

12

マルチメディア時代の考察と 新しいデザイン基礎教育の提案

デザイン基礎教育プログラム
「見えないものを見えるようにする」

Proposing a New Education of the Primary Design through a Consideration to the Multimedia Era

Educational Program of Primary Design
“Visualize of an Invisible Phenomenon”

デザイン学科・講師
Department of Design・Lecturer

尹 成濟 Sungje YUN

デザイン学科・助手
Department of Design・Research Associate

谷口 友帆 Tomoho TANIGUCHI

概要

本稿は今日のデザイン教育の問題を踏まえ、その在り方について考察する事を目的としている。メディアの変遷を辿り、その中からデザイン教育に結びつく概念を抽出し、それをデザイン基礎教育プログラムに応用するプロセスを示して行く事と同時に、その例として「見えないものを見えるようにする」と銘打った授業プログラムを紹介し、その内容や効果から得られるデザイン基礎教育の方向性を示したものである。

1 はじめに

古代の身振り手振りのコミュニケーションに始まり、道具を用いた壁画の記録、言葉そして文字の発見等、人類は歴史を経ると共に様々な形のメディアを作り出してきた。20世紀に入ってから物は物をつくる価値や、情報を表現・伝達する事がさらに重要化され、20世紀後半からは様々な新時代のメディアが登場し、それは現在もなお留まらず続いている。これらメディアの出現は今日のデザインをかたち作る基となり、また今日のデザインはこれら全ての上に成り立っている。デザインの学問はいよいよ多様な分野とより深く関わり始め、デザイン教育には今までの理論に留まらない、様々な手法と身体感覚を融合した、新しい基礎教育プログラムへの見直しが必要とされている。

近年、情報が溢れ様々なデザイン表現に接し易い環境になり、デザイン教育の現場において、それらが持つ意味や形、情報を理解せず、安易に解釈し、真似て、表現しようとする方向性が多く見られる。その為、学生は本来学ぶべき教育内容に触れる機会を減らし、マニュアル的な技術からなる与えられた表現を繰り返す事に留まってしまうのが現状である。これは近年の情報化社会の影響による間違った側面への歩みであり、我々はそれらの表現が真に意味する処を捕らえ、理解する力を身につける必要がある。この問題を踏まえると、つまり、デザインを試みる初めの段階での学生のアイデンティティある感性、感覚、発想などを育む事で、色々なデザインを読み解く力を身につける事が可能な環境作りを行う必要があると言えよう。

加えて、大学での教育とは、それまでの高校教育とは異なり学生の能動的な学びを必要とするものである。よって大学教育の現場には学生の自立した感性を育むという責任と共に、学びが我々にもたらしてくれる「思考と想像による自由の獲得」を伝え、彼らのモチベーションを高く維持させる環境を準備する必要もある。学生が自立した感覚を養う環境を作り、学びがもたらす喜びを伝える事を視野に入れた教育法を考え直すべきではないだろうか。

また、得られる情報量の増加に加え、私たちをとりまく制作環境も日々目覚ましい発展を遂げ続けている。パーソナルコンピュータの発達とともに、誰もが手軽にイメージするものを具体的な形として表現出来るようになって来た。表面上では十数年前から存在した、プロとアマチュアの差は埋まってきたように見える。

先の時代に築かれたデザイン基礎教育は現在のデザイン教育の現場でも必要な事は否定出来ない。ところが、近年のデジタルメディアの頭角と共に、デザイン基礎教育が本来伝えるべき、身体的、心理的感覚を基にした知識から成り立つ考え方は置き去りになり、デジタルメディアの利便性がもたらした、人によって変わって行く作業の手軽さ、表面上の形作りが際立ってきてしまった。これら全ての現状はこれからのデザインに大きな危機感を与える事実である。

つまり変化が激しい現在の情報社会におけるデザインの在り方についてより深く考え、基礎となるデザイン理論を踏まえた上で、自ら発想し新しい技術の応用を行うデザイン教育プログラムに改善して行く必要性が出てきた。新しいメディアに追従するのではなく、私たちの考えや行動が先に立ち、それらを制御し利用しなければいけない。

本稿では、第2章でビジュアルコミュニケーションのメディアの変遷からデザイン教育内容を考察し、第3章でそれを顧みる事でデザイン教育に必要とされるプロセスを考察、提示し、第4章で新しい教育内容の考察からその実施プログラムの応用を紹介し、第5章でこれからのデザイン基礎教育の新しい方向性を提案して行きたい。

古代のノンバーバル的コミュニケーションからマルチメディアコミュニケーションの時代を迎えた今、これからの基礎教育の見直しが必要である。従来の教育方法ではない、新しい教育の方向性を見直すべき時が来たのではないか。それが出来た時、我々は学びと表現がもたらす新しい自由と喜びを獲得する術を学生達に伝える事が出来るだろう。

2 ビジュアルコミュニケーションにおけるメディアの変遷から考察するデザイン教育内容

2.1 今日のデザイン教育の在り方

従来のデザイン教育でも示されている通り、デザインにおいて最も大切な要素が身体感覚・感性の理解である。形、色、等を用いたその表現の多くが人間の為に行われる以上、これは従来のデザイン教育でも示されている通り、デザインにおいて最も大切な要素が身体感覚・感性の理解である。形、色、等を用いたその表現の多くが人間の為に行われる以上、これは揺るぎない事実

である。モノを使う事や情報を伝える事を目的にしたデザインにおいては、人間の身体機能や感覚を理解しなければいけない。それには、生態的、身体的、認知的、工学的、心理的、などなど様々な分野の知識が絡んでくる。

しかし、今日のコンピュータの利便性は私たちに、小手先のモノ作りとでも言うべき、あたかも自分が有用なデザインをしているという錯覚をもたらしている。この状況はデザイン基礎教育の現場にて顕著である。コンピュータが人に代わる道具としてではなく、コンピュータだからこそ成し遂げられる表現方法もちろんあるだろう。しかし、デザインにとってコンピュータはあくまで道具であり、その根幹を成す考えは先に挙げたようにデザインの歴史が培ってきた、生態的、身体的感覚と素材や表現などに準ずるプロセスを理解した上で成り立つものでなければならない。デザインとは決してインスタントな表現から生まれるものではないはずだ。

また近年新しく現れた、デザインの現場で主力となっているデジタルメディアとの融合も考慮し、身体感覚のみに頼るデザイン基礎教育にならないよう応用しなければいけない。その為には、様々な分野の概念と、新しいメディア、社会性、時代性との関わりを理解する事が必要である。言い換えれば、プリミティブな人間感覚と刻一刻と変化する人を取り巻く環境との関わりを踏まえてデザインと教育プログラムを理解する事が重要である。

まずは、ビジュアルコミュニケーションにおけるメディアの変遷から考察した、デザイン基礎教育の方向性を紐解いて行きたい。

2.2 メディアの変遷から基礎教育へ

人間は、視覚・聴覚・臭覚・味覚・触覚などの感覚によってさまざまな情報を知覚するが、中でも視覚が捕らえる情報量は全体の65%を占めるとも言われ [1, p.193]、このことから視覚情報が、最も広く、早く、人に影響を及ぼす事が想像出来るだろう。私たち人類のコミュニケーションの歴史においても、視覚=ビジュアルが担う役割は必然的に重要であった。このビジュアルコミュニケーションの視点からメディアの変遷を捉えた際、大きく5つのステップに分ける事が可能である。また、この5つのステップからはデザイン基礎教育の在り方のポイントを読み取る事が出来る。

まず第一に、人類のビジュアルコミュニケーションの夜明けは身体による表現であった。「ノンバーバルコミュニケーション」と呼ばれるこのステップでは、人は身振り手振りで表現を行う。これは場所的、時間的な自由度がなく、その場、その瞬間のみに存在する情報ではあるが、思考してから表現するまでにロスがなく、最もダイレクトであり、原始的で力強い表現である。言わば表現しようとする主体そのものと言えよう。

2つ目は思考を外に記す、「視覚的シンボルの表現」のステップである。ラスコーやアルタミラの洞窟の壁画にみられるこれらの表現は、文字の発生以前から情報の伝達や祭事、呪術のシンボル

として利用されてきた。古代の狩猟や農耕の時代には、動物や作物の絵を描く事によって、描かれた物の所有を願い、また豊穡への祈りが込められていたと考えられている。このステップで、ビジュアルコミュニケーションは時間性を得し、第一のステップで発生した主体を記述し象徴化している。

3つ目は「能動的に表現媒体を作り出し、情報を任意に持ち出す」事が出来るステップである。パピルス、動物の皮、竹などの利用から始まり、その後紙媒体を発明し、多様な情報の保管と移動を可能にした。また文字の発明もこの頃であり、これにより、シンボルを分析し、「意味」へと変換すると言う概念操作も生まれた。ここで我々は時間性と空間性、情報の伝達や管理を手に入れる事になる。

4つ目は「複製による、情報の流通量の拡大」のステップである。15世紀、グーテンベルグの活版印刷の発明に始まったこの変化で人は今まで一部の有力者しか知る事が出来なかった様々な情報に触れることが可能となった。また大量の情報を流す事が可能になったが故、大衆をある方向に導くプロパガンダというシステムもこの時から機能するようになる。機械による複製技術を用いる事で、より多くの人々へのアプローチを可能とした。

そして、5つ目は近年の「メディア革命」である。写真の発明や映画等の動画表現を経た後、コンピュータが出現し、これにより画像や音声等様々な情報をデジタル化をする事で、1つの次元で融合する事が可能になった。今まで出現したメディアの全てが統合されるステップである。

これら5つのステップを今日のデザインの視点から考察すると、基礎的な考え方からスタートし、表現が可能になるまでのプロセスと一致する点が多く、流れの類似性が感じられる。デザイン教育には、この5つのステップが基になり応用されたプログラムが必要である。

3 デザイン基礎教育の方向性と そのプログラム概要

メディアの変遷は人類のコミュニケーションの発展の歴史であるが、この流れの中には我々がデザインを学び、発展させるヒントが隠されている。なぜなら、この発展の歴史は人類が歩むべくして歩んだ跡であり、そこには人の意識的な力による歪みは存在しないからだ。ちょうど、水に紛れた細かな物質が沈殿し我々に姿を現すように、歴史上で必要とされるものは姿を残し、そうでないものは淘汰され流れ消えて行く。ここには最も自然な流れとしての、発展のプロセスが記されており、これは我々がある目的へロスなく進む為に必要な道筋を表している。

また、先に挙げた5つのステップは、時代の要点を取り上げてる為、結果を記す事に留まっているが、その背景を分析すれば生

態的、言語的、身体的、心理的、などと言った様々な要素が含まれている事が分かる。デザイナーが、この結果として現れる物の背景を洞察する力を身につける為には、基礎教育のスタート方法がとて重要になってくる。

では、ここでメディアの変遷から読み取れるデザインを理解する為に歩むべきプロセスを検討してみよう。メディアの変遷から抽出できるポイントを順に解釈すると以下である。

- 1段階 基礎(身体・感覚・感性の認識と理解)
- 2段階 基礎との融合、デザインメソッド、デザイン行為
↓
- 3段階 デザインプロセスと統合、デザインシミュレーション
- 4段階 デザインシステムと新しいデザインの創出
- 5段階 新しいデザインへの試み

デザインの理解のプロセスにはこの5つの段階があるが、これらは全て1・2段階目である基礎の上に成り立つ物であり、そこでの理解がとて重要になってくる。そして、これらの段階を実際のデザイン教育プログラムへと落とし込んだ例を以下のように提案する。

- ①表現しようとする主体そのものを理解する行為
- ②その意識を外部に描画する行為
- ③シンボルを分析、変換し管理する行為
- ④意味付けされた情報をまとめ、外へ発信する行為
- ⑤複数の技術を統合し、出力する行為

デザインの基礎教育では、これら全ての段階に触れる環境が必要であり、なおかつ基礎として挙げた、身体・感覚・感性といった人の本質の理解を促すものでなければならない。そして、これからのデザイン教育として、これまでの基礎教育に加え、情報科学、変化し続けるテクノロジーによる情報社会を視野に入れた新しい教育プログラムが必要である。

4 新しい教育内容の考察から 実施プログラムの応用へ

4.1 「見えないものを見えるようにする」

前章で提案したデザイン教育プログラムの第1段階である基礎を養う為の実例として、本学科にて開講している「マルチメディア1,2」における授業プログラムを紹介したい。このプログラムでは、学生各自がテーマとなる対象「見えないもの」を選び、個人で実験・研究を進め、結論に導き、ビジュアル化した作品を発表するという流れを取る。シンプルな形態ではあるが、その中にはデザインの根幹を成す、客観的データ・検証に基づいたコンセプチュアルな表現を行う、という狙いが含まれている。いかんにして、自分

なりのビジュアル化を行うかに主眼を置いたこのプログラムを「見えないものを見えるようにする」と名付け以下、順を追って流れを説明して行く。

4.2 テーマの決定

まず学生は私たちの生活環境を取り巻く数ある「見えないもの」の中から1つテーマを選び出す。視覚でとらえる事の出来ない、光、風、音、香り、等が挙げられるだろう。これらのテーマに対するかたちの発見と理解を通して、いかにしてビジュアルに変換するかが重要になってくる。

人類の文明の発達において、「変換」という行為は常に大きな役割を担って来た。電気を光や音、動力に変換し、熱や風、光を電気に変える等、人類が文明の中で発明して来た「変換」は枚挙にいとまがない。人類の文明とは変換と共に進み、共に豊かになって来た。人類の歴史は変換の歴史と言い表しても過言ではないはずだ。デザインにおいても変換は重要な役割を担う。ビジュアルデザインにおけるピクトグラムはまさしく、人が共通認識として内包する象徴の想起を視覚的シンボルによって促すという、変換を擁するノンバーバルコミュニケーションである。

日本の夏の風物詩である風鈴は、風を音に変える仕組みを持っている。軒先を通り抜ける、直接肌で感じる事が出来ない風のエネルギーを音という情報に変換し、屋内にいる私達に風の持つ意味である「清涼感」を別のフォーマットとして届けてくれる。この時私たちは音によって風を感じる事が出来ている。これは「見えないもの」が変換され、表現された1つの結果である。このような変換は人の創造性の根底を支えるものであり、デザインの基礎ともなり得、また私たちの人生そのものを色鮮やかで豊かに変換してくれる。

4.3 個人研究

テーマ決定後、次のステップの導入としてワークショップを積極的に取り入れていく。こちらの意味する事を何度も論ずるより、一度の体験は説得力を持つものである。学生それぞれが持つ先入観をなくし、プレーンな物の見方を始めるきっかけとして行ういくつかのワークショップのうち、「身体感覚を育む為のワークショップ」について触れておこう。(図1)

先述したように私たちの感覚のうち、視覚は大きな割合を占めているが、それ故にその他の感覚器官から得られる情報に対して鈍くなっているとも考えられる。その事実を体験する為のワークショップがこれである。参加者は裸足になり、目隠しをし、普段生活をしているスペースを歩く。

その時、日常では意識する事のなかった音や香り、地面の温かさ、湿気等を視覚以外の感覚で捕らえる事が出来る。この身体感覚の確認により、視覚が担う情報量の多さを知り、また視覚以外

の情報がどれだけ存在しているかを発見するのである。「見えないものを見えるようにする」為には目以外の感覚に意識を向け、先入観を拭わなければいけない。(図2)

テーマを決定し、ワークショップを終えた学生が次に行う事は個人レベルでの研究である。自分がテーマとして選択した対象について調べ、客観的データを得る為に実験し、自らの体験を通して自分なりの答えを導く。ここで重要になるのが、既成の思考や固定観念から離れる事、つまり従来の表現を模倣しない事である。このテーマの研究への導入として「風を描いて下さい。」と各学生に問題を与えると、皆一様に描く事が出来る。

しかし、そこに描かれる形は私たちが小さな頃から絵本、漫画、その他様々な媒体で表現されたイメージの記憶をなぞった「風のシンボル」であり、そこには自分が導いた答えは存在しない。先述したピクトグラムの解釈と同じく、共通認識として持つ象徴を記憶から選んでいるのである。(図3)

この研究では、既に存在する与えられた答えではなく、自分だけの経験と考察から導き出されたかたちの構造化を狙っている。言わば、既存の象徴をまっさらに消し、新しい象徴を導き出すのである。そこに現れた答えは、ひょっとして既存の象徴と同じ形になるのかもしれないし、もしくは逆に大きく隔たった物になるかもしれない。しかし、それは問題にならない。結果ではなく、その過程が重要であり、導き出された答えはいずれも間違いではなく、全てが客観的データに基づいた学生それぞれのオリジナルな答え＝表現となる。

当初自分が想像していた表現と近い物であろうが、隔たった物であろうが、そこに現れる結果はとても興味深い内容である。このプロセスはデザインの基礎を支えるフィールドワークそのものであり、デザインを行う為には身体的な五感の理解、心理的な視点等、各々の解釈でアプローチを進めていく事が大切である。

4.4 かたちの構造化

最後にこれまでの研究をビジュアルへ落とし込む。実験結果から得られた形を自分の感覚で理解し、コンピュータの基本ツールを用いて自分だけの新たな表現を行う。コンピュータは現在のデザインの現場では必ずと言っていい程主力になっており、最後の形作りをそれで行う事が非常に大切である。

ただし、あくまでツールとして用いる事に焦点を当て、自らが結果を予測し、またコントロールも可能な基本のオペレーティング処理のみを表現方法として許可させる。コンピュータ任せの処理による表現を避ける事により、その利便性のみに頼らない、基本に根差した形作りを行い、また、過去の造形表現ではなし得なかった、フレキシブルな加工、修正が可能な制作過程を踏む事となる。(図4)(図5)



図1:ワークショップの様子／五感を活かして素材を理解する



図2:学生ワークショップレポート／素材・空間など身体感覚から表現に繋がるプロセスの理解を行う

図3:風のイメージ／素材を理解する以前に学生が描いたもの

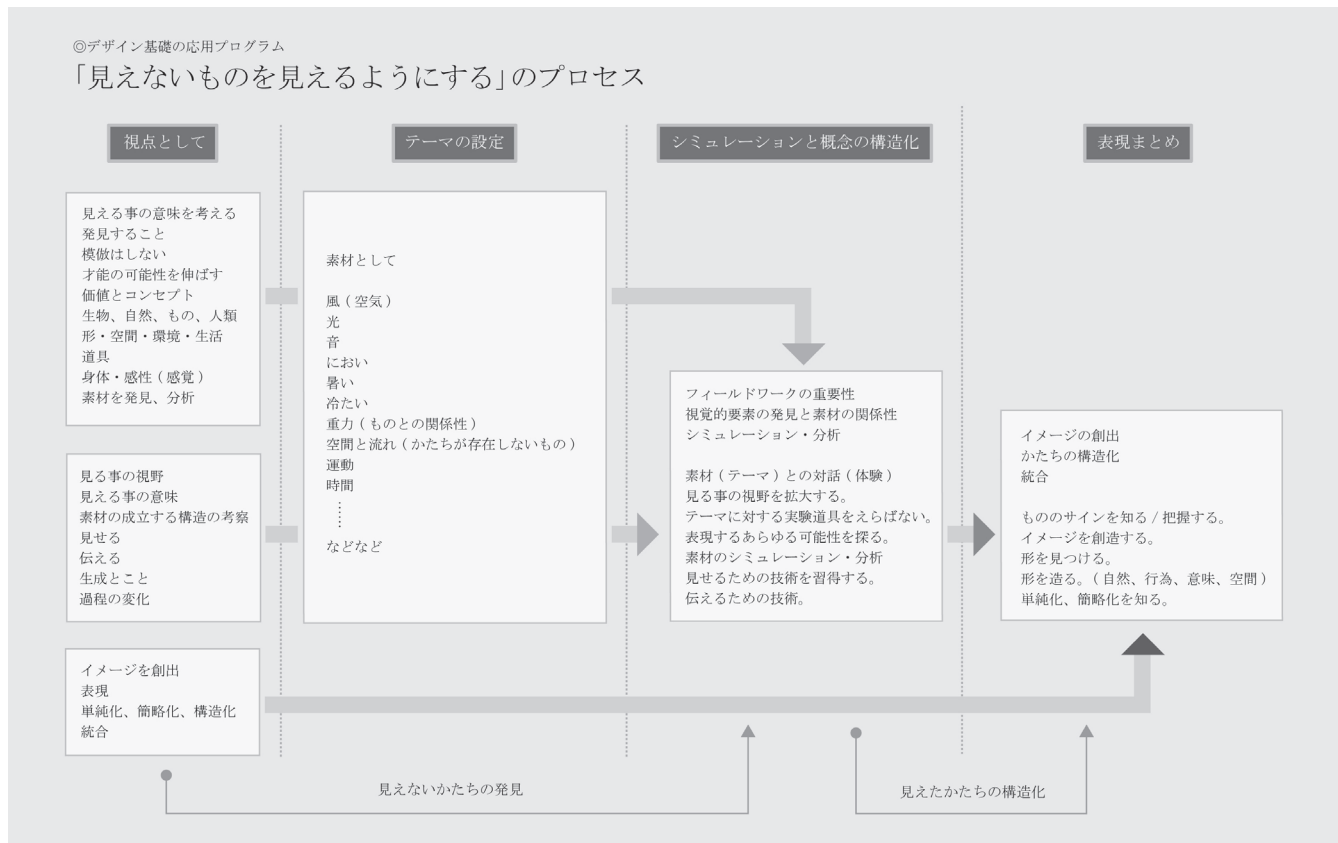
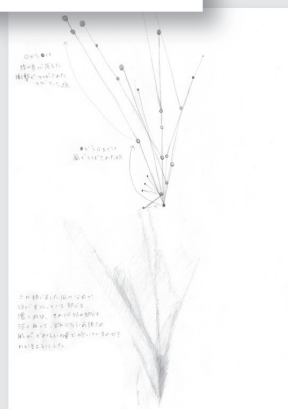
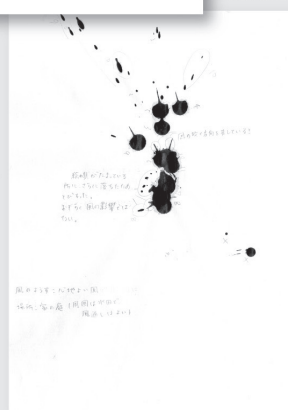
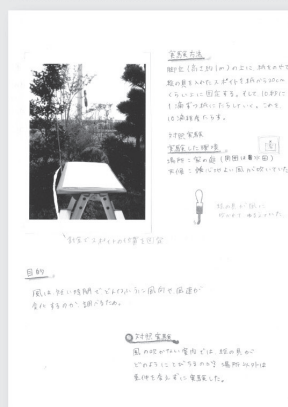


図4:「見えないものを見えるようにする」プロセス

フィールドワークから「風」が見えるまで

見えない形の発見

見えた形の構造化



①実験方法を設定し対象物の分析を始める

- ・ 見る事の視野を広げる
- ・ 素材との対話
- ・ 素材の構造の考察
- ・ 表現する為のあらゆる可能性を探る
- ・ 素材を分析し発見する
(空間、形、質感、色など五感による素材の理解)

②実験結果から読み取れる内容を抽出する

- ・ 視覚的要素の発見と素材の関係性
- ・ 見える事の意味
- ・ 実験結果の理解からかたちの抽出

③抽出した内容を分析する

- ・ 形以外のイメージの検討
(質感、色など)
- ・ シミュレーションからかたちの分析
- ・ 見える事の意味を再考察
- ・ イメージの創出

④視覚化を行う

- ・ 形の構造化
- ・ 単純化、簡略化を知る
- ・ 素材の意味、内容と形との統合
- ・ 見えなかった新しい形の発見

図5: フィールドワークから「風」が見えるまで

5 基礎の方向性から 新しいデザインの創出へ

この実施プログラム「見えないものを見えるようにする」の狙いも含め、デザイン教育として目標とする点を以下のようにまとめる事ができる。

5.1 アイデンティティの確立

大学入学時、学生の多くはデザインに対する知識を持ち合わせていない。彼らの持つデザインの定義を聞けば「形の美しいもの」、「色が綺麗なもの」、「格好がよいもの」、「機能的なもの」という程度の答えに留まるだろう。学生がデザインをより深く理解し、自立した発想を育む為の環境作りを教育現場で実現する為に、基礎の導入部として必要な要点は以下である。

- ・自らの体験を通して知識を身につけさせ、教わるのではなく発見させる事
- ・従来のデザインの模倣をさせず、また従来のデザインの枠を壊す意識を持たせ、自らの発見からアプローチさせる事
- ・様々な考えや歴史を学ぶ事で発想の種を与える事
- ・達成、学びの喜びを経験させる事で自ずと積極性が現れるよう促し、才能の可能性を伸ばす事
- ・積極性という情熱を持った学生は、こちらの期待を遥かに超えて成長する、という認識を常に持つ事

5.2 基礎から見るデザインの視野

次に学生自身がデザインを通して、社会とどのように関わる事が出来るのかを検討する。自分の中で芽の出たデザインと言う概念と、それに肉付けし説得力と応用力を与える知識を得た後に、では、それがどのような事象として我々の生活するこの世界に具体化する事が出来るか、様々な形態を持つデザインに落とし込む事が出来るかを基礎の段階から考えさせる。その発想に繋がる事として下記等の広範囲の可能性が考えられる。

- ・身近な生活のために役立つ事
- ・地域や国など社会問題に関わる事
- ・人とのコミュニケーションに価値を見出す事
- ・地球的・宇宙的事柄に関わる事
- ・生物、自然、人類等環境との関わりを持つ事

5.3 表現の検討

ここでは、社会との関わりを知った上で、それを分析し狭い考えから解放させ、様々な視点から可能性を探る事を促す。その為には改めて知識が求められ、教養科目との横の繋がりの実現も必要である。また、デザイン基礎のアプローチとして見せる為の

技術、伝える為の技術を学ぶ。それらの技術を学ぶ際はいかなる表現も否定せず、道具や表現手段に捕われない事が重要である。

5.4 表すこと(表現)

最終的にかたちにして表すこと＝表現はデザインにおいて最も重要な行為である。しかし、その表現に辿り着くまでには素材(テーマ・概念)の発見から分析、理解と言ったプロセスをしっかり通る事が大切である。このプロセスをここではフィールドワークと言い、基礎過程から表現に至るまでの具体性を探求し様々なデザインメソッドを発見・確立する事が出来るよう促す。そこから表す事の法則性・論理性も同時に生まれ、各自が真の表現手法を見つけて出す事が可能になり、新しい表現に結びつけられるようになる。

5.5 表現の応用から融合と統合

基礎から培われた美的感性が確立するここでは、総合的視点に立って造形思考・造形原理からデザインプロセスを融合し、表現要素と表現技術の統合により新しいデザインを創出する。つまりものの生成原理からかたちの成立する構造を再考察し、その思考や原理を捉えた上で単純化、簡略化、構造化を知る事である。それにより、各自のデザインシステムと新しいデザインの創出がなされ、現在性と未来性を両立する事ができ、デザイン基礎が統合される。

まとめとして

指導する側として「見えないものを見えるようにする」というプログラムを通して感じる事は、学生の変化である。彼らは初め、定まった答えのない真つ暗な問題へ飛び込む事への不安を覗かせるが、答えを自ら導き出そうとする日々を重ねる毎に、兆しが見えた時の喜びや、発見の自信を表すようになってくる。

その結果としてそれぞれの学生が本プログラムを通じて得たものは、個々が選んだテーマに対し、今までに表現されなかった形、色、つまり表現を求める姿勢を自ら発見した事、さらにテーマ＝素材との対話を積極的にに行い、それにおける研究方法を自ら発見し、解析・理解を進めた経験である。学びや成長を加速させ、そして持続させる為には我々教育者が与える外発的動機ではなく、彼ら学の内発的動機が不可欠である。

困難にぶつかった時、それをクリアした喜びは内発的動機の源となる。学生の自発性を促すには、こちらが設定した問題に対し、自分なりの視点で解決するという環境を作り出し、本プログラムのように、彼らのモチベーションを高め、継続させるサイクルをデザインする事が我々には必要である。

参考文献

- [1, p.193] 飯岡正麻、白石和也、デザイン概論、ダヴィッド社、1996.
- ビーブルズ・チョイス、末永俊郎 訳、認知的不協和理論、城信書房、1965.
- V.ババネック、阿部公正 訳、生きのびるためのデザイン、晶文社、1974.
- バリンジャー、ルイーズ+フローマン、T・F、デザイン発想、鳳山社、1977.
- 川添登、デザイン論、東海大学出版会、1978.
- 阿部公正、デザイン思想、美術出版社、1978.
- A.ジュフロワ、西永良成 訳、視覚の革命、晶文社、1978.
- W.アイヴィス、白石和也 訳、ヴィジュアルコミュニケーションの歴史、晶文社、1984.
- V.ババネック、阿部公正 訳、人間のためのデザイン、晶文社、1985.
- ジョン・バージャー、伊藤俊治 訳、イメージ Ways of Seeing—視覚とメディア、PARCO出版1986.
- フェルディナンド・ド・ソシュール、小林英夫 訳、一般言語学講義、岩波書店、1986.
- チャールズ・サンダース・バース、内田種臣 訳、記号学、勁草書房、1986.
- D.A.ノーマン、野島久雄 訳、誰のためのデザイン？－認知科学者のデザイン原論、新曜社、1990.
- ピーター・G. ロウ、奥山健二 訳、デザイン思考過程、鹿島出版会、1990.
- E.H.ゴンブリッチ、白石和也 訳、イメージと目、玉川大学出版部、1991.
- 前田晴彦、ウィリアム・モリス近代デザインの原点、鹿島出版会、1996.
- 藤田治彦、現代デザイン論、昭和堂、1999.
- マーシャル・マクラーハン、エドマンド・カーペンター、大前正臣 訳、平凡社、2003.
- ジョン・バージャー、伊藤俊治 訳、見るということ、筑摩書房、2005.
- 茂木健一郎、脳を活かす勉強法、PHP研究所、2007.
- 伊東順二、柏木博、現代デザイン事典2008、平凡社、2008.