

投稿類別：藝術類

篇名：

2020 東京奧運 Logo

作者：

何孟軒。私立景文高中。室內空間設計科三年 1 班

張舒婷。私立景文高中。室內空間設計科三年 1 班

藍宜欣。私立景文高中。室內空間設計科三年 1 班

指導老師：

張守慧老師

## 壹●前言

奧運是國際間相當重要的賽事，每次舉行都引起全球人民的關注及熱烈討論，不僅是體育間的賽事，其相關的 Logo 及衍生之視覺系統都被廣為討論。

用索緒爾的符號學（註一）來表達，奧運 logo 所傳達給大眾的不只有符徵的外在現象，其所蘊含的符旨，也就是由符徵所喚起的抽象的心靈意象，包括所有運動家的熱情、各個國家的競爭心以及觀看者的期望。

### 一、研究動機

2020 東京奧運 Logo 的符徵運用了三個不同大小的矩形排列而成，它的顏色、大小、排列運用了哪些原理，這是我們要去揭示的，及設計者的作品，都十分值得研究。

### 二、研究目的

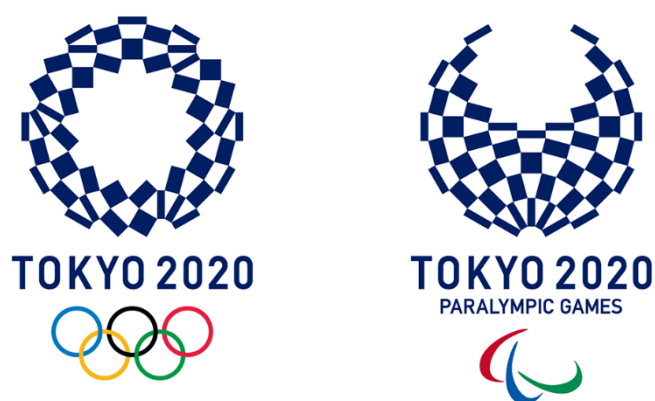
希望透過這次探討，讓人們對於 2020 東京奧運 Logo 更加深入理解，而非只是看著符徵的層次。

### 三、研究方法

首先以 2020 東京奧運 Logo 的設計背景切入，探討 logo 裡所包含的美的形式原理，並介紹 logo 設計者及其作品，與 logo 所衍生出來的其他視覺作品。

## 貳●正文

### 一、2020 東京奧運 Logo—背景



圖一：2020 年東京奧運會徽

取自：〈日本江戶時代就愛用這圖 東京奧運新版 Logo 出爐〉

[鍵入文字]

#### 2020 奧運 logo

2020 東京奧運 Logo 的名字為「和諧的方格」(日文名為組市松紋)，設計採用日本傳統「市松紋」風格設計，具有歷史性且廣受世人喜愛的方格圖樣，會徽上使用 3 種不同型態的方形表現出思想文化有所不同的每一個國家，每個方形接連在一起代表不同國家、文化和思想的差異。但即使有差異，卻能跨越彼此做一個和諧的連結設計，白底靛藍的設計傳達簡潔的印象，使用靛藍色描繪出日本的特質。

市松紋是用兩種顏色的方塊交叉排列出的圖樣，市松是出自江戶時代歌舞伎演員佐野市松所穿的和服花樣(註二)，在江戶時代非常流行，此紋樣便由佐野市松的名字命名。

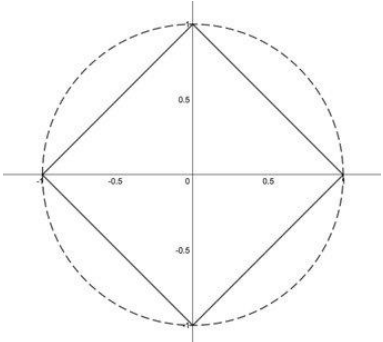
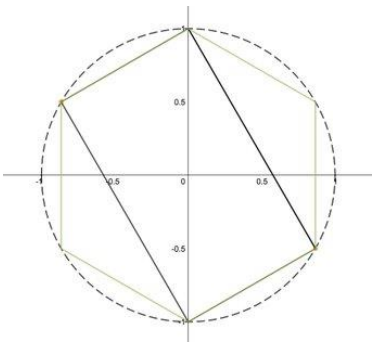
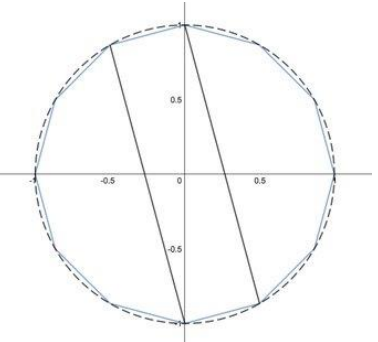


圖二：江戶時代歌舞伎演員佐野市松所穿的和服花樣  
取自：〈里約奧運會還有不到一個月，東京奧運會也不讓人省心〉

## 二、2020 東京奧運 Logo—設計過程

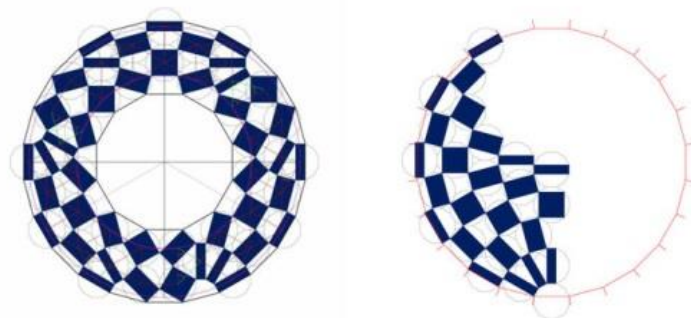
2020 東京奧運 Logo 主要由兩個不同大小的長方形及一個正方形，依照特定的排列而形成。

表一：2020 東京奧運 Logo 內三個矩形形成方式

大正方形	中長方形	小長方形
圓內接正四邊形	圓內接正六邊形	圓內接正十二邊形
		

圖取自：〈野老朝雄さんの東京オリンピック・エンブレムについて考察したりジェネレーターを作ったりする人々〉

2020 東京奧運 Logo 的主要概念是以「方格圖案」為基礎，先在外框正二十四邊形裡，有規律地放置數個正十二邊形，且在每個正十二邊形內放置 45 個矩形，其中正方形的數量有 9 個，大、小長方形的數量各有 18 個，而兩個 logo 的內圓都是正十二邊形，互相對應。



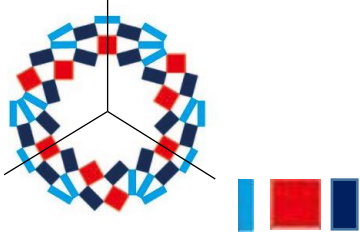


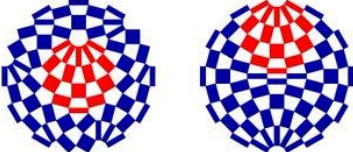
圖三：2020 東京奧運 Logo 形成解說圖

取自：〈野老朝雄さんの東京オリンピック・エンブレムについて考察したりジェネレーターを作ったりする人々〉

### 三、2020 東京奧運 Logo—美的形式原理

經本研究整理，我們探討出 2020 東京奧運 Logo 符合了以下四種美的形式原理，如下表：

表二：2020 東京奧運 Logo—美的形式原理運用（本研究整理）

反覆 (註三)		將 logo 分為三個部分，會發現這三個部分都是由相同的三種長方形排列而形成。
漸變 (註四)		由三種長方形不斷連續移動形成。
對稱 (註五)		中心線的左右排列形象完全相同。
統一 (註六)		顏色、形狀（實和虛）都符合

#### 四、2020 東京奧運 Logo 設計師—野老朝雄

野老朝雄是日本的設計師，主業為建築及室內設計，這一系列平面創作的起因，來自 2001 的 911 事件後，他開始學習圖紋創作，立志開發出眾多「可以連結的事物」（「繋げる事」）（註七），並且將這些獨創的紋路，運用在建築、平面設計、服裝等跨界合作上，包含這次被選為 2020 東京奧運 Logo 的作品，都與「連結」概念緊緊結合，並把這些紋樣以自己的姓氏命名為“Tokoro 紋樣”。

[鍵入文字]

2020 奧運 logo



圖四：野老朝雄和其設計的 2020 東京奧運 Logo  
取自：〈2020 東京奧運會徽 棋盤格「組市松紋」飄江戶味〉

#### 五、2020 東京奧運 Logo 設計師—野老朝雄的作品

野老朝雄最擅長的设计領域就是“紋樣設計”，在他的作品裡都能看到以他的姓氏命名的“Tokoro 紋樣”。

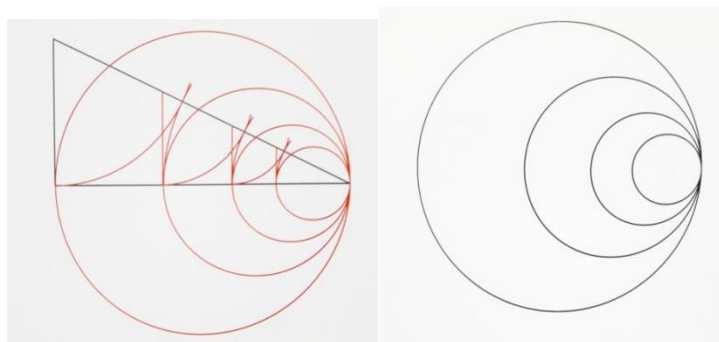
##### (一) KumaponG

運用黃金比例排列而成的設計。



圖五：「KumaponG」  
取自：〈野老朝雄《kumapon(g)》2011 年〉

以三角形推演出黃金比例的方法，亦可產生一系列符合黃金比例的圓形，經由無意間的排列而產生這件作品。

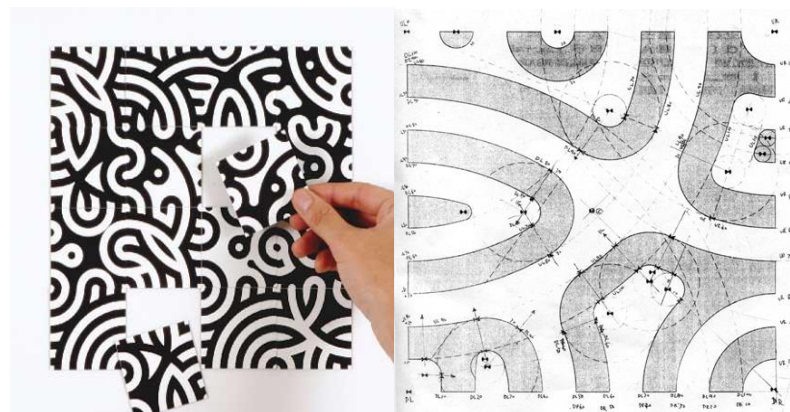


圖六：「KumaponG」的黃金比例  
取自：〈吳國慶、呂珮鈺（譯）（2016）（註八）〉

## （二） PPP magnet

無論橫向還是縱向，都能自由地進行組合並貫穿連接，而紋樣中也能體現傳統的日式美感。

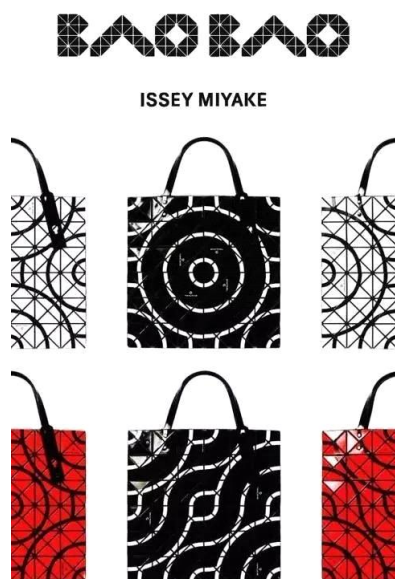
由草稿能發現每條線的接合處都是從正圓中擷取某段弧度所接連而成。



圖七：PPP magnet 及草稿  
取自：〈どこまでも繋がる現代の唐草模様「PPP magnet」〉

## （三） TOKOLO X BAO BAO ISSEY MIYAKE

此作品為野老朝雄與三宅一生一同推出的聯名包款，由野老朝雄隨機創造出一個紋樣，經過隨意地排列翻轉組合而成。



圖八：TOKOLO X BAO BAO ISSEY MIYAKE  
取自：〈TOKOLO X BAO BAO ISSEY MIYAKE〉

#### 六、2020 東京奧運 Logo 其衍生之視覺設計

在這次 2020 東京奧運宣傳片中，利用了光影效果以及市松紋的三種立體方塊作呈現。



圖九：2020 東京奧運宣傳片截圖部分  
取自：〈二次元+高科技 东京八分钟完整版 2020 年约起来（註九）〉

在宣傳片過程中，這些立體方塊不斷翻轉，由原本毫無規則的排列逐漸翻轉成 2020 東京奧運 logo。





圖十：2020 東京奧運宣傳片截圖部分

取自：〈二次元+高科技 东京八分钟完整版 2020 年约起来（註十）〉

### 參●結論

奧運是全球性的活動，任何有關奧運的事物都會被大眾熱切地討論，這次的東京奧運 logo 原本已經選擇佐野研二郎的設計，後來卻被指稱其作品因抄襲而遭撤換，因此才有今日野老朝雄所設計的「和諧的方格」，但也因抄襲事件，新的奧運 logo 更被大眾放大檢視。

我們用美的形式原理來驗證 2020 東京奧運 Logo，在八種形式中符合了四項原理，分別是反覆、漸變、對稱及統一，其美的原因就是因符合了美的形式原理，可即便符合也不見得是好作品，還需要獲得大眾的認同，而這個 Logo 設計不但符合了美的形式原理也獲取了大眾的認同，使它成為一個美的符徵。

從歷屆的奧運 Logo 會發現到大多數都是使用大弧度的曲線，因為曲線帶給人動感、活潑的感覺，但 2020 東京奧運 Logo 的整個設計全使用了矩形。矩形給人的符旨是一絲不苟、方正嚴肅的，但野老朝雄運用三種不同的矩形排列創造出隱藏的曲線，展現出一個虛圓，且不失動態感，也創造出與以往不同的風格。

### 肆●引註資料

註一、趙毅衡（2012）。**符號學**。台北市：新銳文創

註二、市松紋。維基百科。取自

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%B8%82%E6%9D%BE%E6%A8%A1%E6%A7%98>

[鍵入文字]

2020 奧運 logo

註三、金薇薇（2006）。**基础设计·图案**。大陸：廣西美術出版社。

註四、註五、註六、同註三。

註七、野老朝雄生平。105 年 4 月 28 日。取自

<http://ldope.com/designer/2020-tokyo-olympics-new-logo/>

註八、吳國慶、呂珮鈺（譯）（2016）。設計幾何學：發現黃金比例的用恆美。

台北市：積木文化。

註九、2020 東京奧運宣傳片。YOUTUBE。取自

<https://www.youtube.com/watch?v=s23qwzu4Mb8&app=desktop>

註十、同註九。