Ian Lynam

以東京為基地的平面設計師、字體設計師、作者與教師

[External image / 外部圖片] Google 東京辦公室的室內設計照片
Google 東京辦公室的休憩空間。Ian Lynam 的官方作品頁將攝影署名列為 Koichi Torimura 與 Toshiki Senoue；這張照片呈現環境圖像如何進入日常工作場所。 Koichi Torimura、Toshiki Senoue／Ian Lynam Design · 著作權由原來源及權利人保留；未標示開放授權。 · 圖片來源

一、先認識這個人：把設計、閱讀與謀生接在一起

Ian Lynam 是一九七二年出生的美國男性平面設計師、字體設計師、作者與教師，二〇〇五年起以東京為工作基地。對完全不認識他的人，最容易理解的入口是：他一方面替公司、學校、音樂人做真正要使用的設計，一方面追問這些設計從哪一段歷史而來、替誰說話，又靠誰的勞動才能存在。他自二〇〇七年起在天普大學日本校區（Temple University, Japan Campus，以下簡稱 TUJ）任教；目前校方列出的職銜是平面設計副教授。另一個經常出現在舊簡介裡的身分——佛蒙特美術學院（Vermont College of Fine Arts，VCFA）的教師及系務領導者——則屬於二〇一二至二〇二四年的經歷，不能當作現職。[1, 2, 3, 4]

這裡的「平面設計」不只是畫海報。它包括把文字排列成可讀的書、使不同語言在同一個網站共存、為辦公室建立指示系統，以及製作可以反覆輸入、縮放和授權使用的字體。這些工作的共同材料是文字、圖像與組織關係；共同難題則是：一個人想表達的東西，怎樣才會進入另一個人的生活？Lynam 的特殊之處，在於他把這個問題一路延伸到寫作、翻譯、教學、出版與販售。別人交付一本書的版面，他也可能撰寫內容、編輯文章、設計字體，再設法讓書抵達海外讀者。

他近年最具規模的著作是《Fracture: Japanese Graphic Design 1875–1975》。這本由 Set Margins 出版的英文日本平面設計史，不只介紹著名海報與名家，也把商業印刷、政治、性別與社會條件放進敘述。不過，若只從這本書回看他，很容易誤以為他一開始就是埋首檔案的歷史研究者。實際路徑更曲折：美國小鎮的青少年小誌、噪音音樂、較晚完成的設計教育、商業接案、跨國移居，再逐漸長出教學和研究。[5]

理解這份職業生涯，最有用的問題因此不是「他到底有幾個頭銜」，而是：為什麼同一個人需要同時製作設計、解釋設計，並維持讓設計知識繼續流通的條件？ 本文的判斷是，他的各種工作並非任意相加。它們形成一組相互補充、也相互牽制的生活安排：商業工作提供現金與實務問題，教學提供持續討論的場所，寫作讓判斷成為可檢驗的文字，出版和小型零售則處理讀者如何真正接觸成品。

這不是一個已經消除矛盾的模式。批判科技產業的人，也會接受科技公司的委託；主張設計史應看見被忽略的勞動者的人，也可能需要朋友無償協助才能完成大書。正因如此，Lynam 值得研究的並非一套乾淨的成功公式，而是一種如何在現有制度裡爭取工作自主、又無法完全脫離制度的具體實踐。

二、小鎮、小誌、噪音：在成為專業者以前，先有必須做出來的東

西

Lynam 出身紐約州北部的 Averill Park。他在談移居經驗時，把成長環境描述為規模很小、選擇有限的地方。後來在美國不同城市之間移動，再到日本生活，不能只解釋成「喜歡日本文化」：對都市密度、步行與公共運輸的偏好，同樣是他選擇生活場所的重要因素。[6, 7]

他接觸設計的起點，早於正式的專業訓練。二〇二五年一篇訪談中，他回憶十四歲左右便在做小誌。這種自行編輯、印製和散發的出版物，常被稱作 zine。它的關鍵不在尺寸小或看起來粗糙，而在於一個人不必先取得出版社的認可，就能把自己在意的音樂、觀點或圖像組織成一件可傳閱的東西。[8]

小誌提供的是一種完整的製作經驗：內容尚未有人交給你，讀者尚未有人替你準備，連製作是否值得做，都必須自己判斷。這與後來在公司分工中只負責某一項視覺任務很不一樣。從這個角度看，Lynam 成年後反覆兼任作者、編輯、設計者與出版者，不必解釋成刻意打造的「多重職涯」；它也可以理解為早期自主出版習慣的延續，只是技術、議題與規模改變了。

音樂則提供另一條越出本地的路。他與 Yuki Kameguchi 接受《Tokyo Weekender》訪問時，談到自己一九九八年曾隨噪音樂團 Jalopaz 到日本巡演，演出甚至使用北極熊裝扮。這個細節的重要性不在奇裝異服，而在於：他首次實際接觸日本，是透過演出與次文化網絡，並非先以受聘的設計專家身分抵達。二〇〇五年定居東京，是在這段先前經驗之後。[9]

另一項容易被浪漫化的背景是塗鴉。他在《LAB》的訪談裡明確區分自己與真正長期在街頭活動的 graffiti writer；他並沒有把自己包裝成資深塗鴉寫手。他的興趣更接近：街頭字樣、招牌、轉印字與正式字體設計之間，到底有什麼可互相理解的技術？這個問題後來成為他的研究和出版題材。[10]

因此，這一階段不能簡化為「叛逆青年後來成功」。更準確的說法是，他先在尚未具有專業身分的情況下，學會為一個小型公眾製作東西。專業教育後來加入的，是歷史、批評、精密的形式判斷，以及把這些能力轉化為穩定工作的可能。

三、較晚回到學校：設計教育如何改變他的問題

Lynam 在二十多歲後段重返學校，二〇〇二年完成波特蘭州立大學的平面設計學業，二〇〇四年取得加州藝術學院（California Institute of the Arts，CalArts）的藝術碩士。這不是從青少年一路直升名校的標準履歷。先有自行摸索和工作的經驗，再回到學校，意味著他遇到的理論有可以接上的具體問題。[11, 12]

他特別提到波特蘭州立大學的 Elisabeth Charman。她讓他透過製作書籍接觸符號學，也鼓勵他繼續深造。符號學研究事物如何承載意義：同樣一個形狀，為什麼在不同脈絡裡會被讀成權威、廉價、反叛或親切？對已經在做小誌和文字圖像的人，這不只是抽象理論，而是開始替原本憑直覺進行的選擇建立語言。[13]

CalArts 又擴大了這個問題。他回顧那段教育時，把 Jeffery Keedy 與設計理論和批評連在一起，把 Lorraine Wild 與歷史視野連在一起；Ed Fella、Louise Sandhaus、Michael Worthington 等人的教學，也構成他的形式與觀念訓練。他曾協助 Gail Swanlund 與 Keedy 教課，看見不同教師如何組織同一門專業。[14]

這些名字的意義，不在於列出一串有名的師承，而在於它們代表一種設計教育：作品不能只以「看起

來不錯」結案，設計者需要知道自己使用的語彙來自哪裡、做了什麼選擇、排除了什麼可能。也因此，Lynam 後來對過度簡化的「設計就是解決問題」保持警惕。問題本身從來不是自然掉下來的；誰提出需求、誰付錢、誰能被當作預設讀者，已經包含價值判斷。

學校之外，波特蘭的工作環境也很重要。他在 Plazm 接觸《IDEA》雜誌時，受到其中紙張、印刷、插頁與內容組合的吸引。日本設計在這裡不是一組可以複製的漂亮風格，而是一種對「雜誌可以做到什麼」的具體示範。多年後，他反過來為《IDEA》寫作和製作專題，早年的讀者位置逐漸變成參與者位置。[15]

這條養成路徑留下兩個長期特徵。第一，他不把讀書看作做設計以前才需要完成的準備；閱讀本身成為工作的一部分。第二，他對學院並非只有服從或反抗兩種態度。他會批評專業教育的窄化，也確實靠學院提供的時間、同儕、學生與職位，維持持續研究的能力。

四、東京不是背景布幕：移居涉及工作、語言與日常尺度

Lynam 在二〇〇五年移居東京。對一個已受過完整設計訓練的人而言，換到新的文字與社會環境，並不會把原有專業原封不動搬過去。他後來向 CalArts 的訪談者形容，自己必須重新學習語言、字體與人際交往；在一個地方累積的熟練，到了另一個地方會突然失效。[16, 17]

不過，這也不是毫無資源地從零開始。他在二〇一五年的回顧中表示，移居時已有約二十個美國客戶，早期生活靠既有委託支持，之後才逐步增加日本的工作。這個經濟前提很關鍵：能夠在新的城市慢慢建立關係，與必須立即以當地語言找到第一份收入，是不同的處境。跨國自由接案的故事若省略原有客戶，就容易把先前累積的條件誤寫成純粹的勇氣。[18]

東京吸引他的也不只是設計史。他在訪談裡談到騎車、公共運輸與城市生活，甚至注意到道路標示、路障與植物在灰色街景裡形成的色彩。這些不是「日本美學」的總論，而是一個日常使用城市的人，逐漸形成的感官資料。[19]

這裡必須區分兩種跨文化位置。一種是短期訪客把城市當作靈感來源；另一種是必須在當地教課、處理專案、建立合作、支付帳單的人。Lynam 的長期居住使他有機會從前一種位置走向後一種，但並不自動取消外來者的限制。英文出版的讀者期待、美國設計教育的概念、日本語資料的取得與解讀能力，都會繼續影響他如何看日本。

他的職涯可以放在這個持續調整的過程裡理解：把英語世界熟悉的設計問題帶進日本，同時又讓日本的材料改寫那些問題。這種工作有價值的地方，不是替兩個被假定完全不同的文化作一次性「翻譯」，而是讓翻譯的不充分持續暴露出來，迫使設計者再學一次。

五、工作室實際做什麼：從牆面、網站到一本旅行小書

Lynam 的商業作品提供了一個必要的校正：他不只是評論別人如何設計的人。工作室必須處理客戶的空間、技術、時程與交付需求，也必須與建築師、開發者、編輯和專案管理者協作。以下幾個案例，比「服務過國際知名品牌」更能說明他的能力如何被使用。

讓人進入空間：Google 與 TUJ

在 Google 東京辦公室的一個案子裡，他與 Klein Dytham architecture 合作，負責室內圖像、壁紙與導引。工作室的說明列出六組主題，從鯉魚池、東京街景到帶有六、七〇年代科幻氣息的圖像；同時還要處理三語標示。這是建築裡的視覺工作，不能寫成整間辦公室都是他設計的。[20]

這類專案有兩種不同任務。一種是讓空間具有氣氛和記憶點；另一種是讓使用者知道自己在哪裡、要往哪裡走。前者可以容納繁複、幽默與情緒，後者卻要求資訊階層清楚。Lynam 的實務因此並不是單純以表現性對抗功能，而是在同一案子裡安排兩者各自該出現的位置。

TUJ 三軒茶屋校區的案例也有相似結構。他參與識別、室內視覺與標示的顧問工作，合作方包括 James Lambiasi Architects 與 Gensler。工作室特別註明，學生休息區使用的是校友 Van Ha「Noah」Nguyen 的壁畫作品。這種署名提醒我們：空間裡的圖像，可能來自不同作者；設計者的工作也包括讓既有作品進入新環境，而不是把所有可見的成果收編成自己的創作。[21]

讓文字真的能運作：Adobe Typekit 的日英網站

Adobe Typekit 的 CJK 字體展示案，則把問題從牆面移到螢幕。CJK 是中、日、韓文字環境的常用縮寫；這些文字所需的字形數量與排版條件，與只處理拉丁字母並不相同。Lynam 與開發者 Thien Huynh 合作，以幡谷餐飲場所為情境，製作日英雙語、可因螢幕大小調整版面的示範網站。[22]

這裡要交付的不是一張「很像網站」的圖片，而是讓字體服務在實際頁面上被理解。設計者需要把技術能力轉成讀者可感知的使用情境：文字如何分組、兩種語言如何取得適當比重、畫面縮小之後還能不能讀。若只看最後的字樣與配色，就會漏掉這種工作真正困難的部分。

讓知識可以攜帶：JNTO 與 Art Platform Japan

日本國家旅遊局的「99+1」計畫，以藝術、設計與建築為旅行入口，成品包括可隨身攜帶、帶有展開頁的小書及響應式網站。「+1」把未預先規定的發現留在旅程裡。[23] 就設計任務而言，它處理的不是如何把所有資訊放上去，而是如何讓旅人帶著足夠的線索出發，同時保留自行觀看的餘地。

Art Platform Japan 的翻譯文獻計畫則提供另一種知識介面。他為一組日本當代藝術相關譯文建立日英排版系統。這個案例中，他的主要角色是設計，不應因此把文獻的研究或翻譯全算到他名下。[24] 它卻很能說明他職涯反覆出現的關心：知識即使已經被寫下、翻譯出來，也仍需要版面、順序和形式，才比較容易被新讀者使用。

這幾個案子的連續性，不在一眼可認出的個人風格，而在於一種組織能力：使不同來源的材料，在某個具體場景裡共同工作。這比「他是極繁主義設計師」之類的風格標籤更有解釋力。

六、字體：介於手的痕跡與可重複使用的系統

若要理解 Lynam 為什麼同時對小誌、設計史與數位產品感興趣，字體是最好的中介。

先區分三件事：為某個標題畫一組字，可以稱為 lettering；設計一套能反覆輸入、組合的字形，是 type design；把文字安排成版面，則屬於 typography。三者互相接近，但工作不同。前者可以為單一場合破例，第二者必須考慮無數尚未出現的組合，第三者則要把既有字體放進某個閱讀情境。

他二〇〇八年的《Parallel Strokes》，源自二〇〇四年的碩士研究，透過二十多位受訪者，探討字

體、塗鴉與字樣製作的關係。受訪範圍跨過 Underware、小林章、Barry McGee 與 Ed Fella 等不同實踐。[25] 這個題目不是要證明街頭與專業其實完全一樣，而是拒絕讓職業分類先決定誰值得被認真訪問。

後來的字體案顯示，他也能處理相當系統化的需求。Biwa 與 Biwa Display 是他和 James Todd 經多年合作發展的兩組字體家族，將特定歷史字形的質感與現代使用需求連在一起。Dota 2 的 Radiance 計畫則擴展到八十八個成員，涵蓋不同寬度、等寬形式，以及拉丁、希臘與西里爾文字；它是跨年、跨團隊的合作成果，涉及 YouWorkForThem 與 JTD Type。[26, 27]

如此大的字體家族，不能只靠某幾個字母好看。它的難處在於持續一致：某個字重加深以後，字內空間是否仍然清楚；字母相鄰時，間距是否忽大忽小；同一介面裡切換語言或寬度，讀者能否保持方向感。這些是系統性的製作問題，也說明表面上最有「手感」的設計者，往往必須做大量不容易被外行看見的校正。

Plaid 的字體案更貼近品牌與數位介面。工作室公開的 Plaid Sans 說明涉及可變字體、替代字形、多語言支援與間距調整；配套字體還要處理金額及表格數字。[28] 對使用金融介面的人而言，數字是否對齊、不同長度的金額是否容易比較，遠比辨認字體作者重要。這是設計作為基礎工具的一面：做得好時，作者甚至不需要被注意。

這條支線也改變了收入的性質。受委託開發專用字體，是以特定客戶需求為核心；自行開發再授權的字體，則需要先投入製作，之後面對不確定的銷售。Lynam 的作品同時出現在這兩種模式裡。公開資料足以辨認模式，卻不足以計算哪一種收入更多，更不能把「可以重複授權」直接等同於穩定的被動收入。

七、他身邊的人：跨文化工作是如何被共同完成的

「住在日本的美國設計師」很容易被敘述成單一人物來回穿梭兩個世界。但檢視實際署名，會看見不同的人在處理語言、專案管理、研究、造形與通路。

Yuki Kameguchi 是其中不可省略的人。她是 Lynam 的生活與工作伴侶，也有自己的材料經驗：來自福岡，曾在目白的古董和服店 Lunco 工作，對戰前和服與裝飾藝術產生興趣，並參與當代草履品牌 Ouzuri 的設計。[29] Lynam 工作室對 Ouzuri 的案子另列出識別、色彩、文字與品牌定位等工作。[30] 把兩份資料放在一起，比單說「他替日本品牌做設計」更準確：產品與視覺系統有各自的實作者，而生活關係、材料知識與專業分工在這裡交會。

另一個重要合作者是 Renna Okubo。她與 Lynam 共同成立 Corinthians，結合研究、策展、編輯與設計。她在 Barnard 接受藝術史訓練，研究過具體派，並從事藝術領域的翻譯。[31] 這種合作增加的不只是一位「懂日文的人」，而是對資料脈絡、藝術機構與語句責任的判斷能力。翻譯不是等所有思想完成後，才加上的包裝；它會反過來改變什麼可以被準確地說出來。

《Corinthians Press 002》把這種合作變成了可以檢查的成品：二〇二一年東京藝術書展期間推出的日英雙語刊物，共三百二十四頁、十二位撰稿者，由 Okubo 與 Lynam 編輯，Lynam 設計。內容包括 Keedy 的〈Zombie Modernism〉日譯等材料。[32] 刊物的意義不只是「把國外觀點介紹進日本」，而是透過選文、翻譯與排列，讓原本未必共享語言或讀者群的人，在同一本出版物裡相遇。

因此，他的合作網絡可以依功能，而不是知名度，來理解：

關係與人物 / 提供的工作條件 / 為什麼不能從人物誌中刪掉

關係與人物: Elisabeth Charman、CalArts 教師與同儕
提供的工作條件: 理論、歷史、形式訓練與教學示範
為什麼不能從人物誌中刪掉: 說明他的批評語言如何形成，而非假定它來自天賦。

關係與人物: Yuki Kameguchi
提供的工作條件: 專案與零售實踐、服飾材料經驗、共同生活
為什麼不能從人物誌中刪掉: 讓工作室和店舖不只是個人署名下的抽象組織。

關係與人物: Renna Okubo 等編輯、譯者
提供的工作條件: 研究、翻譯、編輯判斷
為什麼不能從人物誌中刪掉: 使跨語言的工作能成立，並限制作者自以為理解的範圍。

關係與人物: James Todd、開發者與建築團隊
提供的工作條件: 字體系統、程式與空間專業
為什麼不能從人物誌中刪掉: 說明大型成果如何超過單一平面設計師的能力。

關係與人物: 室賀清德、《IDEA》與設計媒體
提供的工作條件: 編輯對話、發表場所、歷史問題
為什麼不能從人物誌中刪掉: 把個人興趣帶入專業公共討論。

關係與人物: TUJ、VCFA、學生與同事
提供的工作條件: 薪酬、課程、持續回饋與研究場合
為什麼不能從人物誌中刪掉: 讓長期學習不只靠私人閒暇維持。

這張表是對已公開合作關係的功能整理，不代表正式組織圖，更不是各人的完整工作清單。它要指出的是：Lynam 看似高度個人的聲音，實際上依賴一個相當具體的共同製作環境。

八、從讀《IDEA》到參與編輯：跨國網絡如何變成知識工作

Lynam 與日本設計文化的關係，不能只用「受日本影響」概括。二〇一三年，他與當時的《IDEA》編輯室賀清德合作，把 CalArts 的平面設計教育帶進雜誌：相關專題長達九十六頁，背後有工作坊與校內支持。[33] 方向在這裡翻轉了——日本刊物成為檢視美國設計教育的場所，而非只有美國讀者來吸收日本作品。

二〇一九年《IDEA》第三八五期刊出他的「Locality & Fracture」專題。他寫作並設計自己的回顧，由 Randy Nakamura 編輯、Emma Okubo 翻譯，邀稿者是西まどか。[34] 這個案例同時說明兩件事：他已被重要專業媒體接納，但所謂「被介紹的設計師」仍大量參與了自己形象的生產。研究者使用這類資料時，可以信任其對製作經過和署名的說明，卻不應把它等同於完全獨立的批評。

他在《Slanted》的編輯工作又把網絡擴展到更大的語境。《Total Armageddon: A Slanted Reader on Design》於二〇一九年出版，從雜誌十五年的內容中選取文章，並加入新材料，形成四百頁的文集。Lynam 的角色是編輯；書中並不是四百頁都由他一人撰寫。[35] 這種工作的核心，是判斷哪些聲音應彼此靠近，哪些既有文章換一個順序後，能構成新的論題。

這也解釋他為什麼需要寫作之外的編輯能力。作者可以在一篇文章裡建立立場；編輯卻要安排不同立

場之間的距離，處理文字的可讀性、篇幅與節奏。當設計者同時負責編輯和版面時，閱讀順序與視覺順序便會互相影響。這不一定產生更好的書，但它提供了單純「把內容交給設計師排版」所沒有的調整空間。

九、Neojaponisme：不把日本當作永遠令人驚奇的例外

Lynam 也是 Neojaponisme 的共同創辦者。這個英文文化評論計畫的早期宣言由 W. David Marx 撰寫，於二〇〇七年發表；不能把宣言中的每一句話都歸成 Lynam 的個人主張。它試圖擺脫把日本看成奇異、封閉、永遠充滿矛盾之國的習慣，改以具體的文化、產業與歷史條件解釋現象。[36]

這個立場與 Lynam 後來的設計史工作很接近。若一張日本海報看起來與美國海報不同，最省事的解釋是「東方與西方的差異」；較困難的做法則是追問：誰委託它？印刷技術允許什麼？文字體系需要什麼？它在什麼場合流通？哪些國際影響已經被吸收？後一種問法較慢，卻比較不會把歷史變成民族性格測驗。

二〇二〇年，Marx 在 Neojaponisme 的第二份宣言中，談到網路討論環境的改變，以及把較長的研究轉向實體刊物的理由。[37] 這不是簡單宣稱紙比螢幕高級，而是意識到媒介會決定文章如何被讀：一段文字在社群動態裡可能被拆成表態，在一本編好的刊物裡，則有機會與前後文章一起形成脈絡。

對 Lynam 而言，這種轉向與自己的製作能力相互配合。當網路發表不再自動帶來他想要的閱讀方式，他可以改變出版物的形態，而不是只調整發文頻率。這裡真正稀有的能力，不只是會寫或會排版，而是有辦法把對媒介的不滿轉成另一個可用的媒介。

十、教師的工作：把學生自己的生活變成可研究的材料

Lynam 的教學不是附帶在工作室履歷上的一排學校名稱。TUJ 是長期的日常工作場所，VCFA 則使他參與另一種研究所制度。

VCFA 的平面設計碩士採低駐校模式：集中駐校活動之外，學生在自己的生活地點持續工作，與教師維持指導關係。Lynam 參與的不只上課，還包括課程、招生、論文及圖書資源等工作。[38] 這些行政與維護勞動，比一場精彩演講更能決定一個課程能否持續運作，卻也最容易在明星教師的敘事裡消失。

他在二〇二四年的 VCFA 訪談中，描述過一個值得注意的起點：請學生列出一百項感興趣的事，包含與設計無直接關係的內容，再據此安排閱讀與討論。學生定期提交工作與閱讀材料，教師回應的不是單一作品的表面完成度，而是長期探究的方向。[39]

這個方法的重要性，在於它先承認學生已經有生活。研究題目不必完全由專業流行詞供應，也不必從「想進哪家公司」倒推。對有既有工作、照顧責任或不同文化經驗的成年人而言，這可能是一種把原本被排除在作品集之外的經驗帶回設計的方法。

但開放題目不等於取消嚴格要求。相反地，當教師不直接給出形式範本，就更需要協助學生把模糊興趣轉成可以調查、比較、寫作和製作的問題。這種指導很吃時間，也仰賴教師有足夠寬的閱讀範圍；它並不是一句「做你自己」便能完成的教法。

《Start Somewhere》把這類思路變成較小型的工具。這本七十六頁的出版物包含十四個結合寫作與設計的練習，讓設計者不只等待別人提供內容，而能自行生成材料。[40] Gareth Davies 的書評特別注

意到其中的小型策展練習：把挑選、並置與說明物件，當作開始寫作的途徑；他也坦言不是每一項練習都適合自己。[41] 這個讀者回應相當有用，因為練習的價值不必等同於普遍有效。它更像一組可挑選的入口，讓卡住的人開始做出第一個可以回應的東西。

這些方法背後有一項較深的職業觀：設計者不能永遠只接收已被定義完成的問題。若能自己閱讀、採訪、選材和寫作，就有機會參與決定工作應該做什麼，而不是只決定成品長什麼樣子。

十一、一本雙語詞彙書：讓進入設計的人有話可說

《Doko Demo Design Deluxe》是教學與出版真正接在一起的例子。這本約二百頁、日英雙語的設計詞彙與表達用書，建立在一百多位 TUJ 學生的課堂研究上，經過一年以上的編輯整理，再由 Lynam 與 Nicole Ann Yotsue Kimura 共同設計。參與編輯的人還包括 Yuki Kameguchi、Iori Kikuchi 與 Ayumi Watanabe。[42]

這不是只有軟體指令的辭典。它涵蓋字體與專業用語，也涉及性別、經濟與帝國主義等討論設計所需的詞彙。[43] 對跨語言學習者而言，困難往往不是完全沒有想法，而是只能以非常簡化的詞句參加專業討論。當一個人說不出「這個分類預設了誰」或「這種表現延續了什麼權力關係」，旁人便可能把語言上的困難誤認為思考上的不足。

因此，詞彙書處理的是參與討論的能力。它把某些原本只在熟悉圈子裡自然流通的語句，變成可以攜帶、查找和練習的材料。這種工作不如一張強烈的海報容易得到注意，卻可能更直接地改變誰能開口。

它也讓教學成果有了課堂以外的生命：學生的資料不只在學期末交給老師評分，而是經過編輯，成為其他人可以使用的出版物。當然，這種安排仍需追問學生勞動如何被承認、如何取得同意，以及出版收益如何處理。公開專案說明提供了集體研究與編輯署名，但不足以回答全部制度細節；不能僅憑參與人數便宣告它已實現平等。

這裡可以看見 Lynam 工作的一個反覆動作：遇到某種隔閡時，他常把解法做成一個小型、可以分送的物件。不了解某段歷史，就做書；難以開始寫作，就做練習；難以跨語言討論，就做詞彙工具。這些成品的尺度各異，但都把個人的知識困難轉成了別人也能使用的形式。

十二、寫作與做書：內容、物質與作者身分的拉扯

二〇一五年的《Parting It Out》是理解他個人出版方式的好入口。它把散文、回憶、批評、設計史與練習放進同一本書；書本本身也使用多種專色、漸層印刷效果與講究的裝訂加工。[44] 對 Lynam 而言，文章並非先完成的純思想，紙張與印刷也不是最後加上的裝飾。一本談設計的書，如何在手中被感覺到，同樣參與了它的論述。

不過，昂貴或繁複的製作並不自動證明內容有深度。這種出版方式有一個內在緊張：它希望把思想送入公共討論，又會因製作成本和收藏性，把書變成特定小眾才能接觸的物件。判斷它成功與否，需要同時看文字、價格、發行和實際讀者，而不只是欣賞印刷工藝。

《The Thing》（二〇一九）則把「物」本身推到前景。它討論物件、懷舊與日本的歷史意識，並以可在黑暗中發光的書體形式回應題目。[45] 相關訪談連結到 Bill Brown 的「物理論」：日常物品原本經

常因為太好用而被忽略，當它失去慣常用途或變得難以解釋，人才重新意識到它的存在。[46] 對設計史而言，這是一個有用的提醒：舊廣告、包裝或招牌，不只是等待被擷取成視覺靈感的圖案，它們也保留了某種已經遠去的使用關係。

《The Impossibility of Silence》將問題轉向寫作本身，試圖降低創作者開始寫作的門檻。它有不同版本，目前出版社列出的 Set Margins 版於二〇二三年出版；不能只憑較早版本的資料把現行版稱作自費出版。[47] 對不熟悉文字工作的設計者，書名所指向的態度很好理解：沉默未必是一種中立的位置，能否說明自己的工作，也關係到誰替你定義它。

但鼓勵寫作也有被批評的地方。Eva Hagberg 在《New York Review of Architecture》的評論開頭，對這本書的鼓勵式語調相當不以為然，認為它沒有充分處理寫作作為專業技藝的要求。本文能查閱的是該評論公開的開頭部分，而非付費牆後全文。[48] 即使只就這個明確可見的爭點，問題也已成立：讓人敢開始，和讓人寫得準確、有結構、能承擔論證責任，是兩件不同的事。前者必要，卻不能取代後者。

《The Failed Painter》（二〇二三）與《War With Myself》（二〇二四）則顯示，他把設計放進更廣的文化焦慮：藝術與設計的區分、原作與複製、真實性、帝國與去殖民化。[49, 50] 「失敗的畫家」在這裡是一個用來思考身分與價值的題目，不能直接當成他曾有一段已被證實失敗的繪畫職涯。

這幾本書也不應被硬排成思想愈來愈成熟的直線。更合理的理解，是他在不同體裁裡輪流試探同一組問題：設計者如何發聲？當工作依賴客戶與市場，批評還能在什麼位置出現？一本可以大量複製的書，為什麼仍被當成某個作者獨一無二的表達？他的設計經驗使這些問題具有實作重量，但不保證每一次論證都同樣成功。

十三、《Fracture》：為什麼要重新寫日本平面設計史

《Fracture: Japanese Graphic Design 1875–1975》是四百四十七頁、包含五百七十幅圖像的英文著作。出版社所列出版日為二〇二四年十月二十五日；二〇二五年出現大量訪談、評論與展覽，因此兩個年份都會在相關資料中出現，不能據此誤以為它們是兩本不同的書。[51]

要理解這本書的介入點，可以先想像兩種常見的日本設計介紹。第一種是美麗圖集，把包裝、海報與字樣排列成可供欣賞的視覺世界；第二種是名家傳記，用幾位男性大師和他們的代表作串起整段歷史。兩種書都有用途，但也可能使人看不見：這些作品原本在哪裡流通，誰付錢、誰印製，政治和產業如何決定它們能出現的樣子。

室賀清德對《Fracture》的評論，準確說出它填補的空隙：日本並非沒有修正名家中心敘事的社會史與媒體史研究，而是這些研究較少被整理成一般讀者、尤其英語讀者可以進入的綜合敘述。[52] 這個區分很重要。Lynam 的價值不是「第一個發現日本也有複雜歷史的人」，而是嘗試把分散的研究、實物和人物重新組織，讓另一群讀者能開始閱讀。

書名的 fracture，可以理解為破裂、裂縫或斷裂。它使「日本設計」不再顯得像一種從古代自然延伸到今天的民族風格，而是在不同政治、技術與社會力量之間不斷重組的產物。這種寫法的力量，是把讀者從「日本人為什麼這麼會設計」帶向更可研究的問題：什麼情況讓某種圖像大量出現？哪些生產者被留下名字，哪些只剩匿名印刷品？國際交流是平等互換，還是與帝國、戰爭和市場權力連在一起？

Lynam 在接受 Steven Heller 訪問時，特別談到不願只延續戰後名家成功的故事，而要處理某些設計者在戰時宣傳中的角色。[53] 這使設計史不再只是品味逐漸進步的歷史。同一套造形能力可以服務不同目的；後來被當作國家文化成就的作品，也可能有不容易展示的前史。

這對台灣讀者尤其有提醒作用。閱讀日本近代視覺文化，不能只把殖民與戰爭當作漂亮圖案背後一段可略過的背景。設計本來就參與人如何想像國家、身分與現代生活。這並不表示每一張印刷品都能被同樣方式判罪，而是表示形式判斷需要與具體的製作及流通條件一起進行。

另一方面，十九世紀末到二十世紀後期這一百年的取段，不應被當成無須解釋的自然邊界。室賀就指出，書中對「1875–1975」的確切起訖理由並不充分明示。[54] 範圍的設定是一項論證選擇，而非單純印在封面上的事實。它決定哪些前史被濃縮，哪些後續發展被放到書外。

十四、大書的背面：收集、編目、編輯與出版等待

這項研究不是先得到一筆足以包辦一切的資助，再按計畫完成。Lynam 對製作經過的回顧指出，長期蒐集舊書與印刷物、在 TUJ 發展歷史課程，逐漸累積成書；校方曾支援學生研究，圖像、文字與資料整理又需要不同人的協助。Louise Rouse 與 Chris Palmieri 投入約一年的無償編輯，Angela Paladino 則獲支付文字編輯費。成書還經過尋找出版社與長期延宕，才在 Set Margins 出版。[55]

這些細節比「十五年研究成果」的宣傳語更能說明研究如何發生。

首先，蒐集實物是一種有成本的知識方法。買下一本舊雜誌或一張廣告，等於為尚未證明重要的材料支付金錢、保存空間與注意力。它可能多年後才與另一件材料形成關係，也可能始終只是旁證。這種不確定投入，很難完全納入按件計酬的商業工作。

其次，收藏不會自動變成歷史。物件必須被辨識、排序、說明，並與其他來源互相校正。一張不明年份的廣告再漂亮，也不能只靠直覺安放進年代線。設計者對字形、紙張和印刷的敏感，能提出好問題，卻不能取代文獻證據。

再者，編輯不只是把錯字刪掉。大規模的歷史敘事需要有人檢查段落是否真的回答了問題、不同章節是否彼此矛盾、讀者是否已被提供理解下一步所需的脈絡。當這些工作由熟人以低於市場的成本支援，作者的自主便部分建立在關係網絡所承擔的成本上。

最後，書稿完成和書能出版，是不同的門檻。具有大量彩色圖像的歷史書，需要出版社承擔印製、倉儲、發行與銷售的不確定性。設計者可以自行排版，卻仍未必能獨力處理這些條件。Set Margins 與出版人 Freek Lomme 在這裡提供的，不只是一個封底商標，而是把研究變成可流通商品所需的組織。

這樣的製作方式，也說明他與專職學術史家的位置既有重疊又有差異。他能從物件的版面、字體與使用痕跡提出問題，並把敘事直接做成書的形式；但只要他提出歷史主張，就仍須接受史料、年代與推論的檢驗。設計者身分可以帶來觀察優勢，不能成為史實錯誤的豁免。

十五、外部評論怎麼看：有開拓性，不等於可以不經核對地引用

《Fracture》的價值與限制，最好放在不同評論者的判斷之間看。

室賀清德肯定它把視線從著名海報移向實際流通的印刷物，也把作家、編輯、畫家與女性放進設計生產的歷史。但他同時表示，書中散見細節錯誤與值得質疑的論旨，讀者引用時需要小心。他把這本書理解成帶有強烈批評性關心的實地筆記，而不是已完成系統化、可一概依賴的教科書。[56]

這份評論還有一個必須揭露的關係：室賀是 Lynam 多年的編輯對話者，也是促成這項寫作的相關人物。因此，它不是毫無關係的外部裁判；但正因如此，其中明白提出的保留尤其值得保留，不能只摘取讚許句當推薦語。

《Eye》的 John Warwicker 則從不同方向提出批評。他欣賞書中人物和圖像所帶出的豐富性，卻認為開頭的文化說明沒有充分處理日本更長時段的審美與思想傳統，例如工藝、園林與詩歌等脈絡。[57] 這個意見與 Lynam 的社會史取向構成一種張力：當一本書努力避免把日本設計化約成永恆傳統，它是否又把某些持續運作的審美經驗說得太薄？

兩種批評不能混為一談。史實有誤，是需要訂正的問題；某種文化脈絡講得不夠，則也涉及篇幅和解釋框架的取捨。一本書可以在前者上失手，在後者上仍提出有生產力的新安排。反過來，立場具有開拓性，也不能抵消前者。

本研究沒有取得並逐頁查核《Fracture》全書，因而不在此對未見的段落作全面判決。比較負責的結論是：它可以是一個很有用的研究入口與問題產生器，但不能把作者聲望或出版規模，當成每項歷史敘述均已可靠的保證。 對特定作品、年代或人物的進一步研究，仍應回到日文資料與相關專題研究。

一個旁邊的案例可以說明為什麼年代核對重要。Lynam 曾為《IDEA》撰寫有關《現代商業美術全集》及 Gennifer Weisenfeld 研究的專題。[58] Letterform Archive 對 Weisenfeld 著作的說明，清楚把原始二十四卷叢書放在一九二八至一九三〇年。[59] 把這些刊行年份放回具體的商業與印刷史，比只說「日本早期現代設計」更有解釋力。來源之間若有差異，就應交叉核對，不能因為出現在設計師本人網站便直接沿用。

十六、從史書走出去：女性、展覽與複製品

《Fracture》不是他唯一處理歷史範圍的工作。在 Briar Levit 編輯的《Baseline Shift》中，他撰寫日本一九七〇年代 Ūman Ribu 女性解放運動的相關篇章。[60] 在 Elizabeth Resnick 編輯、二〇二五年出版的《Women Graphic Designers》中，他則為上村松園撰寫專章。[61] 後者尤其能顯示分類的問題：把一位主要以繪畫聞名的人放進女性平面設計史，會迫使讀者追問，現代「平面設計師」這個職業名稱，是不是把更早或跨媒介的生產者擋在門外。

這類研究的意義，不能只以增加幾位女性名字衡量。若原本的敘事依然只獎勵個人風格、知名委託與專業頭銜，那麼納入女性也可能只是擴充同一套名人名單。較深的改變，是重新看見集體、匿名、跨職業與運動中的圖像生產。Lynam 的這些題目至少把問題往那個方向推進；至於各篇實際完成到什麼程度，需要分別閱讀，不能以題目本身代替評價。

二〇二五年七月，UltraSuperNew 的東京空間也展出《Fracture》相關材料。[62] 在談這次展示時，他向 Heller 提及並置兩張相同的橫尾忠則海報，以及分送歷史印刷品的安排。[63] 這件事使他長期關心的「複製」變得具體：一張海報可以具有重要歷史價值，卻仍是原本為流通而大量印製的物件。

當相同的兩張一起出現，觀眾較難只把它當成獨一無二的藝術原作。當材料可以被帶走，又會改變博物館式觀看所建立的距離。這不意味著珍貴實物應任意散失，而是把一個常被忘記的問題帶回來：我

們今天保存和展示它的方式，是否與它當初進入日常生活的方式完全不同？

Lynam 也公布過「Japan Design History」線上課程計畫，延伸這個領域的教學。但本次查閱的公開頁面仍保留二〇二五年夏季推出的預告，不能據此確認截至本研究日期已完整上線或持續開課。[64] 這是一個值得追蹤的方向，並非已驗證的現成學習資源。

十七、Wordshape 與 Sailosaibin：知識做成物件以後，還要送到人手裡

設計史、批評與教學若只有內容，仍不會自動抵達讀者。Lynam 的 Wordshape 同時處理字體、出版與發行；網站上也可以看見《IDEA》等出版物面向海外的販售。[65] 這使他位於一個常被文化人物誌忽略的位置：不只創造作品，也參與書如何被找到、訂購和寄送。

發行看似是較低階的後勤，實際上會塑造知識地圖。若某種期刊只在特定語言、國家或付款環境裡容易取得，國際讀者對它的理解就會被少數轉述主導。把書送出去，未必等於翻譯了內容，卻至少改變了誰有機會直接看見材料。通路因此不只是銷售問題，也是文化工作的一部分。

Sailosaibin 把這件事放進一間很小的實體店。店舖二〇二一年在東京笹塚開設，由 Kameguchi 經營，結合服飾、書籍與配件；Lynam 參與書的選擇及店舖視覺。[66, 67] 他為它製作的範圍，從招牌與網站延伸到吊牌、貼紙、衣架等小物件。[68]

這不是只在螢幕上提案的品牌。商品會佔空間，客人會走進來，吊牌要能實際使用，選進來的書也可能一時賣不出去。對長期替他人建立識別的設計者而言，共同經營這類場所，會把抽象的「品牌經驗」拉回庫存、陳列、日常維護與買賣互動。

店內服飾與出版物的並置，也能從兩人的不同材料背景理解。Kameguchi 對舊衣、和服與布料的關心，與 Lynam 對印刷物的關心，並非同一種專業，卻都涉及日常使用之物如何留住時間。店舖成為這些偏好可以被別人碰觸與選擇的地方。這是本文的詮釋，不能進一步推成店舖已具有某種可量化的社群效益；公開資料也沒有提供其盈虧。

十八、這種工作靠什麼活下來：多種收入與不能省略的特權

研究 Lynam，若只談理念而不談生計，就會錯失整個職涯得以維持的機制。

他在 VCFA 訪談中直言，不同收入來源讓自己比較有能力拒絕不想接受的工作，也承認這是一種有條件的優勢。[69] 這個自我說明，比「保持熱情就能自由創作」可靠得多。自主並不是完全不需要客戶或機構，而是當某一方提出不合理要求時，仍有其他來源可以支撐生活。

依公開資料，可以辨認出以下幾種經濟關係；但它們的比例、淨收入和彼此補貼方式，並沒有足夠資訊可以計算。

工作 / 已知的經濟形式 / 不能從公開資料推定的事

工作: 公司、學校及文化機構委託
已知的經濟形式: 以專案提供設計、研究或顧問服務
不能從公開資料推定的事: 個別報價、利潤率與客戶營收占比。

工作: 大學教學與系務
已知的經濟形式: 受聘職位及長期教育工作
不能從公開資料推定的事: 薪資、工時，以及是否足以單獨支應生活。

工作: 字體
已知的經濟形式: 客製開發與零售授權並存
不能從公開資料推定的事: 授權銷售是否穩定、售後維護成本。

工作: 書籍與期刊
已知的經濟形式: 自行出版、與出版社合作、編輯及發行
不能從公開資料推定的事: 版稅條件、每一本書是否回本。

工作: 店舖
已知的經濟形式: 實體商品選擇、陳列與販售
不能從公開資料推定的事: 租金、人力成本、獲利或補貼金額。

工作: 長期研究
已知的經濟形式: 個人投入、部分機構資源與人際協助
不能從公開資料推定的事: 尚未付出的時間如何被補償，是否能複製到其他人身上。

這種安排的好處，是不同工作可以互相供應問題和資源。學生的困難提醒他需要某種教材；研究帶來編輯與講座機會；商業字體工作累積製作能力；出版物又可能使新客戶知道他如何思考。這是從實際工作連結作出的推論，不代表每個項目都必然產生下一筆收入。

它的代價則是切換與維護。工作多樣，不等於總工時變少；每一條收入來源都有自己的溝通、期限、行政和風險。這種模式也可能使研究依賴夜間或零碎時間，讓「自主」與自我過度使用只隔著很薄的界線。沒有他的完整時間與財務資料，不能斷言他已經找到平衡。

尤其不能把這條職涯包裝成任何人都能照做的清單。他移居前已有客戶，後來有長期教職、國際專業網絡與出版關係；大型研究又得到朋友和同事協助。這些條件有些來自長年投入，有些則與教育機會、國籍、語言和所在機構有關。說明它們，不是取消個人的努力，而是避免把關係和制度所共同提供的能力，誤認為一個人的意志。

十九、批評的立場與自己的工作，並不總是整齊一致

Lynam 在二〇二〇年於《The Graphic Design Review》發表的〈設計的去殖民化〉，把問題放在設計典範、教育與專業權力上。他關心的不只是作品裡出現更多不同族群，也包括哪些人的知識被當成標準、誰能被聘用，以及報酬與工作關係是否公平。[70] 這使他的政治立場不只停在視覺風格，而是進入專業制度。

不過，這種立場需要接受與商業實務並置的檢驗。他為 Google、Adobe 等科技企業工作，也對科技如何改變創作者勞動提出憂慮。二〇一八年，他與 Renna Okubo 曾為 Adobe 委託的創意與科技研究協調東京訪談，涉及四十位受訪者；這是一項具有明確委託方與年代的質性研究，不能被當成今日生成式 AI 影響的最新統計。[71] 二〇二五年受訪時，他又表達 AI 對創意工作與職缺的擔心。[72]

這些資料並不足以證明他虛偽，也不足以證明他已成功從企業內部改變產業。比較有解釋力的問題是：當批評者的收入、工具和發表機會都與被批評的制度相連，他能在哪些具體決定上保留自主？他

是否揭露委託關係？是否願意讓自己的工作條件也被檢視？僅以接過哪一家公司來判定立場，容易把真實的依賴關係簡化成個人品德測驗。

他目前的工作室網站公開表示，不提供有薪或無薪實習。[73] 這是一項清楚的組織選擇，但不宜過度推論。它可以避免把實習生當作工作室的常規供給，卻也不能單憑這句話證明所有合作均有理想報酬，更不能把不同於他的實習制度一概判為剝削。

同樣地，《Fracture》製作過程所承認的無償編輯，是需要放在他勞動倫理旁邊思考的事。朋友自願支援一個相信的計畫，與機構制度性要求人免費工作，並不是完全相同的關係；但自願也不會讓時間成本消失。它至少顯示，這本書所達到的規模，部分仰賴作者已擁有、其他人未必能取得的人際資源。

他的批評語言有時帶有宣言式的強度，特別是反對把設計窄化為效率、簡化或解決問題的工具。這能打斷習慣性的專業套話，卻也需要更細的區分：改善醫院標示、調整字距和替國家宣傳建立形象，並不是因為都叫「解決問題」就具有相同的政治後果。對簡化的批評，如果本身把不同情境壓成一種結論，便會重演它想反對的做法。

所以，閱讀他的最佳姿態，既不是把他當成道德範本，也不是因矛盾而整體棄置。比較有用的是把他的問題留下來，再要求比宣言更具體的證據：這個案子改變了誰的條件？這本書真正讓哪些材料變得可讀？哪一種勞動獲得承認，哪一種仍未獲補償？

二十、這份職業生涯的真正連續性

若把 Lynam 的工作依年份排開，表面上會看見許多轉向：小誌、音樂、商業設計、字體、教學、評論、日本史、零售。但它們並不是每次都拋棄上一次的身分。小誌教他的自主製作，後來進入書籍；字體訓練教他的細部一致性，進入介面與教學；移居帶來的理解困難，進入翻譯與歷史；學院給他的批評語言，又被拿來檢查學院與專業本身。

這種連續性可以稱為一種對「中間工作」的重視。它不是只有產生新作品的那一刻，而是包含找資料、編文字、調字距、寫圖說、準備課程、翻譯概念、維持通路，以及把成品送到讀者手裡。這些工作通常不如作者姓名顯眼，但正是它們讓思想不只停留在個人腦中。

他的職涯也說明，實作者與研究者不必完全分開。親自做過字體的人，可能對歷史印刷品提出不同問題；長期教課的人，可能更知道初學者在哪裡讀不下去；做過商業案的人，可能更能看見作品背後的委託關係。這些經驗能改進研究的問題意識，但研究仍須接受查證，設計仍須接受使用，教學仍須接受學生的實際學習結果。

截至二〇二六年，他的名字仍出現在新的集體出版計畫中，例如 James Dyer 與 Nick Deakin 主編的《Ninety-Nine Graphic Design Workshops》。他是其中一位貢獻者，不是九十九個工作坊的單一作者。[74] 這是一個小而合適的近況：多年之後，他仍在把設計的方法交給別人使用，也仍處於一個共同產生知識的網絡裡。

對初次認識他的人，最值得記住的並非「一位在日本成功的美國設計師」。更精確的輪廓是：一位以設計為出發點，持續把閱讀、製作、教學與發行連成生活的人。 他的成就來自技能，也來自把不同工作接在一起的能力；他的限制則來自這些工作始終需要金錢、機構、他人時間與不完全平等的文化位置。

研究這樣的人，最後得到的不是換一個城市、念一所學校或多做幾本書便能複製的職涯建議，而是一種更具體的觀察方式：一項有意思的工作，除了需要有人想到，還需要哪些人、哪些制度，以及哪些不顯眼的日常勞動，才能一直做下去？

初次認識他的閱讀路線

不必一開始就讀完一部厚重的日本設計史。以下順序能先建立人物輪廓，再逐步進入他的論題：

1. 先讀二〇一八年的 CalArts 訪談。 它能讓人理解他的教育、移居與自我定位，也比較容易分辨他說話時的幽默和挑釁。訪談全文
2. 看一個空間案與一個字體案。 Google 東京辦公室與 Radiance 分別呈現環境圖像及系統製作，能避免只把他當成作者。Google 案例；Radiance 案例
3. 以《Start Somewhere》理解他的教學方法。 先看專案說明與讀者書評，判斷那些練習是否適合自己的興趣；它的用途是打開工作的起點。專案介紹；Gareth Davies 書評
4. 再進入《Fracture》，並把評論一起讀。 出版社頁面提供書的基本範圍，室賀與 Warwicker 的評論則提醒讀者如何辨認敘事的選擇與限制。書籍資料；室賀清德書評；《Eye》書評
5. 最後讀製作回顧。 了解一部看來已完成的作品，背後其實有等待、協助、資金與大量整理，便較不容易把它讀成單一作者的英雄故事。〈I Blame the Sun〉

資料範圍與引用說明

本研究資料核對截至 二〇二六年九月十九日。主要使用英文與日文的公開訪談、作者文章、機構資料、專案紀錄、出版社書目，以及可讀取的專業評論。作者與工作室資料適合辨認意圖、署名及製作經過；它們本身並不能證明成果的成效或歷史主張均正確。出版社介紹用於核對書目與範圍，不採納其中「決定性」「權威」一類宣傳評語作為本文結論。

本文未實地訪談本人，未取得工作室財務資料，也未完整閱讀所有專書。涉及書籍內容時，分別依可查閱的作者說明、出版資料與具名評論重建其問題和接受情形；不將這些來源冒充逐頁研讀。付費評論只使用實際公開的部分，未以未聽取的播客內容支持細節。下列註釋同時交代來源用途與必要的限制，讀者可據此繼續查證。

註釋與參考資料

---

1. Temple University, Japan Campus，〈Ian Lynam〉，教師名錄。核對現職、二〇〇七年到校及教育年份。不同簡介對其大學學位縮寫的記載不一，本文採「完成平面設計學業」，不擅自裁定縮寫。↩

2. Ian Lynam Design，〈About〉。工作室對成立時間、工作領域、合作者與實習政策的自述；不作為勞動條件已受獨立稽核的證據。↩

3. Ian Lynam Design，〈VCFA MFA in Graphic Design〉。明列二〇一二至二〇二四年的任職範圍，並記錄課程、系務與合作人員；用於校正仍把此職位列為現職的較舊介紹。↩

4. Set Margins，〈Fracture: Japanese Graphic Design 1875–1975〉。出版日期、頁數、圖像

數、作者出生年份及製作署名的主要書目來源。本文對書的評價另參照具名評論。↩

5. Set Margins，〈Fracture: Japanese Graphic Design 1875–1975〉。出版日期、頁數、圖像數、作者出生年份及製作署名的主要書目來源。本文對書的評價另參照具名評論。↩

6. Ian Lynam，〈20 Steps to Working in Japan〉，二〇一五年十月二十九日。以同月在維爾紐斯的演講為基礎，回顧成長、求學、移居及接案條件；是回顧性自述。↩

7. Tim O’Hanlon，〈Interview: Ian Lynam〉，Tokyo Graphic Designers，二〇一五年八月十五日。本文主要使用其城市生活與觀察的敘述；當年的任職、課程和工作狀態不直接視為今日現況。↩

8. Lakeland University Japan，〈3 Questions with Graphic Designer Ian Lynam〉，二〇二五年六月十二日。用於小誌起點、較晚返校與 AI 態度；個人產業憂慮不等於就業影響的量化研究。↩

9. Narumi Imayuki，〈Designers Ian Lynam and Yuki Kameguchi〉，《Tokyo Weekender》，二〇二二年二月十日。二人的聯合訪談，涉及音樂巡演、移居、和服與店舖；店舖資訊用於重建開設背景，並非即時營業指南。↩

10. 《LAB》，〈Ian Lynam and Cassidy Curtis〉，第四期。訪談有助區分 Lynam 對塗鴉的研究興趣與其自身經歷，也記錄文字造形的養成線索；頁面未提供足夠明確的日期，本文不自行補定。↩

11. Temple University, Japan Campus，〈Ian Lynam〉，教師名錄。核對現職、二〇〇七年到校及教育年份。不同簡介對其大學學位縮寫的記載不一，本文採「完成平面設計學業」，不擅自裁定縮寫。↩

12. Lakeland University Japan，〈3 Questions with Graphic Designer Ian Lynam〉，二〇二五年六月十二日。用於小誌起點、較晚返校與 AI 態度；個人產業憂慮不等於就業影響的量化研究。↩

13. Ian Lynam，〈20 Steps to Working in Japan〉，二〇一五年十月二十九日。以同月在維爾紐斯的演講為基礎，回顧成長、求學、移居及接案條件；是回顧性自述。↩

14. Ella Gold，〈I Came for Love and I Stayed for the Food and Then I Found Love Again〉，CalArts Graphic Design / Inform，二〇一八年四月四日。理解教育、移居與設計者身分的重要訪談。↩

15. Ian Lynam Design，〈IDEA #385〉，二〇一九年。記錄「Locality & Fracture」專題的由來與編譯署名。相關刊期可對照《IDEA》官方的第三八五期書目。↩

16. Ian Lynam Design，〈About〉。工作室對成立時間、工作領域、合作者與實習政策的自述；不作為勞動條件已受獨立稽核的證據。↩

17. Ella Gold，〈I Came for Love and I Stayed for the Food and Then I Found Love Again〉，CalArts Graphic Design / Inform，二〇一八年四月四日。理解教育、移居與設計者身分的重要訪談。↩

18. Ian Lynam，〈20 Steps to Working in Japan〉，二〇一五年十月二十九日。以同月在維爾紐斯的演講為基礎，回顧成長、求學、移居及接案條件；是回顧性自述。↩

19. Tim O’Hanlon，〈Interview: Ian Lynam〉，Tokyo Graphic Designers，二〇一五年八月十五日。本文主要使用其城市生活與觀察的敘述；當年的任職、課程和工作狀態不直接視為今

日現況。↩

20. Ian Lynam Design，〈Google Tokyo Offices〉。專案自述，用於室內圖像、主題與導引的工作範圍；不把建築團隊的成果歸給 Lynam 一人。↩

21. Ian Lynam Design，〈Temple University Japan in Sangenjaya〉。提供合作機構、顧問內容與壁畫作者署名。↩

22. Ian Lynam Design，〈Adobe Typekit CJK Specimen〉。提供雙語網站、使用情境與開發合作者資訊；本文未採用未另行驗證的性能或優先性宣傳。↩

23. Ian Lynam Design，〈99+1〉。日本國家旅遊局的旅行出版與網站案例；本文分析其資訊組織任務，不宣稱已量測旅行者的實際使用成效。↩

24. Ian Lynam Design，〈Art Platform Japan〉。用於譯文出版系統的設計範圍，不混同翻譯、研究與視覺設計角色。↩

25. Ian Lynam Design，〈Parallel Strokes〉。二〇〇八年出版物與二〇〇四年研究的關係、訪談對象及製作資料。↩

26. Ian Lynam Design，〈Biwa & Biwa Display〉。與 James Todd 合作的字體專案；用於開發及授權形式的辨認，未據此估算收益。↩

27. Ian Lynam Design，〈Dota 2 Radiance〉。提供家族規模、文字支援與合作組織資料。↩

28. Ian Lynam Design，〈Plaid Sans〉。用於可變字體、數字與介面需求；不把此案與工作室較早的 Plaid / Cern 案視為同一個未曾變動的產品。↩

29. Narumi Imayuki，〈Designers Ian Lynam and Yuki Kameguchi〉，《Tokyo Weekender》，二〇二二年二月十日。二人的聯合訪談，涉及音樂巡演、移居、和服與店舖；店舖資訊用於重建開設背景，並非即時營業指南。↩

30. Ian Lynam Design，〈Ouzuri〉。品牌視覺及相關服務範圍；產品設計與 Kameguchi 的角色另參照聯合訪談。↩

31. Corinthians，〈Corinthians〉，組織及創辦者簡介。提供 Renna Okubo 的藝術史、翻譯背景與共同工作的定位；未將頁面上每一項歷史經歷一概當成現職。↩

32. Wordshape，〈Corinthians Press 002〉，二〇二一年。刊物頁數、語言、撰稿規模與編輯設計署名的來源。↩

33. Soleil David，〈CalArts Graphic Design Program Featured in IDEA Magazine〉，CalArts，二〇一三年九月十三日。記錄《IDEA》第三六〇期專題、工作坊及機構支持。↩

34. Ian Lynam Design，〈IDEA #385〉，二〇一九年。記錄「Locality & Fracture」專題的由來與編譯署名。相關刊期可對照《IDEA》官方的第三八五期書目。↩

35. Slanted，〈Total Armageddon: A Slanted Reader on Design〉，二〇一九年。用於文集的編輯性質、篇幅與出版背景；選集中不同作者的文章不歸為 Lynam 原創。↩

36. W. David Marx，〈Neojaponisme Manifesto〉，二〇〇七年八月二十七日。本文作為共同平台的定位文件使用，保留實際作者署名。↩

37. W. David Marx，〈Second Manifesto〉，Neojaponisme，二〇二〇年四月十六日，見網站首頁所保留的文章。用於數位發表與實體出版的媒介轉向；不據此判定其今日更新頻率。↩

38. Ian Lynam Design，〈VCFA MFA in Graphic Design〉。明列二〇一二至二〇二四年的任職範圍，並記錄課程、系務與合作人員；用於校正仍把此職位列為現職的較舊介紹。↩

39. Vermont College of Fine Arts，〈Faculty Story: Ian Lynam〉，二〇二四年。提供興趣清單、指導方式與多重收入的自述。其對尚未出版著作的預告，需由後來的出版社資料校正。↩

40. Ian Lynam Design，〈Start Somewhere〉。教學出版物的篇幅、練習數量與方法簡介。↩

41. Gareth Davies，〈Book Review: Start Somewhere by Ian Lynam〉，二〇二〇年八月二十一日。讀者對具體練習的回應，與作者自述分開使用。↩

42. Ian Lynam Design，〈Doko Demo Design Deluxe〉。集體課堂研究、雙語內容與共同編輯設計的主要製作紀錄。↩

43. Ian Lynam Design，〈Doko Demo Design Deluxe〉。集體課堂研究、雙語內容與共同編輯設計的主要製作紀錄。↩

44. Ian Lynam，〈Parting It Out〉，二〇一五年出版物專頁。提供目錄、文章類型與印製資訊；本文不把製作複雜度直接視為思想成就。↩

45. Ian Lynam Design，〈The Thing〉，二〇一九年。主題、篇幅與發光材料等製作資訊。↩

46. Emily Gosling，〈The Opposite of Solving Design Problems〉，Creative Boom，二〇一九年五月九日。提供《The Thing》與物理論的關係及作者訪談；本文區分作者的論戰姿態與可推廣的結論。↩

47. Set Margins，〈The Impossibility of Silence〉。核對二〇二三年版及編輯出版資料；網址原有拼字照錄。↩

48. Eva Hagberg，〈Writing for Dummies〉，《New York Review of Architecture》，二〇二三年九月二十九日。本文僅使用公開可讀的評論開頭；書目的版本與出版方式另以出版社資料為準。↩

49. Set Margins，〈The Failed Painter〉，二〇二三年。用於書籍的問題範圍與出版資料，不將書名當作作者生平事實。↩

50. Set Margins，〈War With Myself〉，二〇二四年。依出版介紹辨認議題，未宣稱已逐頁研讀全書。↩

51. Set Margins，〈Fracture: Japanese Graphic Design 1875–1975〉。出版日期、頁數、圖像數、作者出生年份及製作署名的主要書目來源。本文對書的評價另參照具名評論。↩

52. 室賀清徳，〈Ian Lynam, Fracture: Japanese Graphic Design 1875–1975〉，收入〈小特集：ボードメンバー・ブックレヴュー Vol. 3〉，《The Graphic Design Review》，二〇二五年四月二十四日，五月三日修訂。本文同時保留其肯定與批評。↩

53. Steven Heller，〈The Daily Heller: Japanese Design’s Schizophrenic Place in History〉，PRINT，二〇二五年七月十四日。用於作者對歷史方法與展覽的說明；標題的修辭照原文列示，不作為本文分析用語。↩

54. 室賀清徳，〈Ian Lynam, Fracture: Japanese Graphic Design 1875–1975〉，收入〈小特集：ボードメンバー・ブックレヴュー Vol. 3〉，《The Graphic Design Review》，二〇二五年四月二十四日，五月三日修訂。本文同時保留其肯定與批評。↩

55. Ian Lynam，〈I Blame the Sun: The Making of a Book About Japanese Design History〉，二〇二五年一月十四日。製作、協助與出版經過的第一人稱來源；並非完整財務紀錄。↩

56. 室賀清德，〈Ian Lynam, Fracture: Japanese Graphic Design 1875–1975〉，收入〈小特集：ボードメンバー・ブックレヴュー Vol. 3〉，《The Graphic Design Review》，二〇二五年四月二十四日，五月三日修訂。本文同時保留其肯定與批評。↩

57. John Warwicker，〈Japan’s Seismic Changes〉，《Eye》，第一〇八期，第二十七卷，二〇二五年。提供不同於作者與合作編輯的審美史批評。↩

58. Ian Lynam Design，〈Documenting The Complete Commercial Artist〉。記錄《IDEA》第四〇七期專題及編譯合作；原始叢書年代另與 Letterform Archive 交叉核對。↩

59. Letterform Archive，〈The Complete Commercial Artist: Making Modern Design in Japan, 1928–1930〉，Gennifer Weisenfeld 著，二〇二四年。這是 Weisenfeld 的著作，不是 Lynam 的書。↩

60. Ian Lynam Design，〈Baseline Shift〉。記錄其在 Briar Levit 主編文集中討論 Ūman Ribu 的篇章；文集為二〇二一年出版。↩

61. Bloomsbury，〈Women Graphic Designers〉，Elizabeth Resnick 編，二〇二五年十月二日。目錄列出 Lynam 的上村松園專章；本文不把目錄視為已閱讀篇章全文。↩

62. UltraSuperNew，〈FRACTURE 日本グラフィックデザイン1875–1975〉，PR TIMES 上的主辦方公告，二〇二五年六月二十七日。用於七月十一日至二十六日展期與場地背景。↩

63. Steven Heller，〈The Daily Heller: Japanese Design’s Schizophrenic Place in History〉，PRINT，二〇二五年七月十四日。用於作者對歷史方法與展覽的說明；標題的修辭照原文列示，不作為本文分析用語。↩

64. Hot Salad LLC，〈Japan Design History〉。本文查閱時仍有過期的推出預告；僅確認計畫已公開，不確認課程可用狀態。↩

65. Wordshape 官方網站。用於字體、出版及發行業務的公開範圍，不據商品展示推估銷售規模。↩

66. Narumi Imayuki，〈Designers Ian Lynam and Yuki Kameguchi〉，《Tokyo Weekender》，二〇二二年二月十日。二人的聯合訪談，涉及音樂巡演、移居、和服與店舖；店舖資訊用於重建開設背景，並非即時營業指南。↩

67. Ian Lynam Design，〈Sailosaibin〉。店舖與識別製作紀錄；開店年份及二人的分工另參照《Tokyo Weekender》訪談。↩

68. Ian Lynam Design，〈Sailosaibin〉。店舖與識別製作紀錄；開店年份及二人的分工另參照《Tokyo Weekender》訪談。↩

69. Vermont College of Fine Arts，〈Faculty Story: Ian Lynam〉，二〇二四年。提供興趣清單、指導方式與多重收入的自述。其對尚未出版著作的預告，需由後來的出版社資料校正。↩

70. Ian Lynam，〈デザインの脱植民地化〉，後藤哲也譯，《The Graphic Design Review》，二〇二〇年七月二十八日。用於設計教育、典範與勞動政治的立場；文中的歷史類比不一概當作已證明的因果關係。↩

71. Ian Lynam Design，〈Creativity and Technology in the Age of AI〉，二〇一八年專案。提供 Andreas Pfeiffer 研究及東京訪談協調的範圍；不同於二〇二〇年代後期的生成式 AI 調查。↩

72. Lakeland University Japan，〈3 Questions with Graphic Designer Ian Lynam〉，二〇二五年六月十二日。用於小誌起點、較晚返校與 AI 態度；個人產業憂慮不等於就業影響的量化研究。↩

73. Ian Lynam Design，〈About〉。工作室對成立時間、工作領域、合作者與實習政策的自述；不作為勞動條件已受獨立稽核的證據。↩

74. Set Margins，〈Ninety-Nine Graphic Design Workshops〉，James Dyer、Nick Deakin 編，二〇二六年五月二十日。用於確認近期集體出版中的參與角色。↩