเป็นประธานในการประชุม และสัญลักษณ์โอลิมปิกที่ได้รับการคัดเลือกตัดสินจะต้องเสร็จให้ทัน เพื่อให้คณะกรรมการโอลิมปิกสากลอนุมัติ ในช่วงงานเปิดโอลิมปิกฤดูร้อนที่จะจัดขึ้น ณ กรุงโรม ประเทศอิตาลี ในเดือนสิงหาคม ค.ศ. 1960 ทั้งนี้ สัญลักษณ์โอลิมปิกจะถูกคัดเลือกจาก “ความเป็นญี่ปุ่นที่มีความเป็นสากล ดัดทอนการประดับตกแต่งที่เกินความจำเป็น มีการออกแบบตามสมควร” (電通東京オリンピックス作成委員, 1964: 141)

นอกจากนี้ทีมนี้ยังสามารถถอนนโยบายในการใช้งานกราฟิกสามข้อได้ทันทีดังนี้

## 1 ใช้สัญลักษณ์โอลิมปิกให้สอดคล้องกันทั้งหมด

東京大会のシンボルマークを一貫して用いること

- \* การประชุมในครั้งนั้น มีคนรุ่นใหม่อายุอยู่ในช่วงก่อนและหลังสามสิบจำนวน 15 คน นักออกแบบกราฟิก (Graphic Designer) จำนวน 4 คน อิโต คินจิ (Itō Kinji 伊藤憲治), คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku 亀倉雄策), โคโนะ ทากาชิ (Kōno Takashi 河野鷹思) และฮะระ ฮิโรมุ (Hara Hiromu 原弘) ผู้กำกับศิลป์ (Art Director) จำนวน 3 คน อะระอิ เซอิชิโร (Arai Seiichirō 新井静一郎), อิมะอิซุมิ ทาเคจิ (Imazumi Takeji 今泉武治) และมุคาคิ ฮิเดะโอะ (Mukai Hideo 向秀男) นักวิจารณ์ออกแบบ (Design Critic) จำนวน 1 คน คะทสึมิ มาสะรุ (Katsumi Masaru 勝見勝) นักวิจารณ์สถาปัตยกรรม (Architectural Critic) จำนวน 1 คน ฮะมะงุจิ เรียวอิชิ (Hamaguchi Ryūichi 浜口隆一) นักหนังสือพิมพ์ (Reporter) จำนวน 2 คน โอโงาวะ มะสะตะคะ (Ogawa Masataka 小川正隆) และ มะทสุเอะ (Matsue 松江智寿) คณะกรรมการ (Organising Committee) จำนวน 4 คน

加島卓 (2017) 『オリンピック・デザイン・マーケティング エンブレム問題からオープンデザインへ』 河出書房新社, 31.

2 ให้ความสำคัญในการใช้สีของสัญลักษณ์ห้าห่วง คือ น้ำเงิน เหลือง ดำ เขียว แดง

五輪マークの五色（青、黄、黒、緑、赤）を重点的に用いること

3 ตัวอักษรที่ใช้ต้องเหมือนกันทั้งหมด

書体を統一すること（野地秩嘉, 2013: 83)

จากพื้นฐานนี้เองที่นักออกแบบญี่ปุ่นจะทำงานชิ้นสำคัญที่กลายมาเป็นประวัติศาสตร์ของงานออกแบบกราฟิกญี่ปุ่นในเวลาต่อมา บทความนี้จะนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับโปสเตอร์ 4 ใบที่ใช้ในโอลิมปิกครั้งนี้พร้อมทั้งชี้ให้เห็นความสำคัญเชิงแนวคิดที่สัมพันธ์กับเทคนิคทั้งการถ่ายภาพและการพิมพ์ เนื่องจากด้วยเทคโนโลยีปัจจุบัน การพิมพ์ภาพโปสเตอร์ที่เป็นภาพถ่ายนั้นเป็นเรื่องที่เห็นกันจนชินตา ในขณะที่งานออกแบบกราฟิกก่อนหน้า ค.ศ.1964 นี้ยังไม่มีกราฟิกแบบนี้

## 2 โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964

โปสเตอร์ทั้ง 4 แผ่นที่ใช้ในโอลิมปิกครั้งนี้มีแนวคิด เป้าหมาย ช่วงเวลาการใช้จริงและเทคนิคในการออกแบบกับผลผลิตที่แตกต่างกัน ในโปสเตอร์แผ่นที่ 1 เป้าหมายหลักคือทำให้ข้อมูลที่ชัดเจน เข้าใจไม่คลาดเคลื่อน โดยการนำเอาสัญลักษณ์โอลิมปิกมาใช้เป็นพื้นฐานของงานออกแบบจึงเป็นเรื่องจำเป็น ต้องไม่มีว่าสัญลักษณ์ห่วงทั้ง 5 ของโอลิมปิกนั้นแม้ปัจจุบันจะแพร่หลายและเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ที่คนรู้จักมากที่สุดในโลก แต่เป็นเพราะว่าการจัดโอลิมปิกก่อนหน้านี้เกิดขึ้นนอกเอเชีย นอกจากนี้ด้วยความที่ญี่ปุ่นสมัยใหม่หมกมุ่นอยู่กับสงครามอย่างยาวนาน คนทั่วไปที่เป็นเป้าหมายของงานโอลิมปิกจึงยังต้องการความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนี้อยู่ดี โปสเตอร์ที่ใช้โลโก้ชิ้นแรกนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งยวดเพราะนอกจากจะใช้เพื่อเปิดตัวโตเกียวโอลิมปิกที่ญี่ปุ่นได้รับเลือกเป็นเจ้าภาพ สื่อสารกับชาวต่างชาติและคนในชาติเองด้วย

### 2.1 โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964 แผ่นที่ 1 และสัญลักษณ์โอลิมปิก

แม้ว่ากีฬาโอลิมปิกสมัยใหม่จะเริ่มจัดมาตั้งแต่ ค.ศ. 1896 แต่ในสมัยนั้นยังไม่มีเครื่องหมายโอลิมปิก (Olympic symbols) ใช้ จนกระทั่งในปีค.ศ. 1914 ครบรอบ 20 ปี การก่อตั้งคณะกรรมการโอลิมปิกสากล (International Olympic Committee: IOC 国際オリンピック委員会) จึงได้มีการเผยแพร่เครื่องหมายโอลิมปิกขึ้น ทำให้ในกีฬาโอลิมปิกครั้งที่ 7 ปีค.ศ. 1920

ได้ถูกเริ่มนำมาใช้ และตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาจะมีการทำสัญลักษณ์โอลิมปิก (Olympic emblem  
オリンピックエンブレム) ขึ้นมาใช้ในการแข่งขันแต่ละครั้ง<sup>\*\*</sup>

โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิกแผ่นที่ 1 (ภาพที่ 1) ถูกออกแบบขึ้นในเดือนกุมภาพันธ์ ค.ศ. 1961  
โดยคะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku 亀倉雄策) ซึ่งเป็นผู้ชนะการประกวดสัญลักษณ์  
โตเกียวโอลิมปิกในปีค.ศ. 1960 โดยการประกวดในครั้งนั้น นักออกแบบที่เข้าร่วมประกวดมี  
จำนวน 6 คน<sup>\*\*\*</sup> โดยให้ออกแบบคนละ 3 แบบ การตัดสินเกิดขึ้นในเดือนมิถุนายน ค.ศ. 1960  
(ภาพที่ 2) มีเรื่องเล่าว่า คะเมะคุระส่งแบบผลงานเข้าประกวดจนกระทั่งคณะกรรมการได้  
โทรมาตามจึงใช้เวลาเพียงแค่ 5-6 นาทีเท่านั้นในการทำภาพร่าง<sup>+</sup> ในส่วนของการออกแบบ  
สัญลักษณ์หรือโลโก้คะเมะคุระได้กล่าวไว้ว่า “โลโก้ที่มีเรียบง่ายยิ่งไปกว่านั้นรู้สึกถึงความเป็น  
ญี่ปุ่น และโอลิมปิกได้ในทันที ซึ่งนับว่าเป็นโจทย์ที่ยากมาก ต้องระวังไม่คิดตีความหรือคิด  
มากจนเกินไป งานนี้เพื่อสื่อให้เห็นถึงความสดใหม่ของญี่ปุ่น ความชัดเจนแจ่มแจ้ง ความงาม  
ของการเคลื่อนไหวความเร็วในกีฬาโอลิมปิก”โปสเตอร์แผ่นที่ 1 ถูกนำมาใช้ครั้งแรกใน  
ค.ศ. 1961 ก่อนการแข่งขันสามปี งานออกแบบเป็นนำโลโก้ที่ชนะการประกวดมาจัดวาง  
องค์ประกอบขยายขนาดใหญ่เต็มพื้นที่กระดาษขนาด B1 (1030×728 มิลลิเมตร) ซึ่งเป็นขนาด

\*\* ในญี่ปุ่นเริ่มใช้คำว่า สัญลักษณ์ (emblem エンブレム) ตั้งแต่ช่วงทศวรรษที่ 80 ซึ่งก่อนหน้านั้นคณะกรรมการ  
โอลิมปิกญี่ปุ่นยังใช้ทั้ง เครื่องหมาย (Mark マーク, Symbol シンボル) และโลโก้ (Logo ロゴ) ผลมกัน ตอนนี  
ใช้เพียงแค่ สัญลักษณ์โอลิมปิก (Olympic emblem オリンピックエンブレム) หากไม่มีเครื่องหมายโอลิมปิก (Olympic  
symbols オリンピックシンボル) เกี่ยวข้องก็จะเรียกแค่ โลโก้ (Logo ロゴ)

加島幸 (2017) 『オリンピック・デザイン・マーケティング エンブレム問題からオープンデザインへ』 河出書房新社, 17-18.

\*\*\* รายชื่อนักออกแบบที่ถูกระบุให้เข้าร่วมการประกวดโลโก้โตเกียวโอลิมปิก 1964 มีจำนวน 6 คน คือ อินากะคิ  
โคอิชิโระ (Inagaki Koichiro 稲垣行一郎), คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku 亀倉雄策), โคโนะ ทากาชิ  
(Kōno Takashi 河野鷹思), สุกิอุระ โคเฮ (Sugijura Kōhei 杉浦康平), ทะนะกะ อิคโค (Tanaka Ikkō 田中一光)  
และ นะงายะ คะซุมะสะ (Nagai Kazumasa 永井一正)

<sup>+</sup> มะชิเดะ ยาสึโอะ (Machida Yasuo 町田安男) เป็นผู้นำแบบสเก็ตโลโก้จากคะเมะคุระมาขึ้นเป็นแบบจริง  
มะชิเดะทำงานกับคะเมะคุระมาตั้งแต่สมัยสำนักงานยังอยู่ที่โยสึยะ ตอนจบมัธยมใหม่ ๆ จนกระทั่งก่อตั้ง  
Nippon Design Center (日本デザインセンター) ก็ติดตามมาทำงานต่อที่นี่ ได้กล่าวถึงการทำโลโก้โอลิมปิกไว้ว่า  
คะเมะคุระอยู่รอดตลอด 2 ชั่วโมงตั้งแต่ยื่นแบบสเก็ตให้จนถึงขึ้นแบบแม่พิมพ์และซิลค์สกรีนจนเสร็จแล้วส่งรับ  
ประกวดในทันที

日本デザインセンター情報デザイン研究所, 原デザイン研究所 (2000) 「マサゴバーク 町田安男東京オリンピックと日の丸」 『紙  
とデザイン 竹尾ファインペーパーの 50 年』 株式会社竹尾, 38

กระดาษที่โปสเตอร์ญี่ปุ่นนิยมใช้มาตั้งแต่ยุคนั้นจนกระทั่งปัจจุบัน องค์ประกอบภาพเต็มพื้นที่หน้ากระดาษด้านตั้ง ในแง่ของการออกแบบกระดาษถูกตัดเงื่อนไขด้านซ้ายขวาออก (เฉพาะแผ่นที่ 1 เท่านั้น) ทำให้มีด้านกว้างที่แคบกว่าโปสเตอร์ในชุดเดียวกันเหลือเพียงขนาด 1030 × 548 มิลลิเมตร โดยกะเมะคุระตั้งใจวางวงกลมสีแดงขาด (Hinomaru 日の丸) สัญลักษณ์ของธงชาติญี่ปุ่นขีดขอบกระดาษ ยิ่งทำให้โปสเตอร์ชิ้นนี้มีพลังอย่างมาก ตัวอักษร TOKYO 1964 ด้านล่าง ออกแบบโดย ฮาระ ฮิโรมุ (Hara Hiromu 原弘)

โปสเตอร์แผ่นที่ 1 นี้ถูกพิมพ์ขึ้นมากที่สุดในชุด จำนวนทั้งสิ้น 100,000 ใบ ในขณะที่โปสเตอร์แผ่นที่ 2 (ภาพที่ 3) พิมพ์จำนวน 90,000 ใบ โปสเตอร์แผ่นที่ 3 (ภาพที่ 5) พิมพ์จำนวน 70,000 ใบ และโปสเตอร์แผ่นที่ 4 (ภาพที่ 8) พิมพ์จำนวน 50,000 ใบ ลดลงตามลำดับ

ในตอนนั้นบริษัทสิ่งพิมพ์ที่มีชื่อเสียงในด้านเทคโนโลยีการพิมพ์อย่างมากในญี่ปุ่น ทั้งบริษัท ไดนิปปอง ปรินต์ติ้ง (Dai Nippon Printing 大日本印刷) และทปปังปรินต์ติ้ง (Toppan Printing 凸版印刷) ได้แข่งขันกันนำเสนอคุณภาพงานพิมพ์ที่ดีและตรงกับความต้องการของกะเมะคุระ การทำงานจริงค่อนข้างยากลำบากเพราะในตอนนั้นยังไม่มีเครื่องล้างรูป (film processing machine 自動現像機) ขนาดใหญ่เท่าที่ต้องการใช้ ผลสุดท้ายโปสเตอร์ทั้ง 4 แผ่นก็ถูกพิมพ์ที่ทปปัง\*\* และจากประสบการณ์ในครั้งนั้นก็กลายเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ทปปังกลายเป็นหนึ่งในผู้พิมพ์งานกระดาษที่มีชื่อเสียงของญี่ปุ่นในเวลาต่อมา

เนื่องจากโปสเตอร์ต้องถูกปิดตามที่ตั้งต่าง ๆ เป็นเวลานาน และสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลงตลอดทั้งปี กระดาษที่ถูกเลือกมาใช้ในครั้งนี้ จึงเป็นกระดาษที่เกิดความเปลี่ยนแปลงน้อยสามารถทนแดด ทนลม ทนฝนได้เป็นอย่างดี เนื้อกระดาษมีความเรียบและลื่นมาก ได้รับการ

ยอมรับว่ามีความยืดหยุ่นสูง ไม่โปร่งแสง พิมพ์ไม่ทะลุด้านหลัง กระดาษนี้ผลิตโดยบริษัทแพมเปเปอร์แอนด์แมทีเรียล (Pam Paper and Material 特種東海製紙) เหมาะกับงานพิมพ์สีคุณภาพสูงโฟโต้กราฟี (Photogravure グラビア多色印刷) ซึ่งกระดาษคุณภาพนี้ ผลิตมา

สำหรับโปสเตอร์โอลิมปิกโดยเฉพาะมีชื่อเรียกว่ากระดาษ Opaque Olympia (オpaque Olympia)

\*\* 大日本印刷株式会社社史編集委員会 (2007) 『大日本印刷百三十年史』 大日本印刷, 404 และ ในหนังสือ "ประวัติ 130 ปีของบริษัทไดนิปปอง" ในหน้า 371 ยังกล่าวไว้ว่าไดนิปปอง (Dai Nippon Printing 大日本印刷) ได้ร่วมมือและแข่งขันกับทปปัง (Toppan Printing 凸版印刷) ตั้งแต่โปสเตอร์ใบแรกจนถึงใบที่สามอีกด้วย

ンピア) หลังจากนั้นก็ผลิตต่อเนื่องมาตลอด กระดาษนี้ปัจจุบันใช้ชื่อว่า Masago Opaque (マサゴオパーク)<sup>\*\*\*</sup>

โปสเตอร์นี้ได้รับรางวัลเหรียญทอง (Gold Medal 金賞) จาก Tokyo Art Directors Club (東京 ADC) คะทสึมิ มะสะรุ (Katsumi Masaru) ได้กล่าวไว้ในบทความถึงรางวัลไว้ว่า “โปสเตอร์โอลิมปิกของคะมะคุระใบนี้ ได้รับรางวัลเหรียญทองนั้นมีความเหมาะสมอย่างยิ่ง...คะมะคุระได้รับรางวัลในประเทศญี่ปุ่นมาแล้วมากมาย ต่อไปคงต้องหวังรางวัลระดับโลกแล้ว...ส่วนประกอบและองค์ประกอบของการออกแบบโปสเตอร์ใบนี้มีเพียงวงกลม สัญลักษณ์ห้าห่วง TOKYO 1964 ตัวอักษรเพียง 9 ตัวเท่านั้น การตัดทอนสิ่งที่ไม่จำเป็นออกไปอย่างถึงที่สุด แสดงความคิดที่ตรงไปตรงมาเรียบง่าย สีและรูปทรงก็สามารถดึงดูดสายตาผู้ชมได้ทั้งยังให้ข้อมูลมหาศาล...” (東京アートディレクターズクラブ 編, 1961: 40)

ในแง่ของผู้เขียนเห็นว่าเป็นงานออกแบบที่แสดงความเป็นญี่ปุ่นอย่างชัดเจนสัญลักษณ์ที่เรียกว่าฮิโนะมะรุ (แปลตรงตัวว่าวงกลมแห่งพระอาทิตย์) เป็นธงพื้นขาวตรงกลางมีวงกลมสีแดงขนาดใหญ่ (แบบไม่มีรัศมีของแสง) นี่มีประวัติศาสตร์ยาวนาน แต่แรกเริ่มกล่าวกันว่าใช้ติดกองเรือของญี่ปุ่นในสมัยโตคุควะหรือสมัยเอโดะ จากนั้นก็ใช้กันเรื่อยมาในฐานะธงประจำกองทัพญี่ปุ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง ดังนั้นทั้งในสายตาของคนญี่ปุ่นเองและในสายตาของคนต่างชาติ ธงนี้จะมีความรู้สึกที่สลับซับซ้อนทั้งเกลียดชังในสายตาคนกลุ่มหนึ่งและเทิดทูนบูชาในสายตาของคนอีกกลุ่มหนึ่ง แม้ในช่วง ค.ศ. 1964 ธงฮิโนะมะรุจะไม่มีฐานะตามกฎหมายว่าเป็นธงชาติญี่ปุ่นก็ตาม แต่ก็ต้องนับว่าเป็นสัญลักษณ์ของประเทศญี่ปุ่นที่โลกรู้จักดีที่สุด มีการใช้ธงนี้ ณ ที่ทำการสหประชาชาติที่นครนิวยอร์ก เมื่อค.ศ. 1956 ด้วย การเลือกนำสัญลักษณ์นี้มาวางเหนือสัญลักษณ์ห้าห่วงของโอลิมปิกสากล จึงต้องนับว่าเป็นการสื่อความที่ดีที่สุดสำหรับการเปิดตัวการแข่งขันนั้นบนแผ่นดินญี่ปุ่น

<sup>\*\*\*</sup> กระดาษ Masago Opaque (マサゴオパーク) เป็นชื่อที่ยังใช้เรียกและขายอยู่ในปัจจุบัน เป็นการรวมกันของ คำว่า opaque ที่มีความหมายว่า ทึบ ไม่โปร่งแสง กับ คำว่า Masago ที่มาจาก 真砂製紙 ชื่อบริษัทผลิตกระดาษ มะสะโกะ โรงงานที่กิฟุ ซึ่งรวมกันกับ บริษัทแพม (Pam - Paper and Material 特種東海製紙) ตั้งแต่ปีค.ศ.1964 千葉寿子、室伏敬治 (2006) 「未来技術遺産に認定された歴史的紙製品と時代を映し出す特殊紙の系譜」『日本印刷学会誌』53(2): 24.

## 2.2 โปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964 แผ่นที่ 2

โปสเตอร์แผ่นที่ 2 จัดพิมพ์เผยแพร่ในปีถัดมา (25 พฤษภาคม ค.ศ. 1962) เนื่องจากโปสเตอร์แผ่นที่ 1 ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในฐานะงานออกแบบที่สร้างจุดเริ่มต้นให้แก่การจัดงาน โปสเตอร์แผ่นที่ 2 จึงต้องทำหน้าที่แตกต่างออกไปคือการสร้างภาพของการแข่งขันให้ชัดเจนขึ้น คณะคณะกรรมการจึงตัดสินใจนำภาพถ่ายเข้ามาใช้ แนวคิดคือการแข่งขันวิ่งซึ่งเป็นกีฬาต้นกำเนิดของโอลิมปิก มุระโคชิ โจ (Murakoshi Jō 村越襄, Photo Director) เป็นผู้กำกับภาพถ่าย ในตอนนั้นถือว่าเป็นผู้กำกับภาพถ่ายคนแรกของญี่ปุ่น และมีฮะยะซะชิ โอะซะมุ เป็นช่างภาพ (Hayasaki Osamu 早崎治, Photographer) แม้จะเป็นภาพถ่ายแต่องค์ประกอบภาพก็เรียบง่ายและทรงพลังอย่างยิ่งเช่นกัน แนวความคิดของการเตรียมตัวเข้าสู่กีฬาโอลิมปิก การออกจากจุดสตาร์ทนั้นเข้าใจง่ายและชัดเจน มีพลังไม่น้อยไปกว่าโปสเตอร์แผ่นที่ 1 ที่สำคัญคือเป็นครั้งแรกของโปสเตอร์สำหรับการแข่งขันโอลิมปิกที่มีการนำภาพถ่ายมาใช้

มุระโคชิ ผู้กำกับภาพถ่ายได้สเก็ตช์รูปท่าทางความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของนักวิ่งตอนออกจากจุดสตาร์ทจำนวน มากจากนั้นเลือกมาซ้อนกัน 6 ภาพ ดราฟท์จัดองค์ประกอบใหม่แล้ววาดสเก็ตช์สุดท้ายออกมาให้คณะครูดู เพื่อให้ได้ความเข้าใจที่ตรงกัน หลังจากนั้นก็นัดคุยกันกับฮะยะซะชิช่างภาพ บอกเงื่อนไขในการถ่ายภาพครั้งนี้ คือต้องเห็นหน้านักวิ่งอย่างชัดเจนทั้ง 6 คน ซึ่งเป็นโจทย์ที่ยากไม่น้อยสำหรับยุคที่ไม่มีโปรแกรมตัดต่อภาพแบบปัจจุบัน สถานที่ถ่ายภาพในครั้งนี้คือ สนามกีฬาแห่งชาติ (国立競技場) ตัวภาพถ่ายต้องการเน้นจังหวะการพุ่งตัวออกจากจุดสตาร์ททางด้านข้างของนักกีฬาวิ่งระยะสั้นในถ่ายภาพมีช่างภาพทั้งหมดสี่คน ฮะยะซะชิ โอะซะมุเป็นช่างภาพหลัก ใช้กล้องถ่ายภาพสองตัวคือกล้องฟิล์มขนาดกลาง Hasselblad SLR (ハッセルブラッド一眼レフ) และกล้อง Rollei TLR (ローライ二眼レフ) ช่างภาพสำรองสองคน คิโตะ ซะบุโร่ (Kitai Saburō 北井三郎) และโยะชิตะ ทะตะโอะ (Yoshida Tadao 吉田忠雄) ใช้กล้อง NIKON 35mm (35ミリのニコンF) และอันไซ คิจิซะบุโร่ (Anzai Kichisaburō 安斎吉三郎) เป็นคนถือกล้อง Hasselblad SLR (ハッセルブラッド一眼レフ) ทั้งสี่กล้องถูกจัดวางกันคนละมุม ฮะยะซะชิและอันไซอยู่ด้านข้างตรงจุดสตาร์ท คิโตะและโยะชิตะ ออกนอกสนามไปอยู่ตรงอัฒจันทร์แล้วเล็งที่นักวิ่งทั้ง 6 ทำให้ทั้ง 4 กล้องได้รูปนักวิ่งมาในมุมที่แตกต่างกัน

วันถ่ายภาพคือ 31 มีนาคม ค.ศ. 1962 วันนั้นท้องฟ้ามีเมฆอากาศเย็นเพราะอยู่ช่วงต้นของฤดูใบไม้ผลิ การถ่ายภาพใช้เวลาถ่ายประมาณ 3 ชั่วโมงตั้งแต่หกโมงเย็น นักวิ่งที่ปรากฏในโปสเตอร์มีทั้งหมด 6 คน เป็นตัวแทนนักกีฬาชาวญี่ปุ่น 3 คน เคียวเฮ อุชิโอะ (Kyohai Ushio 潮喬平), โอะคะโมะโตะ มะซะอะคิ (Okamoto Masaaki 岡本政彰) และคุโบะ โนริฮิโตะ (Kubo Norihiko 久保宣彦) และอีก 3 คนเป็นตัวแทนนักกีฬาสังกัดทหารอากาศชาวอเมริกันจากฐานทัพอะจิโตะวะ (フランク・アームスター、カルビン・エバンズ、ドナルド・タッカー) เนื่องจากข้อจำกัดของเทคนิคการถ่ายภาพในช่วงนั้นทำให้ต้องถ่ายภาพจำนวนมากเพื่อให้ได้ภาพที่สามารถเห็นสีหน้าของทุกคนตอนออกจากจุดสตาร์ทและใบหน้าไม่ซ้อนบังกัน นักกีฬาต้องทำการออกจากจุดสตาร์ทและถ่ายใหม่รวมทั้งสิ้น 30 กว่าครั้ง (ภาพที่ 4)

อะโอะบะ มะซึเทะรุ (Aoba Masuteru 青葉益輝) กล่าวกับตัวนักออกแบบคือคะเมะคุระ เมื่อเห็นโปสเตอร์ชิ้นนี้ว่าการแข่งขันจริงคงไม่ใช่กีฬาตอนกลางวัน เพราะฉากหลังเป็นสีดำสนิท คะเมะคุระได้กล่าวว่าภาพถ่ายตอนกลางวันจะทำให้เห็นฉากข้างหลังที่ไม่ต้องการมากเกินไป ทำให้รูปออกมาใช้ไม่ได้จึงตั้งใจใช้ภาพถ่ายตอนกลางคืน ความเร็วชัตเตอร์ 1/1000 (誠文堂新光社, 1992: 24-25) ซึ่งก็ต้องอาศัยไฟแฟลช (strobe ストロブ) ช่วยจำนวนมาก เนื่องจากแหล่งกำเนิดแสงจึงมาจากแฟลชเป็นหลัก หากระยะเวลาของแฟลชนานเกินไปภาพที่ได้จะเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง เพื่อให้ได้แสงแฟลชที่สั้นจึงต้องใช้ไฟแฟลชขนาดเล็ก ไฟแฟลชที่นำมาใช้ในญี่ปุ่นในช่วงทศวรรษที่ 60 นั้นกล่าวได้ว่ายังขาดแคลนมาก เพื่อรวบรวมไฟแฟลชให้เพียงพอกับการทำงานครั้งนี้ ทีมงานต้องยืมไฟมาจากสตูดิโอภาพจำนวนมากเช่นที่ Light Publicity (ライトパブリシティ) สองตัวที่เหลือได้มาจาก Comet (コムット) และสตูดิโอถ่ายภาพทั่วไปโดยรวมทั้งสิ้นประมาณ 20 ตัว ข่างภาพเองก็กล่าวว่าจะต้องใช้แฟลชจำนวนมากขนาดนี้ ทำให้การทดลองติดตั้งใช้เวลามากกว่าที่คาดการณ์ไว้มากถึง 5 ชั่วโมง (野地秩嘉, 2013: 24-25)

แม้ว่าจะใช้กล้องทั้งหมด 4 ตัว แต่กล้องถ่ายภาพตัวที่ต่อตรงหรือ synchronize กับแฟลชคือกล้องของฮะยะชิเคินเคียว ข่างภาพอีกสามคนต้องคอยฟังเสียงปล่อยตัวเหมือนกับเสียงปล่อยตัวนักวิ่งแล้วกดชัตเตอร์ตาม ถ้ากดได้จังหวะพอดีกันก็จะได้แสงแฟลชด้วย เนื่องจากทั้งหมดไม่มีประสบการณ์ในการถ่ายภาพเคลื่อนไหวตอนกลางคืน ทำให้รูปที่ออกมาใช้ไม่ได้จำนวนมาก ระหว่างการถ่ายฮะยะชิเคินและมูระโอะชิมิมีการสลับเปลี่ยนตำแหน่งนักกีฬาด้วย ทำต้องให้ออกจากจุดสตาร์ทใหม่หลายครั้ง เนื่องจากออกจากจุดสตาร์ทที่ตำแหน่งเดียวกันทำให้ไม่สามารถเห็นหน้าของทุกคนพร้อมกันได้ จึงต้องเลื่อนจุดสตาร์ทของ

นักกีฬาที่อยู่ติดวงในของสนามมาด้านหน้าประมาณ 1 เมตรเพื่อให้เรียงกันและเห็นใบหน้าของทุกคน หากไม่มีการจัดแต่งแบบนี้และถ่ายภาพไปตามความเป็นจริงรูปที่ได้จะไม่สามารถนำมาใช้เป็นโปสเตอร์ได้

หลังจากถ่ายทำเสร็จตอนเย็นในวันถัดมา ฮะยะซะคินำฟิล์มที่ล้างแล้วมาให้มูระโคะชิ ทั้งหมด 100 กว่าใบ แล้วมูระโคะชิก็รีบนำไปให้คะเมะคุระทันที คะเมะคุระนำฟิล์มโพสิทีฟมาวางบนโต๊ะไฟไลต์ที่โต๊ะใบจะครบทั้งหมด แล้วใช้แว่นขยายส่องดูตรวจดูอีกรอบ และเลือกขึ้นมาเพียงหนึ่งใบสำหรับโปสเตอร์ชิ้นนี้ได้ในวันที โปสเตอร์ทั้ง 4 ใบ พิมพ์ด้วยระบบการพิมพ์โฟโต้กราฟี (Photogravure グラビア多色印刷) เป็นระบบการพิมพ์ที่มีคุณภาพสูง เนื่องจากเป็นแม่พิมพ์โลหะจึงมีความทนทานทำให้เหมาะกับการพิมพ์จำนวนมาก แม่พิมพ์เกิดจากการกัดกรดให้เป็นหลุมเล็ก ๆ ทั้งขนาดและความตื้นลึกที่แตกต่างกัน ทำให้สามารถพิมพ์ภาพที่มีโทนความเข้มของสีได้อย่างมีคุณภาพ ในตอนนั้นเป็นครั้งแรกที่ญี่ปุ่นได้นำเทคโนโลยีการพิมพ์นี้ลงบนกระดาษขนาดใหญ่ B1

โปสเตอร์นี้ได้รับรางวัลเหรียญทอง (Gold Medal 金賞) จาก Tokyo Art Directors Club (東京 ADC) ฮะระ ฮิโรมุ (Hara Hiromu) ได้กล่าวไว้ในบทความถึงรางวัลไว้ว่า “รางวัลเหรียญทองของปีนี้เป็นโปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิกอีกครั้ง ซึ่งได้รับคะแนนจากคณะกรรมการเป็นเอกฉันท์ ปีที่แล้วคะเมะคุระได้รับรางวัลแบบผลงานคนเดียว แต่ปีนี้มูระโคะชิเป็นผู้กำกับภาพและมีฮะยะซะคิเป็นช่างภาพร่วมด้วย เป็นทีมงานที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก...ใช้ความเป็นไปได้ของความสามารถในการถ่ายภาพอย่างเต็มกำลัง...เป็นโปสเตอร์โอลิมปิกที่ดีที่สุดตั้งแต่เคยเห็นมา” (東京アートディレクターズクラブ 編, 1962: 48)

## 2.3 โปสเตอร์โอลิมปิกโตเกียว 1964 แผ่นที่ 3

โปสเตอร์แผ่นที่ 3 เผยแพร่เมื่อวันที่ 22 เมษายน ค.ศ. 1963 (ภาพที่ 5) โปสเตอร์ใบนี้นำผู้ชมเข้าสู่การแข่งขันกีฬาว่ายน้ำ สถานที่ถ่ายภาพในครั้งนี้นี้คือ Tokyo Metropolitan Indoor Swimming Pool (東京体育館屋内プール) นักกีฬาว่ายน้ำในภาพคือ William Yorzyk (ウィリアム・ヨージック) นักกีฬาว่ายน้ำเหรียญทองโอลิมปิกครั้งที่ 16 ประเภทผีเสื้อชาวอเมริกัน การทำงานในครั้งนี้นี้ทั้งสามคนคะเมะคุระ มูระโคะชิ และฮะยะซะคิได้มีโอกาสไปดูการซ้อมว่ายน้ำ ได้เห็นทั้งท่าฟรีสไตล์ ท่าผีเสื้อและการกลับตัว ในมุมต่าง ๆ ทีมงานถ่ายภาพพิจารณาผังของสระว่ายน้ำ ตรวจสอบดูสิ่งที่จะต้องระวังในการถ่ายภาพ ช่องหน้าต่างภายในสระ สีเขียวของ

น้ำเพื่อตัดลื่นใจเกี่ยวกับแสงไฟ ผลที่ออกมาคือจะเป็นการถ่ายภาพงานใหญ่ครั้งแรกของ ญูปุ่น เนื่องจากมีปัญหาในเชิงเทคนิคค่อนข้างมาก (ภาพที่ 6) มุระโคะชิ สะยะชะคิ และ ผู้ช่วยอีกหลายคนขึ้นไปทดลองไฟแฟลช กว่าจะเริ่มถ่ายจริงก็ใกล้จะเที่ยงคืน ช่วงภาพนอน อยู่บนแท่นแล้วหย่อนกล้องลงไปให้ใกล้ผิวน้ำมากที่สุด ในระหว่างการถ่ายทำก็รู้สึกที่ว่า ฝีมือน่าจะให้ผลในทางทัศนศิลป์ที่สวยงามที่สุด (ดีไซน์の現場, 1998: 29)

สยะชะคิกล่าวว่าการใช้ฟิล์มถ่ายไปจำนวนมากเหมือนกัน ประมาณ 50-60 ใบ แต่ละ ครั้งของการกดชัตเตอร์นั้นสำคัญมาก เพื่อให้ได้ฟอร์มการว่ายน้ำที่สวยงาม ลักษณะการ กระจายของน้ำ ใบหน้าของนักว่ายน้ำ และภาพโดยรวมทั้งหมดก็ต้องให้ออกมาดูดี (ภาพที่ 7) การใช้แฟลชในครั้งนี้มากกว่าตอนถ่ายนักวิ่งมากคือใช้หลอดไฟแฟลช 50 ดวงเพื่อทำให้น้ำ สว่างและส่องไปที่นักว่ายน้ำอีก 20 ดวง การใช้แฟลชพร้อมกัน 70 ดวงในทาง เทคนิคค่อนข้างยาก มีหลักการวางแผนว่าถ้าจะให้ภาพดีกว่านี้ต้องใช้หลอดไฟประมาณ 200-300 ดวง ซึ่งในตอนนั้นเป็นไปไม่ได้เลยที่จะรวบรวมได้ ทำให้เห็นว่าอุตสาหกรรมภาพถ่าย ในญี่ปุ่นนั้นยังเล็กอยู่มาก (ดีไซน์の現場, 1998: 29)

เมื่อทำโปสเตอร์แผ่นที่ 3 เสร็จและออกเผยแพร่ นักข่าวจำนวนมากตั้งคำถามกับทีม ออกแบบเช่น มีความยากลำบากอย่างไรบ้าง? แผ่นที่ 3 นี้ได้วางแผนไว้ตั้งแต่แรกเลย หรือไม่? น่าจะได้ออกแบบที่เหลืออีกหนึ่งใบได้คิดไว้แล้วหรือยัง? ซึ่งก็เป็นคำตอบซ้ำๆ สำหรับแต่ละคำถาม สำหรับคำถาม ว่ามีความยากลำบากอย่างไรบ้าง? คำตอบคือความ ยากในการถ่ายให้ไปตามที่มุระโคะชิผู้กำกับภาพถ่ายและสยะชะคิช่างภาพ คำถามที่ว่า ใบที่สามนี้ได้วางแผนไว้ตั้งแต่แรกเลยหรือไม่? คำตอบคือก็ทำเหมือนตอนที่ทำใบที่สอง และส่วนโปสเตอร์อีกหนึ่ง ใบคิดไว้หรือยัง? คำตอบคือไม่ได้มีคำขอให้ออกแบบมาก็เลยยัง ไม่ได้คิดอะไร แล้วก็ไม่ว่าใครจะได้ทำใบต่อไป และสุดท้ายก็เพิ่มเติมในส่วนที่นอกจาก คำถามว่า การทำโปสเตอร์โอลิมปิกนั้นเป็นเรื่องยาก มาถึงตอนนี้ทำมาแล้ว 3 ใบแล้ว ฯลฯ จากคำถามของนักข่าวทำให้เห็นได้ว่าโจทย์ของการออกแบบโปสเตอร์โอลิมปิกนั้นเล่นกับ ความคาดหวังของผู้ชมจำนวนมากและหลากหลายกลุ่มความคิด เพื่อให้ใครก็ตามที่เห็นต้อง เข้าใจได้ว่าเป็นโปสเตอร์โอลิมปิก ไม่ว่าจะเป็นคนรุ่นคุณปู่ไปจนถึงเด็กอนุบาลนั้นก็พา วยหนุ่มสาว หรือคณะกรรมการบริษัทก็ต้องมีความรู้สึกร่วมกันว่าเป็นโอลิมปิก นี่คือนสิ่งที่ โปสเตอร์โอลิมปิกที่ต้องทำออกมาและเงื่อนไขเองที่ทำให้ยากมากสำหรับนักออกแบบ

อย่างไรก็ตามด้วยความที่เป็นงานออกแบบที่ประสบความสำเร็จอย่างมากทำให้ได้รับความนิยม มีจดหมายขอโปสเตอร์เข้ามาจากหลากหลายช่องทาง ไม่เพียงแต่ในประเทศเท่านั้น

จากต่างประเทศก็มาด้วย บางครั้งจดหมายเจ้าหน้าที่ของเพียงแค่ว่า ART DIRECTOR YUSAKU KAMEKURA JAPAN เพื่อขอโปสเตอร์ก็มีเข้ามา หญิงสาววัย 24 ปี ท่านหนึ่งถึงกับพยายามทุบกระจกของธนาคารในตอนกลางคืนเพื่อจะนำโปสเตอร์ไปเป็นของตัวเอง คณะกรรมการโอลิมปิกเมื่อทราบเรื่องก็รีบจัดส่งโปสเตอร์ไปให้ กลุ่มผู้จัดทำเองก็ตั้งใจและลำบากใจในความนิยมที่เกิดขึ้น

โปสเตอร์นี้ได้รับรางวัลเหรียญเงิน (Silver Medal 銀賞) จากเบียร์อาซาฮี (朝日ビール) งานเทศกาลภาพพิมพ์ (版画ビエンナーレ) และ Tokyo Art Directors Club (東京 ADC) ในส่วนที่เกี่ยวกับโปสเตอร์ของปีนี้ คณะกรรมการได้กล่าวว่า "...ในประเทศของเราทุกวันนี้ศักยภาพของการโฆษณาโดยโปสเตอร์ยังไม่ดีเท่าใดนัก ปัญหาคือเราไม่มีพื้นที่สำหรับติดโปสเตอร์ หรือไม่มีพื้นที่ที่ติดแล้วจะมีประสิทธิภาพพอ แต่เราก็ทำโปสเตอร์กันออกมา อาจจะเป็นเพราะประวัติศาสตร์ของการเกิดโปสเตอร์นั้นแค่มิไว้สำหรับการโฆษณาก็เป็นได้ ความเพลิดเพลินในการดูและความเพลิดเพลินในการทำโปสเตอร์ต้องมีฉากหลังที่ติดแล้วสวยงามด้วย แต่บ้านเราไม่ได้เป็นเช่นนั้น อย่างเมืองในยุโรป ความสวยงามของทั้งเมืองทั้งสวนสาธารณะที่โปสเตอร์นั้นไปติดอยู่มันต่างกันมากเราต้องมีการออกแบบสภาพแวดล้อม ซึ่งมันไม่ได้มีอยู่เลย การสร้างเมืองโดยการออกแบบสภาพแวดล้อม การวางผังเมือง การปรับปรุงเมืองต่างๆ ก็จะทำให้โปสเตอร์และธรรมชาติได้เริ่มมีพื้นที่ที่หายใจ สดใสรำเริง ความพยายามใส่สินค้าเรียงกันไปหมดไม่ทำให้โปสเตอร์สวยงามขึ้นมาได้ อย่างสถานีรถไฟที่โปสเตอร์ติดไปก็ไม่สมดุลกับสภาพรอบข้าง เป็นความพยายามที่ไร้ประโยชน์ แต่ก็ยังทำโปสเตอร์ขึ้นมาสำหรับพื้นที่ที่มีเพียงเล็กน้อยอย่างในรถไฟที่มีผู้คนใช้สัญจรเป็นจำนวนมาก ความสัมพันธ์ของความสูงต่ำในสังคมวัฒนธรรมและโปสเตอร์ จะเป็นเรื่องพูดคุยที่สนุกมาก แต่ในความเป็นจริงนั้นเป็นเรื่องที่น่าเศร้า" (東京アートディレクターズクラブ 編, 1963: 56).

## 2.4 โปสเตอร์โอลิมปิกโตเกียว 1964 แผ่นที่ 4

โปสเตอร์แผ่นที่ 4 (ภาพที่ 8) เป็นโปสเตอร์แผ่นสุดท้ายจัดพิมพ์ออกมาในวันที่ 10 เมษายน ค.ศ. 1964 จำนวน 50,000 ใบเป็นภาพนักกีฬาวิ่งคบเพลิง (聖火ランナー) ภาพนักวิ่งถือคบเพลิงก็เป็นอีกหนึ่งในไอคอนของกีฬาโอลิมปิก การเลือกจากนี้มานำเสนอในฐานะโปสเตอร์แผ่นสุดท้ายจึงมีความหมายที่เรียบง่าย องค์ประกอบของภาพค่อนข้างเรียบง่ายแต่ให้สัมผัสที่ลึกซึ้งของนักวิ่งยามใกล้ค่ำ การถ่ายภาพเกิดขึ้นยามเย็นของวันที่ 11 มีนาคม ค.ศ. 1964 เงื่อนไขของภาพคือต้องเห็นไฟคบเพลิงสว่างไสวและยังต้องเห็นนักวิ่งที่ชัดเจนด้วย จากโจทย์

ที่ยากกับปัญหาเชิงเทคนิคทำให้ต้องใช้เวลากว่าสามวัน เหตุผลหนึ่งเพราะเสียเวลาที่พระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้าในยามเย็นนั้นสั้นมาก แต่โชคดีที่หนึ่งในสามวันนั้นมีสภาพอากาศที่เป็นใจทำให้ได้ภาพบรรยากาศสวยงามอย่างที่ตั้งใจ และสถานที่ที่ถ่ายทำในครั้งนี้คือเนินดินริมแม่น้ำอะระคะวะ (Arakawa River) โดยมีทะนะกะ โยะชิอะคิ (Tanaka Yoshiaki 田中良明) วังถือคบเพลิง อย่างเป็นทางการ แตกต่างกับโปสเตอร์ที่มีพลังของนักกีฬาที่ดูตันของโปสเตอร์แผ่นที่ 2 และ 3 นักวิ่งที่ค่อนข้างสงบในภาพนี้กับบรรยากาศโดยรวมให้ความสบายตาในการชมอย่างมาก

การวางเลย์เอาต์เดียวกันนี้ ก็นำไปใช้กับโปสเตอร์โอลิมปิกฤดูหนาวซัปโปโร (Sapporo Olympic Winter Games 1972 ภาพที่ 9-10) ด้วย

### 3 คู่มือการออกแบบ (Design Guide Sheets)

ในปีค.ศ. 1961-65 พระตำหนักอะคะสะคะ หรือที่เรียกกันว่า ทำเนียบรับรอง (The State Guest House, Akasaka Palace 旧赤坂離宮 (迎賓館) ถูกใช้เป็นสถานที่ในการทำงานของคณะกรรมการโอลิมปิก และเมื่อเข้าจากทางประตูใหญ่ห้องเล็ก ๆ ทางด้านซ้ายก็ถูกใช้เป็นสำนักงานสำหรับการออกแบบด้วย ห้องเล็กขนาดอยู่กันสิบคนก็เต็มห้อง หากมีคนมากกว่านั้น จะต้องออกไปประชุมกันที่สนามด้านนอก นับโดยรวมแล้วผู้ที่เกี่ยวกับงานออกแบบนั้นมีมากกว่า 80 คน ทั้งนักออกแบบกราฟิกนักออกแบบทางด้านอุตสาหกรรม สถาปนิก รวมไปถึงศิลปิน ซึ่งในต่อมามีผู้ที่มีชื่อเสียงทั้งสิ้น ในแง่นี้ต้องนับว่าคะทสึมีมีสายตาที่เฉียบคมมากในการเลือกคนมาร่วมทำงาน

เนื่องจากการจัดงานโอลิมปิกในส่วนของงานออกแบบมีผู้ที่เกี่ยวข้องจำนวนมาก เพื่อให้ผู้ที่รับความรับผิดชอบในส่วนต่าง ๆ มีความเข้าใจที่ตรงกัน คะทสึจึงมีการจัดทำคู่มือสำหรับการออกแบบ (Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート)(ภาพที่ 11) ขึ้น แต่ในความเป็นจริง ทำออกมาไม่ทันการจัดงานจึงไม่ได้นำมาเพื่อวัตถุประสงค์นั้น แต่เพื่อเป็นการบันทึกงานออกแบบทั้งหมดและบุคคลที่เกี่ยวข้อง แล้วมอบให้เป็นของที่ระลึกในภายหลัง (Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート ภาพที่ 11) ลักษณะงานออกแบบเป็นกล่องกระดาษขนาด 243 × 257 มิลลิเมตร ภายในกล่องบรรจุกระดาษจำนวน 41 ใบปกไม่เย็บเข้าเล่มประกอบด้วยกระดาษพับครึ่ง คำนำ สารบัญ และนโยบายการออกแบบของโตเกียวโอลิมปิก จำนวน 2 ใบ กระดาษใบเดี่ยว 33 ใบ กระดาษพับครึ่ง 6 ใบ พิมพ์บนกระดาษอาร์ต

โดยแบ่งหน้าที่รับผิดชอบดังต่อไปนี้ หลักเกณฑ์การใช้เครื่องหมาย (マークの使用原則) โดย สุกิอุระ โคเฮ (Sugiura Kōhei 杉浦康平) ตัวอย่างการประยุกต์ใช้เครื่องหมาย (マークの応用例) โดย อันไซ อะทสึโกะ (Anzai Atsuko 安斎敦子) พิกโตแกรม (競技シンボル) โดย ยะมะชิตะ โยชิโร (Yamashita Yoshirō 山下芳郎) พื้นทีและสี (エリア・カラー) โดย ทะนะกะ อิคโค (Tanaka Ikkō 田中一光) ตัวอักษรภาษาอังกฤษ (欧文書体) โดย อะวะสะ คิโยชิ (Awazu Kiyoshi 粟津潔) ตัวอักษรภาษาญี่ปุ่น (和文書体) โดย มัตสึอิ มิทสึโอะ (Matsui Mitsuo 松井三雄) และดำเนินงานและจัดทำ (進行) โดย มิจิโยชิ โกะ (Michiyoshi Gō 道吉剛)

### 3.1 พิกโตแกรม (Pictogram)

หนึ่งในเจตนาของการออกแบบสำหรับโตเกียวโอลิมปิก 1964 คือเป็นการจัดงานโอลิมปิกครั้งแรกในเอเชีย และญี่ปุ่นก็เป็นประเทศที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารเป็นหลัก แม้ว่าหลังสงครามจะมีป้ายบางส่วนเป็นภาษาอังกฤษ แต่การสื่อสารส่วนใหญ่ก็เป็นภาษาญี่ปุ่นเพื่อลดอุปสรรคด้านการสื่อสารและสามารถเข้าใจได้ง่าย จึงมีการออกแบบพิกโตแกรม (pictogram ピクトグラム ภาพที่ 12) สัญลักษณ์ภาพเพื่อใช้สื่อสารแทนตัวหนังสือซึ่งถูกนำมาใช้เป็นครั้งแรกในงานโอลิมปิกครั้งนี้

ซึ่งในคู่มือสำหรับการออกแบบ (Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート ภาพที่ 11 no.5-7) ได้แบ่งพิกโตแกรมออกเป็นสองส่วนคือ สัญลักษณ์การแข่งขันกีฬา (競技シンボル no.5-6) มีทั้งหมด 20 ชนิด และสัญลักษณ์ของสถานที่และข้อมูลการบริการทั่วไป (施設シンボル no.7) อีก 39 ชนิด คำว่าพิกโตแกรมได้ถูกเรียกขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 70 ในช่วงของการแข่งขันครั้งนั้นใช้คำว่า ISOTYPE (アイソタイプ) ในภาษาญี่ปุ่นเรียกว่า ตัวอักษรภาพ (絵文字) และสัญลักษณ์ (シンボル)

ในส่วนของพิกโตแกรมการแข่งขันกีฬา (競技シンボル) ยะมะชิตะ โยชิโร (Yamashita Yoshirō) เป็นคนออกแบบทั้งหมดเพียงคนเดียว ทำให้ความเคลื่อนไหวในกีฬาต่าง ๆ มีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ส่วนพิกโตแกรมของสถานที่ (施設シンボル) มีการทำงานร่วมกันของนักออกแบบหลายคน โดยมีทะนะกะ อิคโค (Tanaka Ikkō) เป็นหัวหน้าทีมแล้วแบ่งงานกันทำ จึงเห็นว่ามีความไม่แน่นอนในการออกแบบ ซึ่งก็เป็นการมองจากสายตาของนักออกแบบ หากมองจากมุมผู้ใช้ การที่สัญลักษณ์แต่ละอันไม่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจน (無名性) จะทำให้เข้าถึงความหมายได้ง่ายและเร็วกว่าไปติดที่วิธีการแสดงออก ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าสนใจ

(太田 幸夫, 1993: 87)

พิทโตแกรมสถานที่ที่ออกแบบยากและยังใช้กันอยู่ในปัจจุบันคือ พิกโตแกรมห้องน้ำ มีภาพร่างจำนวนมาก ทั้งสัญลักษณ์ชายแบบยืนและหญิงแบบนั่ง รูปอุจจาระที่ม้วนขดอยู่ แต่ที่ถูกเลือกคือแบบที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับห้องน้ำเลยของทะนะคะ ผู้ขายใส่กางเกงและผู้หญิงใส่กระโปรง ซึ่งในยุคทศวรรษที่ 60 เป็นช่วงฮิตของกระโปรงสั้น (Miniskirt ミニスカート) พิกโตแกรมห้องน้ำหญิงจึงไม่ใช่เพียงใส่กระโปรง เพราะกระโปรงที่ทะนะคะใช้อ้างอิงนั้นเป็นกระโปรงสั้นมินิที่ออกแบบโดย Mary Quant (マリ・クアント)(原真子, 2016) พิกโตแกรมต่อไปที่ต้องออกแบบคือ ชาวเวอร์ (shower シャワー) สำหรับฟุคุตะ ชิเงโอะ (Fukuda Shigeo 福田繁雄) หนึ่งในทีมออกแบบพิทโตแกรมสถานที่ คำว่าชาวเวอร์เป็นศัพท์ที่เพิ่งเคยได้ยินเป็นครั้งแรก เพราะญี่ปุ่นก่อนและหลังสงครามนั้นไม่ได้อาบน้ำด้วยฝักบัว การอาบน้ำด้วยฝักบัวในทศวรรษที่ 1960 ยังเป็นแค่กลุ่มเล็ก ๆ ของคนที่อยู่ในเมืองใหญ่เท่านั้น ไม่เคยทั้งเห็นและอาบด้วยจะออกแบบได้อย่างไร ฟุคุตะเองต้องไปถามเจ้าหน้าที่ในกระทรวงการก่อสร้างเพื่อให้อธิบายว่ามันคืออุปกรณ์อะไรและทำงานอย่างไร ซึ่งทางเจ้าหน้าที่ก็ไม่เคยเห็นฝักบัวของจริงเหมือนกัน จึงให้ดูแค่รูปแล้วก็อธิบาย “ตรงนี้จะต้องติดตั้งอุปกรณ์ให้น้ำไหลลงมาจากด้านบน เพื่อล้างเหงื่อของนักกีฬาทั้งตัว” ดูแล้วก็เหมือนกับฝักบัวรดน้ำดอกไม้ฟุคุตะจึงออกแบบให้ด้านบนเป็นเหมือนฝักบัวรดน้ำ แล้วก็มีหน้าคนอยู่ด้านล่าง (野地秩嘉, 2013: 272)

การสื่อสารด้วยภาพที่ประสบความสำเร็จนี้ ทำให้งานโอลิมปิกที่จัดต่อจากนี้หรือแม้กระทั่ง EXPO'70 OSAKA ก็ได้มีการออกแบบพิทโตแกรมขึ้นมาใหม่เพื่อให้เข้ากับงานในแต่ละครั้ง

### 3.2 ฟอนต์ (Font)

ตัวอักษรที่ใช้ในงานกราฟิกต่าง ๆ ของโอลิมปิก เป็นหนึ่งในสามสิ่งของนโยบายการออกแบบที่ถูกกำหนดไว้ตั้งแต่แรกเริ่มของประชุมเรื่องเกี่ยวกับการออกแบบในปีค.ศ. 1960 ดังที่กล่าวไว้แล้วในข้างต้น โดยให้อะวะซึ คิโยะชิ (Awazu Kiyoshi 粟津潔) เป็นผู้รับผิดชอบตัวหนังสือภาษาอังกฤษ (欧文書体) และมัทสึอิ มิทสึโอะ (Matsui Mitsuo 松井三雄) เป็นผู้รับผิดชอบตัวหนังสือภาษาญี่ปุ่น (和文書体) ซึ่งปรากฏอยู่ในคู่มือการออกแบบด้วย (Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート ภาพที่ 11 no.3-4)

ตัวหนังสือภาษาอังกฤษใช้ตัวนิเวศฮาาสโกรเทสก์ (Neue Haas Grotesk ノイエハースグロテスク) หรือตัวเฮลเวติก้า (Helvetica ヘルベチカ) ที่รู้จักกันในปัจจุบัน การตัดสินใจเลือกในตอนนั้น มาจากความจำเป็นอยู่สองประการคือ หนึ่งคือเหตุการณ์ในประเทศ และสองคือกระแสของ ตัวหนังสือทั่วโลก

ปัจจัยภายในประเทศคือ ในช่วงทศวรรษที่ 60 แวดวงกรพิมพ์ญี่ปุ่นนั้นเป็นช่วงเริ่มต้นของการ นำตัวคอมพิวเตอร์กราฟิกหรือเครื่องเรียงพิมพ์ด้วยแสง (Phototypesetting 写植) เข้ามาใช้ ซึ่งสิ่งพิมพ์โดยทั่วไป นิตยสารต่าง ๆ ยังใช้ตัวเรียงหรือตัวตะกั่ว (活字) ในระบบการพิมพ์เลตเตอร์เพรสส์ (Letterpress printing 活版印刷) อยู่ แม้กระทั่งโรงพิมพ์ใหญ่ ๆ อย่างไดนิฮองหรือทปปัง ก็มีตัวอักษรภาษาอังกฤษแบบไม่มีฐาน (Sans serif) เพียงแค่ News Gothic (ニュースゴシック), Futura (フートラ) และตัวที่เข้ามาใหม่อย่าง Neue Haas Grotesk (ノイエハースグロテスク) เท่านั้น

เป็นเรื่องที่พูดถึงกันอย่างมากในกลุ่มนักออกแบบญี่ปุ่นรุ่นใหม่เกี่ยวกับนิตยสาร Neue Grafik (ノイエ・グラフィック) ตีพิมพ์ออกมาในค.ศ. 1958 ที่พูดถึงระเบียบวิธีคิดทฤษฎีในการวางเลย์เอาต์ ในประเทศสวีตเซอร์แลนด์ที่ใช้ทั้งภาษาเยอรมัน ภาษาฝรั่งเศสและภาษาอังกฤษ ทำให้สิ่งพิมพ์ ต้องมีทั้งสามภาษารวมอยู่ด้วยกัน การจัดวางอย่างเป็นระเบียบเป็นเรื่องที่มีความจำเป็นสูง ระเบียบนี้ที่เรียกกันว่า กริด (Grid) ทำให้ช่วงกลางทศวรรษที่ 1950 เป็นต้นมา สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ งานออกแบบหนังสือ ไปสเตอร์การวางเลย์เอาต์ของสวิสจะมีความต่างกับฝั่งอเมริกามาก การใช้กริดให้ความรู้สึกหรูหราตระการตา สวยงามดูดีมีสติปัญญา วางเลย์เอาต์แบบยุคใหม่ ด้วยรูปแบบสัญลักษณ์ และตัวหนังสือที่ใช้ก็มีการขัดเกลาประณีตมากขึ้นกว่า ยุคบาوهاส์

งานออกแบบกราฟิกสำหรับโอลิมปิกนี้ ก็ต้องใช้ทั้งภาษาญี่ปุ่นภาษาอังกฤษและภาษาฝรั่งเศส ด้วย ทำให้ทุกคนมองว่าเป็นโอกาสที่เราจะได้นำทฤษฎีการวางเลย์เอาต์แบบสวิสนั้นมา ปฏิบัติจริง นักออกแบบอยากใช้มากถึงแม้จะถูกมองว่าตามกระแสก็ตาม เพื่อให้สอดคล้องกัน ตัวหนังสือภาษาญี่ปุ่น ที่ใช้คือตัวหนา Gothic (特太ゴシック) เพื่อให้เข้ากับตัวเฮลเวติก้าที่ เลือกไว้ก่อนแล้ว (デザインの現場, 1998: 41)

สรุป

เพื่อทำความเข้าใจโปสเตอร์โตเกียวโอลิมปิก 1964 ชุดนี้ ในแง่ของการออกแบบคืออย่างไร นั้นหากดูแค่องค์ประกอบศิลป์ ยังไม่สามารถทำความเข้าใจได้อย่างครบถ้วน แต่ต้องดูบริบททางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรมและเทคโนโลยีประกอบกันด้วยองคาพยพที่เกิดขึ้นในทศวรรษที่ 1960 นั่นคือความพร้อมของยุคและเป็นสิ่งที่ผลักดันให้โปสเตอร์ชุดนี้ประสบความสำเร็จได้

คะมะคุระได้กล่าวไว้ว่า “เรื่องคนญี่ปุ่นรักษาเวลาบ้าง มีแนวโน้มการทำงานเป็นทีมบ้าง ล้วนเป็นคำโกหก ที่ทุกคนคงจะลืมไปแล้วว่ามันเกิดขึ้นภายหลังโตเกียวโอลิมปิก” (野地秩嘉, 2013:2) นั้นยังเป็น การสะท้อนให้เห็นว่าทุกอย่างนั้นเกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน การทำงานในข้อจำกัดต่าง ๆ ได้อย่างเต็มกำลัง ตัวอย่างเช่น ข้อจำกัดของไฟแฟลชนั้นเป็นตัวอย่างที่ดีเพราะปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องของเทคนิคและจำนวนอุปกรณ์ที่หาได้ในประเทศตัวอย่างนี้ทำให้เห็นว่าอุตสาหกรรมภาพถ่ายในตอนนั้นยังเล็กอยู่มาก ความพยายามฝ่าฟันเพื่อให้ได้งานที่ดีที่สุดผลทำให้อุตสาหกรรมภาพถ่ายเติบโตเบ่งบานอย่างมากในภายหลัง

อุตสาหกรรมการผลิตในประเทศญี่ปุ่นก้าวหน้าอย่างมาก จนกระทั่งมีอาชีพนักออกแบบกราฟิกเกิดขึ้น มีการรวมตัวกันเกิดองค์กรเกี่ยวกับการออกแบบที่รวบรวมกลุ่มคนนักออกแบบรุ่นใหม่ไว้อยู่แล้ว ยิ่งทำให้เรียกตัวคนเข้ามาทำงานในส่วนต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้นทั้งนี้งานออกแบบกราฟิกในโตเกียวโอลิมปิกนั้นไม่ได้มีเพียงโปสเตอร์ ทำให้ต้องใช้นักออกแบบอีกจำนวนมาก ในการทำงานส่วนต่าง ๆ ทั้งบัตรเข้าชม ป้ายบอกทาง ป้ายบอกสถานีโปรแกรมจัดงาน สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ตัวอักษรภาษาอังกฤษ ภาษาญี่ปุ่น และฟิกโตแกรมเพื่ออำนวยความสะดวกเข้าใจข้ามภาษาก็เกิดขึ้นในโอลิมปิกครั้งนี้ด้วยเช่นกันและหลังจากจบงานโตเกียวโอลิมปิก 1964 งานใหญ่ ๆ ระดับชาติก็ยังคงมีต่อเนื่อง เช่น Expo 1970 ที่โอซาก้า เป็นต้น ทำให้ความพยายามถ่ายทอดเอกลักษณ์ญี่ปุ่นในงานออกแบบนั้นยังคงสืบเนื่องต่อมาจนถึงปัจจุบัน

## USSNANUKSU

จิรายุ พงษ์สวัสดิ์.(2558) “ความงามแบบประเพณีญี่ปุ่นในงานออกแบบกราฟิกโปสเตอร์สมัยใหม่และร่วมสมัย”. วารสารศิลป์ พีระศรี คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 3,1 (กันยายน): 63-159.  
ชัยยศ อิมภูวรินทร์ (2543) ธรรมชาติ ที่ว่างและสถานที่ กรุงเทพฯ : คอร์ปอเรชั่นโปรด.

Vardaman, James M (2006) Contemporary Japanese History: since 1945. 東京 : IBC  
パブリッシング.

Jirayu Pongvarut (2013) A Study on Traditional Beauty Conceptions in Japanese Contemporary Graphic Design (Doctoral Dissertation). Joshibi University of Art and Design, Japan. 2013.

電通東京オリンピックス作成委員 (1964) 『Tokyo Olympics Official souvenir 1964』 電通.

亀倉雄策 (2005) 『亀倉雄策のデザイン』 六耀社; 新装版

亀倉雄策 (2015) 『誕100年亀倉雄策展 = The 100<sup>th</sup> anniversary of the birth: Yusaku Kamekura exhibition : グラフィックデザイナーの全貌』 新潟県立万代島美術館.

トッパンアイデア センター (編) (2002) 『1960年代グラフィズム』 印刷博物館.

リクルート、クリエイションギャラリーG8、リクルートクリエイティブセンター、ガーディアンガーデン (1998) 『亀倉雄策1915-1997 昭和のグラフィックデザインをつくった男』 メディアファクトリー

加島卓 (2017) 『オリンピック・デザイン・マーケティング エンブレム問題からオープンデザインへ』 河出書房新社.

杉山恒太郎 (2018) 「東京オリンピック 日本オリンピック委員会」 『アイデアの発見 : 杉山恒太郎が目撃した、世界を変えた広告50選』 インプレス. 112-115.

石川 マサル、フレア (2015) 『絵ときデザイン史』 エムディエヌコーポレーション. 94-95.

太田 幸夫 (1993) 『ピクトグラム [絵文字] デザイン』 柏書房. 259.

大日本印刷株式会社社史編集委員会 (2007) 『大日本印刷百三十年史』 大日本印刷. 1087.

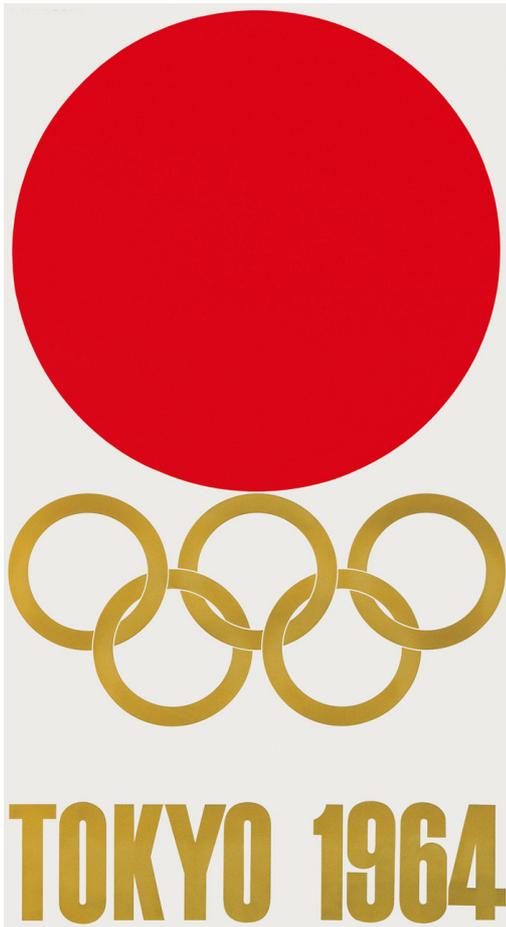
日本印刷技術史年表編集委員会 (1984) 『日本印刷技術史年表 1945-1980』 印刷図書館. 177.

馬場 マコト (2015) 『朱の記憶 亀倉雄策伝』 日経BP. 326.

名古屋銀行 (1989) 『日本のポスター史 : Posters/Japan 1800's-1980's』 名古屋銀行. 317.

野地秩嘉 (2013) 『TOKYOオリンピック物語』 小学館. 361.

- (1964) 「アイデア」 『東京オリンピックのグラフィックデザイン』 誠文堂新光社.
- (1992) 「アイデア」 『アイデア40年記念座談会 日本のグラフィックデザインの歩み 東京オリンピックのポスターについて』 誠文堂新光社.
- (1998) 『デザインの現場』 美術出版社.
- (1964) 『Programme All Events Toutres Epreuves 東京オリンピックス プログラム 全種目』 ケン・ブックス.



ภาพที่ 1

คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer)

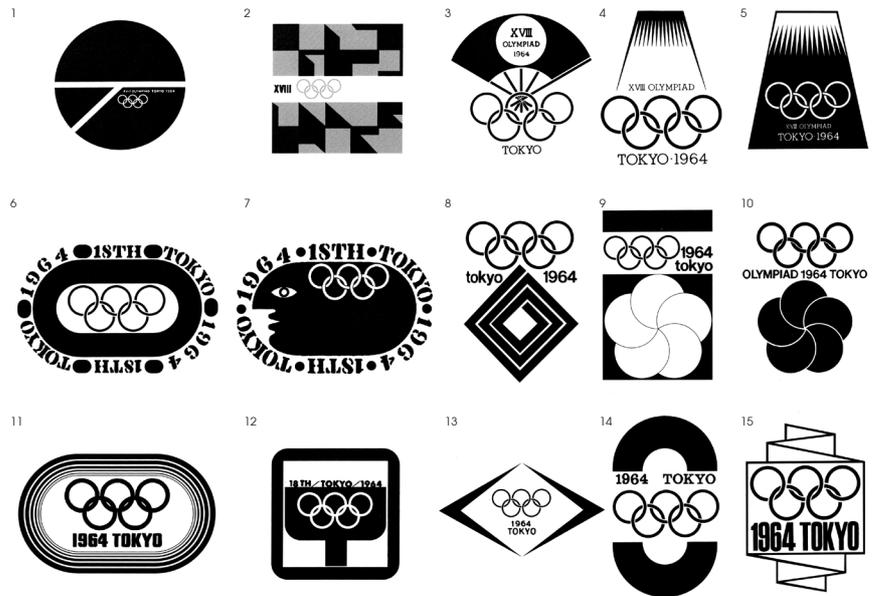
Tokyo 1964 Olympic Games Poster No.1 and Emblem

Photogravure

1030 × 548 mm

1961

(亀倉雄策資料室, 1961)



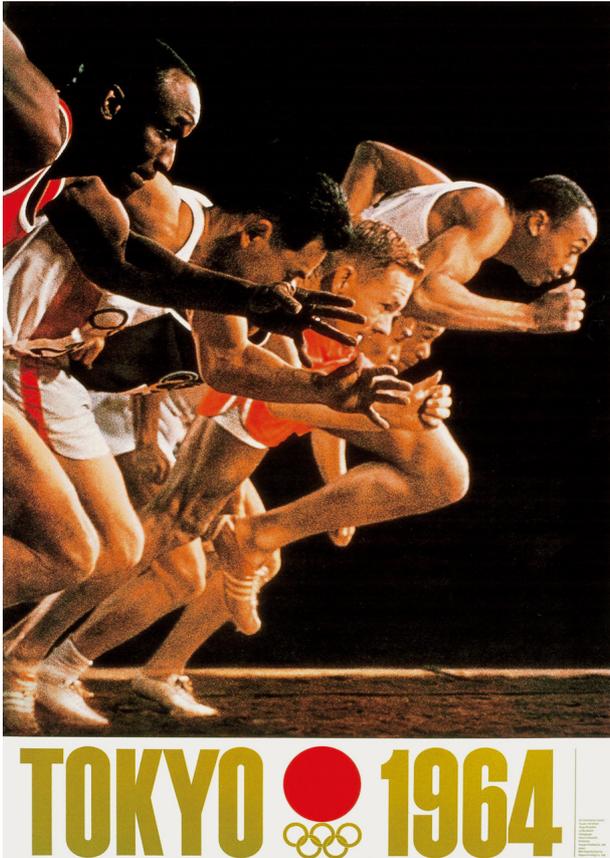
ภาพที่ 2

- 1-2 สุกิอุระ โคเฮ (Sugiura Kōhei)
- 3-5 โคโนะ ทากาชิ (Kōno Takashi)
- 6-7,12 อินากะคิ โคอิชิโร (Inagaki Koichiro)
- 8-10 ทานากะ อิคโค (Tanaka Ikkō)
- 11 คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku)
- 13-15 นะงาย คะซุมะสะ (Nagai Kazumasa)

แบบประกวดโลโก้โตเกียวโอลิมปิก

1960

(デザインの現場, 1998)



ภาพที่ 3

คะเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer) มุระโคะชิ โจ (Murakoshi Jō, Photo Director) ฮะยะซะคิ โอะซะมุ (Hayasaki Osamu, Photographer)

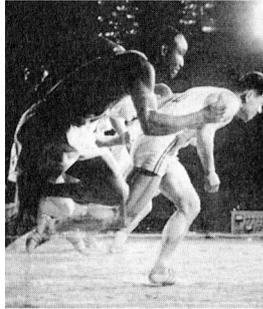
Tokyo 1964 Olympic Games Poster No. 2 "The Start of Sprinters Dash"

Photogravure

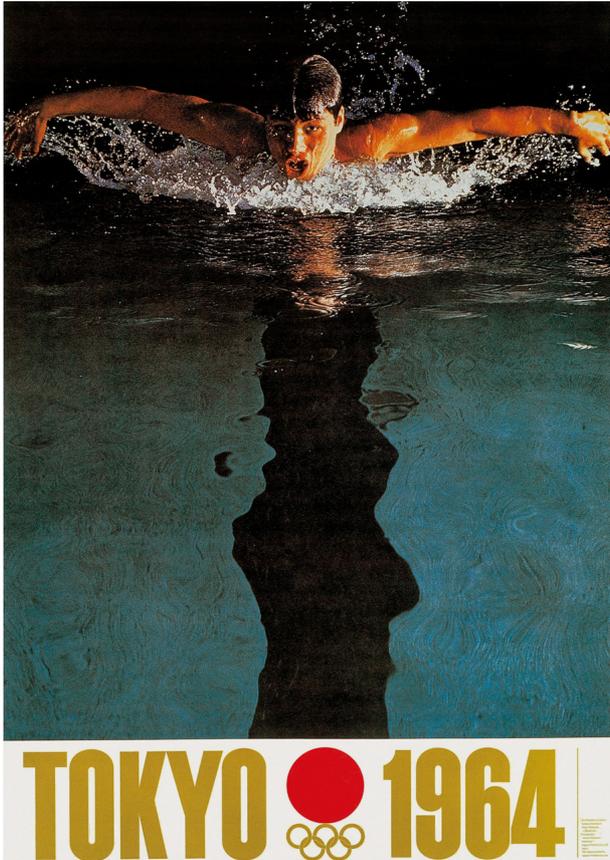
B1 1030 × 728 (1010 × 720) mm

1962

(亀倉雄策資料室, 1962)



ภาพที่ 4  
(ซ้าย) ภาพที่กดชัดเตอร์เร็วเกินไป (ขวา) ภาพที่ไม่เห็นหน้าทั้งหกคน  
(デザインの現場, 1998)



ภาพที่ 5

คาเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer) มุระโคะชิ โจ (Murakoshi Jō, Photo Director) ฮะยะซะคิ โอะซะมุ (Hayasaki Osamu, Photographer)

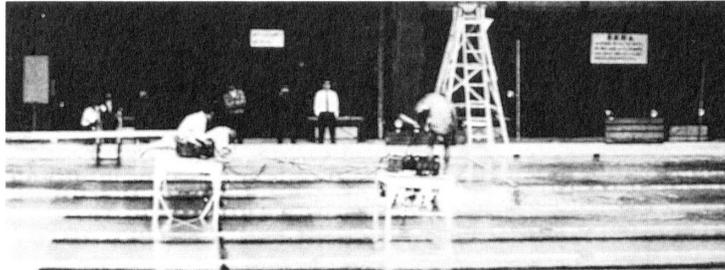
Tokyo 1964 Olympic Games Poster No.3 "A Butterfly-Swimmer"

Photogravure

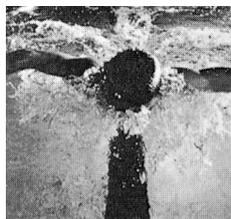
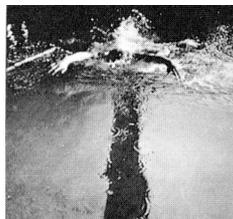
B1 1030 × 728 (1010 × 720) mm

1963

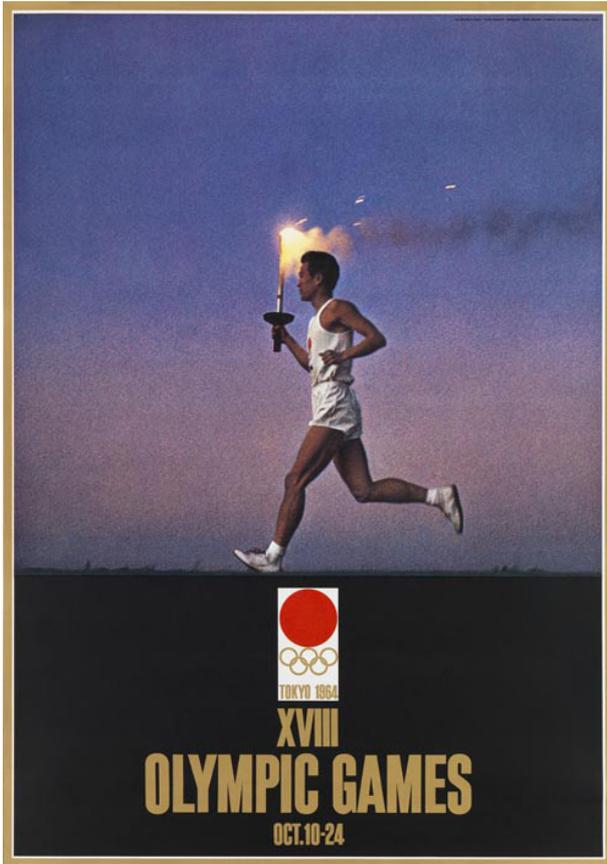
(亀倉雄策資料室, 1963)



ภาพที่ 6  
ภาพบรรยากาศตอนถ่ายทำ  
(ดีไซน์の現場, 1998)



ภาพที่ 7  
ภาพที่ไม่ได้ใช้  
(ดีไซน์の現場, 1998)



ภาพที่ 8

คาเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer) ฮะยะซะคิ โอะซะมุ (Hayasaki Osamu, Photographer)

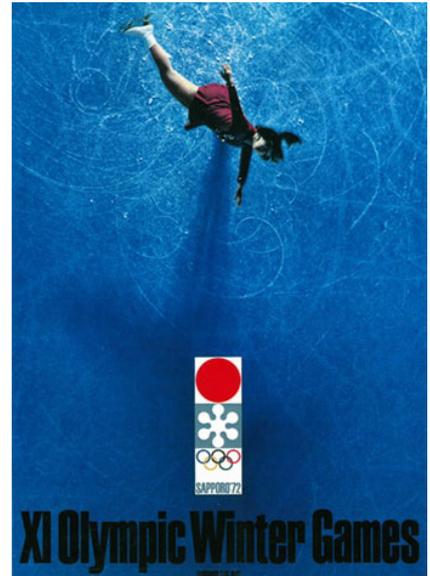
Tokyo 1964 Olympic Games Poster No.4 "An Olympic Torch Runner"

Photogravure

B1 1030 × 728 (1010 × 720) mm

1964

(Independent Administrative Institution National Museum of Art)



ภาพที่ 9-10

คาเมะคุระ ยูสะคุ (Kamekura Yusaku, Art Director & Designer) ฟุจิกะวะ คิโยะชิ (Fujikawa Kiyoshi, Photographer ภาพถ่าย) โอะกะวะวะ ทะคะยุกิ (Ogawa Takayuki, Photographer ภาพขาว)

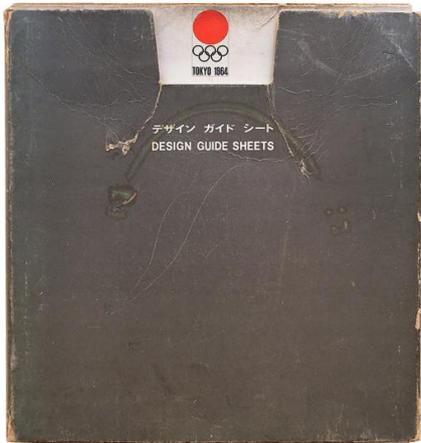
Sapporo 1972 Olympic Winter Games Official Poster

Photogravure

B1 1030 × 728 mm

1969 (ภาพถ่าย) 1970 (ภาพขาว)

(Independent Administrative Institution National Museum of Art)



ภาพที่ 11

มิชิโยะชิ โงะ (Michiyoshi Gō)

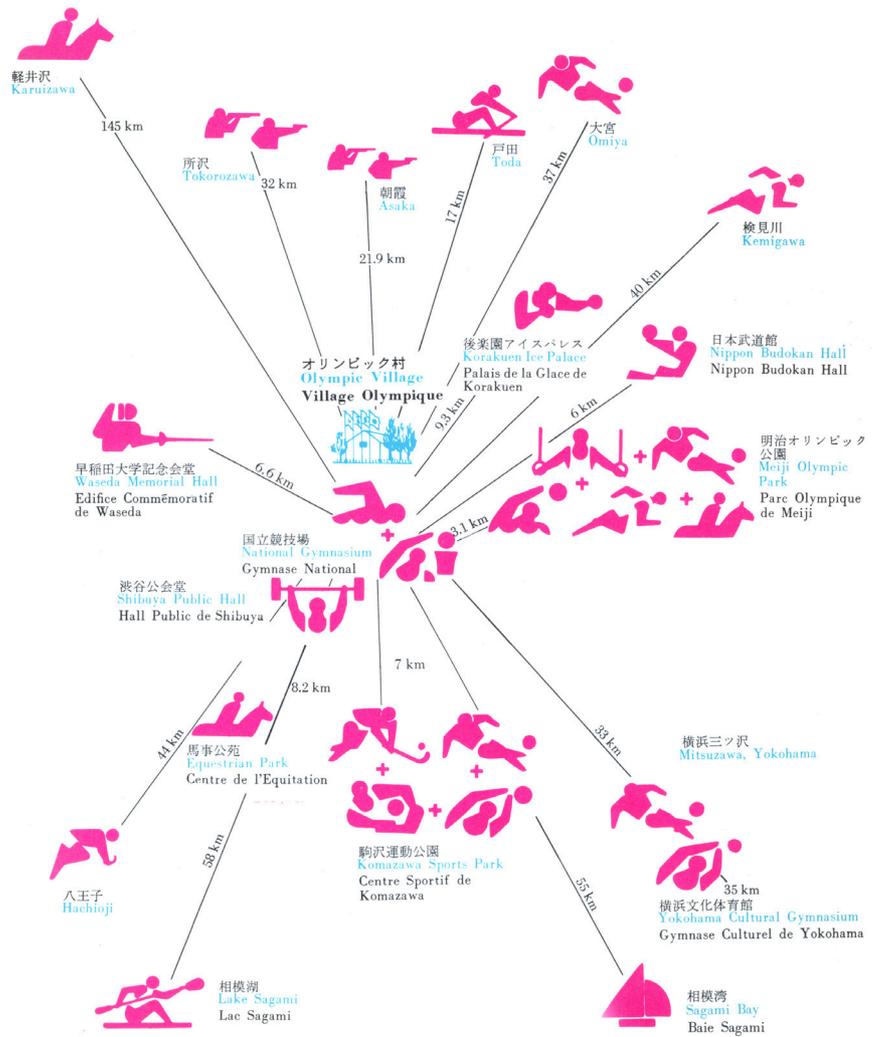
Design Guide Sheets デザイン・ガイド・シート

Letter Press and Offset printing

243 × 257 mm

1964

(デザインの現場, 1998)



ภาพที่ 12

ยะมะชิตะ โยะชิโร (Yamashita Yoshirō)

ตัวอย่างการใช้พิทโตแกรมในการบอกระยะห่างจากหมู่บ้านนักกีฬา

1964

(Programme All Events Toutres Epreuves)



ภาพที่ 13

ตัวอย่างการใช้พิกโตแกรมและตัวอักษรเฮลเวติก้าในป้ายบอกทาง  
1964

(太田 幸夫, 1993)