

2001年度第3回物学研究会レポート

物学セッション
「先端的デザインとは？」

2001年6月26日



BUTSUHAKU
物学研究会
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

第3回 物学研究会レポート

2001年6月26日

2001年6月の物学研究会では、現在実施している「先端的デザインとは？」のアンケートの中間集計データを素材に、物学なりの「先端的デザインとは？」を討議していきます。今回はセッションの第一回目として、4人のコメンテーター、大矢寿雄氏（NECデザイン代表取締役）、黒川雅之氏（物学研究会代表）、近藤康夫氏（近藤康夫デザイン事務所代表）、渡辺英夫氏（物学研究会ディレクター）に参加いただきました。以下はそのサマリーです。



会場風景

物学セッション**「先端的デザインとは？」**

コメンテーター：

大矢 寿雄 氏（NECデザイン代表取締役）

黒川 雅之 氏（物学研究会代表）

近藤 康夫 氏（近藤康夫デザイン事務所代表）

渡辺 英夫 氏（物学研究会ディレクター） 50音順

司会者 早速ですがコメンテーターの方々から、「先端的デザイン」に対する私見をいただきたく。まず、同プロジェクトの発案者である黒川さんからお願いします。

黒川 「先端的デザイン」のプロジェクトのベースは昨年TOTO出版より出した『デザインの未来考古学』です。これは20世紀のデザインの中に21世紀的な未来を示唆するデザイン思想を見出そうという試みでした。過去から未来を発見するというアプローチに対して、今回はもっと直接的にデザインを通じて21世紀を展望してみようではないかという狙いがあります。本日は、皆さんから寄せられたたくさんの意見や具体例をブレイクしながら、「先端的デザイン」の概念を探る第一歩としたいと考えています。

大矢 私自身「先端的デザイン」という言葉でイメージするのは「ビヨンド・デザイン」ということです。正確に言えば「design beyond customer expectant」ということ。要するにカスタマーの期待を超えるデザイン……こういうものを先端的デザインと言うのではないかと。では、私自身のビヨンド・デザインというのは何かというと、使ってみたいと衝動買いしてしまったオリベッティのタイプライター「バレンタイン」、最近ではiMacということになるのでしょうか。

近藤 私がやっているインテリアデザインは「先端的デザイン」という視点で見るとすれば最後衛にある分野なので、このセッションに参加することでむしろ勉強をさせていただきたいなあと考えています。ただ20世紀のデザインを語るときには常に「かたち」と「機能」が二元論的に言われてきましたが、21世紀のデザインには「感性」が最も重要な要素になるのではないかと感じています。先端的デザインには類まれな感性が不可欠である……と。

渡辺 近年「先端的」という言葉がとても流行っています。従来の価値体系を崩さないとマズイという危機感を反映しているのでしょうか。同時に新しい何かを打ち出したいというときに、この「先端的」という言葉はとても便利な言葉なのでしょう。そう考えると「先端的デザイン」というのは単なる「グッドデザイン」ではありません。次の時代、社会、生活者に役立つだろう何らかの示唆が込められたデザインと言えましょう。そんな中で私が注目したいのは「情報の流通」ということです。

司会者 コメンテーターの方々に「先端的デザイン」についてのコンセプトをいただいたところで、アンケートの中間報告を致します。基本的には投稿されたご本人にプレゼンをいただき、欠席の場合は司会者が要点をまとめます。

(以下 印は司会者がアンケートのテキストをまとめて読み上げたもの)

1、日産プリメーラ <(株) イード 杉野 格氏>

日産プリメーラは、20世紀の伝統的なセダンの歴史が歩んできた時代的背景をうけて、新しい21世紀のセダンとして革新的・創造的活動のメッセージを体現し、その意義を問うものとしてデザインされました。それは同時にゴーン社長によるニッサンの変革をメッセージしようというブランドに対する意思と態度の表明とも言えます。独自のデザインとIT機能を融合させながら、自由でわくわくする形を創造しています。現在の自動車の完成した姿のひとつとして、又、ブレークスルーの材料として推薦したいと考えました。

2、AIR FRAME

(1) AIR FRAME 3005 DEN<三菱プレジジョン(株) 藤本孝信氏>

アルミハニカムパネルの天板とアルミ押出し成型材の脚で構成されたデスクです。初めて見たとき、ぎりぎりのプロポーションであるこのテーブルが「モノの本質は何ですか」と問いかけ

ているように感じたのです。高度な技術が隠されてこそみえる「本質に迫ろうとする魂」で「簡潔な形と高雅な思想」を表現する先端的デザインではないでしょうか。

(2) AIR FRAME 3004 VO

<カッシーナ・インターデコールジャパングループ 夏目康子さん>

緻密に、天板と脚部との接合の開発を行ない、天板のみでの剛性を実現した美しいテーブル。優れた視覚効果を持つデザインである。特徴はアルミハニカムパネルを用いていること。その上、アルミニウムはリサイクル性に優れている。

3、「ソイルセラミックス」<(株) INAXデザインセンター 虫鹿元博氏>

遺伝子の中には、存在理由のわからないものも数多くあり、それらは“ジャンク”と呼ばれているそうです。ジャンクがあるために突然変異は起こり、その適者生存によって新種は生き残る。その積み重ねが“進化”だという話です。「先端的デザイン」とは“進化”のためのジャンクであると考えられないか？そしてこの“ジャンク”は、現在の先端技術の中だけでなく、過去の遺物の中にも潜んでいるような気がします。INAXの「ソイルセラミックス」はその一つではないかと思います。これは戦後ほとんど廃れてしまっていた三和土（タタキ）の原理を応用し、環境負荷を抑えた方法で製造され、循環型社会の構築を担うことをコンセプトとしています。未来を示唆するものが過去にあったという点で推薦しました。

5、SONYのアイボシリーズ <(株) 東芝 柏原政彦氏>

ロボットと人間の生活を提示した点。つまりロボットを買って、飼うという新しい生活観を提示した部分で先端的デザインだと考えます。

6、技術のイメージ

<オリンパス光学工業(株) カメラ開発部デザインG 山本 一生氏>

現在の先端的技術は裏表一体なのではないか。つまり技術にはある種に『悪』があるように思います。先端的デザインには「悪」の部分を健全に導くという期待がかかっているように思います。

7、ハイブリッドピアノ/ヤマハ・サイレントアンサンブル・プロ2000

<ヤマハ(株) 峯 郁郎氏>

デジタル技術を駆使した先端的楽器でありながら、基本の楽器部分はいくまでも自然楽器の表現力や温もり感、存在感にこだわって開発されています。同時に木質と金属との複合素材による斬新なスタイリングがピアノの近未来を予感させていますが、むしろ新しいエンターテインメントを創造するという意味合いがあります。

8、サイレント弦楽器/ヤマハ・サイレントヴァイオリン等 <同上>

自然楽器のバイオリンを模してはいますが、電子技術を駆使した練習用バイオリンということで、弦楽器としての新しいアイデンティティが創造できているように感じます。

9、先端的コンセプト<YKK ap (株)デザインセンター 行富誠一氏>

先進性とは何か、この意味を考える際に、常に思い浮かべるのは、アモス・ラポポが言った「クリティカリティ」の概念です。先端的デザインは、人間の想像性とか空想を刺激するものではないでしょうか。

10、光の化石No.3 <日産自動車(株)デザイン本部 池山悦郎氏>

矢野 宏史氏デザインによる「光の化石」は'77年のヤマギワ国際照明デザインコンペで金賞に輝きました。作者はマスプロダクションに躍らされることなく、プロダクトデザインとしての本質を保ちながら世田谷区岡本にあるアトリエで一品一品に愛情を注ぎながら、制作に取り組んでいます。造形と作家の姿勢に「先端性」を感じています。

11、ナイキランニングシューズ「AIR PRESTO」

<(株)サムスン横浜研究所 デザイン室 内田美佐子氏>

革新的デザインとは高度な技術を使っているけれども実際それとは感じさせず、「心地よさ」や「持ちたいと思う気持ち」を具現化できるものを言うのではないかと考え、

「AIR PRESTO」に一票を投じます。このシューズは私にとっては通勤という不快な時間を楽ししいものに変えてくれた先端的デザインです。

12、テート・モダン・ミュージアム <物学コーディネイター 関康子氏>

過去の遺産を再生させ、「一見デザインされていない」ようなクールな空間デザイン。また「日本の縁側」のような中間的な空間を多く設け、「アートに親しむ」という知的なエンターテインメントスペースの可能性を示唆している点。

13、DUSKIN SWEEPER DVS-1 <三菱電機(株) 和田精二氏>

フランク・ウィルガス&イナルス・ジュリアンスのデザインによるレンタル掃除機。

製造は三洋電機でダスキン社のルートで月々100円でレンタルされいます。道具には「所有」に加え「共有」の概念があることを改めて教示してくれた、まさに大人の発想と解決方法に感銘しています。

14、コーナーエアコン <松下電器産業(株)総合デザインセンター 白石高士氏>

壁掛け型のエアコンの類型にとらわれず、部屋の一番隅っこに設置できて、気流の均一な拡がりを実現させたというパロックス的解答。エアコンの意味性を表現し、空間に主張するデザインという点。

15、BSデジタルハイビジョンTV <同上>

BSデジタルハイビジョンというインフラとしての進化に呼応し、先端的機能性を満たしながらブラウン管TVとして極限までボリュームを殺ぎ落とした筐体デザインを実現している。

16、パーソナルコンピューター <同上>

コンテンツを最優先させたパソコン。高さ90センチの高さからの落下にも耐える耐衝撃性、防塵性、防滴性等、屋外を日常的に持ち歩くものとして望まれる機能を実現しました。アタッシュケースのように一体型ハンドルで携帯できるフォルムが、保護するものは本体なのではなく、そのコンテンツであることを暗示しています。

17、浴室シャワー 座シャワーE <同上>

入浴介護機器の多くが介護者の労力を補助することを前提とする中で、本機は自律使用を前提としつつ、介護者にも使いやすい配慮しています。シャワーという欧米型のデバイスでありながら、提供するものが浴槽と同等のリラックス感を……という点で、新しい浴槽機器のジャンルを開拓した挑戦的な商品だと思います。

18.「先端的デザインに思うこと」

<松下電器産業・システム創造研究所 渡邊和久氏>

デザイン革命の多くは、技術革新を含む時代潮流に大きく影響していると思います。新素材が発明されると、建築やモノのデザインが一気に飛躍、転換するなどが最も分かりやすい例です。(中略)、最近では「情報」「環境」「パーソナルアイデンティティ」の革新が先端デザインのベースにあると言えないでしょうか。これらは単なる流行ではなく、先に述べた時代潮流の上に存在します。(中略)まずは時代のレイヤーが転換したことを理解し、それがどんな意味を持つのかを認識することが先端デザインへの取り組み前提だと思う。

19、無農薬の稲<東京大学生産技術研究所教授 藤森照信氏>

岩手で農家をやっている友人が実現した無農薬の水田稲作システム。彼が6年がかりで完成した自律的デザイン＝先端的デザインであると思った。

20、フェザー PaRaDa (爪切り)<トーソー(株)商品開発室 犬束和也氏>

昨年ちょっと高いなあと思いましたが「PaRaDa」という爪きりを買いました。パッケージから製品までしっかりデザインされており、使い勝手もグッドです。その後、実家に30年前の同じ会社の爪きりがあって、未だに健在だと知りました。2つの爪切りを眺めて「製品が長く新鮮な存在であり続けるためのデザインの役割」を考えたりしました。「先端的デザイン」の一つの答えだと思います。

21、コーポラティブハウス <トーソー(株)商品開発室 渡邊智弥氏>

自由設計が可能であるこの方式は、「家作り」に積極的に参加し、それ自体を楽しむ姿勢を求められる。時間と苦労が必要だが入居の感動や住み心地はすばらしい。「人生最大の買い物」である住宅を「安く」、「オーダーメイド」で作れるこのシステムが、21世紀の住宅に対するひとつの解答であることは間違いない。

22、「先端的デザインの考え方」<ソニー（株） 天沼昭彦氏>

先端的デザインを考えると、どうしても「先端ってなんだ？」の疑問にぶち当たります。自分なりの座標軸が必要で5つのカテゴリーに分けて考えてみました。

- 、「先端的技術があって、なお先端的デザインの製品」
- 、「先端的技術があっても先端的デザインではない製品」
- 、「先端的技術はないが、先端的思想があり、なお先端的デザインの製品」
- 、「先端的技術はないが、先端的思想がある。しかし先端的デザインではない製品」
- 、「先端技術もなく、先端的デザインでもない製品」……です。

23、概念化されていない価値 <電通 岡本慶一氏>

デザインの最前線におられる方々が、どんな「先端」を意識しているのか、未だ概念化されない暗黙知的な潮流がアンケートを通して見えてくることを期待しています。

、「IDEO深澤直人さんの一連の「アフォーダンス・デザイン」

人間の無意識を共感的に理解することをベースにした、「デザインを意識させないデザイン」という志向性は、「超デザイン」（赤瀬川原平さんの「超芸術」に近い）に至るデザインの展開を予感させるものだと思っています。世阿弥の「秘すれば花」に通じるかもしれません。

、「サフィア・ミニ—さんのフェアトレードカンパニー

「ビジネスは何のためにあるのか」「自分はなぜこの仕事をしているのか」という問いは現代の企業、ビジネスマンにとっては、大変答えにくい問いになっていると思います。近年、NPOが元気でかつ容易に、ブランド化しうるような関係性を消費者と構築しているのは、明確なビジョンとミッションの存在があります。フェアトレードカンパニーは、その上にデザインという資源を活用することで、新たなビジョンデザイン型ビジネスのモデルを作り上げている、と思います。

、「文化人類学者山口昌男さんの「敗者」の側からの近代文化史の全面的な書き替え

「挫折の昭和史」、「敗者の精神史」、「内田魯庵山脈」と続く一連の近代日本文化史の書き換え作業は、戊辰戦争の「敗者」である江戸町民や幕臣、会津や長岡などの「賊軍」とされた側の人たちが、「リアリズムと表面的な合理主義」によって支配されてしまった「近代」に背を向けて、自ら「周縁」に移動することで、実質的に豊かな日本近代の文化を支えてきたことを、膨大な雑本収集を通して、あきらかにしたものです。

日本の近代文化史を全面的にデザインしなおした、という意味で21世紀文化史の先端デザインといえるのではないかと思います。

24、デジタル・マルチメディアのデザイン

<（株）SOHO代表取締役 齋藤裕美氏>

最初に、「ジャンル分類」と「目的理念（デザイン効果）」の概念を整理すると、私達にとって先端デザインとは、包括的にデジタル・マルチメディア・デザイン等（システムアーキテクチャー含む）を指します。

25、新幹線500系・700系超高速鉄道 <(株)国際デザインセンター 木村一男氏>

大量輸送機関は21世紀のエネルギー環境問題を考えると先端的な意味を持っていると感じます。特に500系・700系は最新モデルですが、もともと新幹線では欧米の動力集中方式ではなく、敢えて動力分散方式を採用した車両でエネルギー効率や大気汚染への効果、量輸送機関のビジョンからこの方式が選ばれました。新幹線の成功は、世界に動力分散方式の有効性を確認させたという意味でも画期的です。

26、A-POC <(株)東京デザインセンター 船曳鴻紅氏>

デザイナーという職域に守られることはないだろうと腹をくくり、製造業の始点である工場に入り込んで発想したもの。デザイン行為をデザイナーが自己完結させないでユーザーに委ねてしまう発想。またコンピューターを駆使して初めて製作が可能だったA-POCは、情報時代の申し子とも言える。

27、「先端的？」<スーパーポテト 杉本貴志氏>

正直なところ、先端的と言えるファッションや車、オーディオ、時計、バック等どうでもいいような気がしている。仕込み上がった新価や昔からの詩、気にいった一個の茶碗の方が、僕には先端的なのである。それは懐古ではなく、必然なのではないか。ほっておけば埋まって消えてしまいそうな、そうした感情をどう再生させるにしか興味が湧かない。

28からは黒川雅之 氏推薦

28、リナックス :

思想と技術の開放、プラットフォームによる世界の知恵の総合的躍進、ノウハウの集合、自動的發展、知恵のピオトープ。人々が参加することによって、一つの文化が生れるような面白さ。

29、ピノ :

その姿勢と思想とそのもたらしたものの大きさ。北野宏明さんのロボット「ピノ」はプラットフォームとしてのロボット技術のリナックス版。

30、無印良品の車 :

情報によるビジネス。製造とサービスは日産自動車、ムジ・ネットによる宣伝と販売は無印良品。ブランドと販売ネットによる商品販売ビジネス。

31、コンビニ :

まさに地域モバイルとも言うべき細分化された流通業におけるサービス産業のひとつの型。購買の情報をリアルタイムに反映させて商品構成を変更する自在なサービスの流通業の業態の開発。一種の商品流通プロデュース会社とも言えよう。

32、ユニクロ：

限定商品の・情報戦略・大量生産・大量販売による流通革命。デザインを限定して色彩を極端に多様化することで、疑似カスタマイズを実現する手法。メディアの利用が重要なキーになっている。商品自体は「普通」に徹している新鮮さ。

33、光岡自動車：

反抗のメッセージとしての30年近く頑張っている「小企業の商品革命」。カスタマイズ、セルフビルト、メッセージ.....などの重要な現代のデザインの指針を提出している。

34、ダイソン：

原理の革命的アイデアとデザインの意味の総合性（技術、デザイン、事業の総合としてのデザイン）

35、ウシオスペックスの商品：

流通型製造方式とその思想がもたらす商品デザイン。極端に少ない原価率と納期、在庫の形と半オーダー型製品生産に注目している。

36、ミス・ブランチ：

デザイン概念のエッジの商品、アートとデザインの境界に位置する存在。現実と虚像の相克。

37、ハーレー：

アメリカの精神を作り上げ、人とモノの関係をこれほどまでに親密にした、継続的なアメリカ市民と企業・デザイナー・技術者との革命的創造。アメリカのアイデンティティの実現がそこに在る。

38、ニュービートル：

時間を包括したデザイン、人々の記憶を取り込みデザインを4次元的に理解した。記憶をどのように新しく再編集するかという視点。

39、アウディTT,ロードスター：

知性とエロスの総合的デザイン。新しい美の創造。

40、アップル社のデザイン：

時代の感覚の鋭敏な反応。透明な時代のiMacとアクアの時代のチタン.....その戦略的なデザインが先端的である。

41、ホンダ、ズーマー：

標準本体と取り換え部品によってカスタマイズするスクーター。

多様化のもう一つの方法である「商品デザインへの消費者の参加方法」という手法の提示。

42、日産のフェアレディーZ：

プリメーラなどとデザイナーの対外的表現、デザインを主要な商品戦略の概念としたこと。デザイン部長のタレント的な登場のさせ方の持つ複合的な意味。デザインを文化と産業の2面的な視点から見ようという時代の象徴。

43、トヨタ、プリウス：

ガソリン技術とモーター技術という在来技術をハイブリッドすることでの先鋭な複合化技術と商品化。

44、トヨタ、Will Vi：

新しい商品づくりの可能性の実験。従来の企業活動から切り離すことで新しい技術やデザインを引き出す役割を果たした。

45、「空想生活」の商品開発活動：

消費者との共同デザイン、ものの生産、商品供給の流れに対して逆転構造を創設した画期的アプローチ。

46、B & O：

商品戦略をデザインに据えた先進企業とその頑固さ。

47、スピードスキン：

赤池学さんがおっしゃっていた「バイオミテオティクス」……生物に学ぶという思想の実践的商品。つまり「さめ肌」にヒントを得たスウィミング・スーツの設計開発。

48、プレイステーション：

ソフトウェアの販売を促進するハードウェアの販売戦略、ハードを安価に提供して、ソフトで事業を推進しようと計る「仕掛けとしてのハードウェア」。

49、ソニーの閉鎖的情報機器戦略：

メモリースティックを媒体としてすべての情報・AV機器をシステム化し、ソニー商品をリンクさせることによって、プレイステーション同様に商品販売の仕掛けとする「メモリー媒体」戦略。

50、iモード：

新モバイルデバイスの社会化、ウォークマンがそうであったように風俗や価値や美意識にさえ影響を与える革新的道具の発明。

51、インゴ・マウラーという存在：

デザイナーによるセルフ企業化の成功。企業家としてだけでなく、アーティストとしても健在

であるデザイナーの生き様と企業の新しいあり方。

52、フィーノ（半循環式潜水具）：

半閉鎖式潜水具という軍事用の既存技術の新しい応用と流通組織の構築の失敗による事業的失敗の語るもの。

53、naoca：

潜水服の素材を使った鞆、他ジャンルの素材と技術の利用。デザインと事業化という商品の供給の総合的流れを開いたデザイナーの挑戦。

54、A-POC：

服の製造と販売と使用という流れを「服の構造の開発と事業化」によって実現する行動。消費者と生産者の接近、一種の共同制作であり服の存在感を革命的に変えた。

55、ブリーツブリーズ：

つくる順序の革命が生みだした革新的思想。世界を制覇した流行現象の創出。

56、シャープの液晶戦略：

従来のモニターを否定して、新しい技術の独占的發展をサバイバルの手法として企てている。

司会者 以上でアンケートの途中経過報告を終了します。会場からご意見や追加があれば。

前田（ミサワホーム） デザインはイズムから始まるのではないかというのが私の考えですが、最近のデザインは修辭——レトリック、スタイル、ファッション、トレンドが余りにも幅を利かせているのではないのでしょうか。ぎりぎりまで突き詰める中に最先端はあるように感じています。

柳田（コマツ） ソニーやホンダが出した二足歩行ロボットには、かつてSFだった世界が実現のものになったという点でわくわくするものがありました。そう言う意味ではNASAの有人火星着陸プロジェクトなども同じような意味で先端的であると思います。また個人的には昨年クラッシュして騒がれましたが「コンコルド旅客機」は技術的にも造形的にも現在に至るまで先端的であると考えます。

酒井（コクヨ） 玩具の「レゴ」を推薦します。作る楽しみや触る楽しみという不変のものをきちんと玩具にして、いつまでも新鮮であるという点で先端的であると考えます。

塚田（インター・オフィス） この春MoMAで開催された未来のオフィスをテーマ「テンポラリー・コンテンポラリー」という展覧会で近藤康夫さんがデザインしたブース、布地を多用した提案に未来のオフィス空間を感じました。

司会者 最後になりますが、コメンテーターの方々から総評などありましたら……。

大矢 会の進め方として、ひとつひとつのアイテムに関してもう少し深く掘り下げて討議した方が、「先端的デザイン」という方向性が見えてくるように感じました。先端的という言葉に関する皆さんの認識も様々だろうし、その辺をもう少し丁寧に議論すべきではないでしょうか。

近藤 これだけいろんな例やコンセプトが提示されると、議論をブレイクスルーするというよりもトランシェント（超越する）していくことになるのかもしれない。今回のセッションでは建築や空間デザインの例が少なかったのですが、私見として「R・クールハース」をあげたいと思います。彼は20世紀の最後で「建築」を変えた男だと思います。彼の仕事に引っ掛けて言うと、私は10年ほど前に「非意図的」という展覧会をやって黒川さんに怒られたことがあります。あるいは「A—POC」みたいに最終段階は消費者に任せてしまう服作りとか、磯崎新さんは「非決定性」という言葉を使ったりしている。つまりデザイナーがどこまで関わるのか、デザイナーは敢えて最後までものを決める必要はないのではないか……というようなことを考えています。

渡辺 日本がバブルでうかれていた時代、ハーバード・ビジネススクールのマイケル・ポーター教授は『戦略の本質』という論文の中で、「21世紀には日本の企業は存続できない」といった驚がく的なことを述べていました。彼によると、「日本の企業システムは全て欧米の模倣であって、それを単に大量生産・大量消費しているにすぎない。だからこのままでは21世紀のパラダイムシフトに対応できないだろう……」と。その彼が最近また論文を発表して、「IT時代になっても、やはり日本の産業の行方は暗い。模倣は続いている」と指摘しています。確かにソニーがカンパニー制を取り入れたとなると、どこの会社もカンパニー制になってしまう。確かに彼の指摘は正しいかもしれませんが。その彼が、企業が存続するためには企業の「差別化」、「存在意義の立証」、つまり各企業の「特長化」が重要だといっています。生産の現場は発展途上国に移行している中、確かに日本の産業が生き残るためには知的で個性的な価値を創造することが不可欠です。そのために「先端的デザイン」について、皆で考えていきたいなあと、改めて感じた次第です。

黒川 「先端的デザイン」という課題も、議論の展開も暗中模索で進めています。本日のセッションを一步として、時間をかけながら、頭の中を整理しながら、これからまだまだ多くの意見や例題を上げていただきながら、討議をしながら、物学なりの「先端的デザイン」を探っていきたいと考えます。

* * このアンケート結果（ビジュアルとテキスト）は、デザイントープ・ネット上で公開される予定です。皆様のご意見やご感想、「これこそ先端的デザイン」という例をお寄せください。
<http://www.designtope.net/>

以上

2001年度第3回物学研究会レポート

物学セッション 「先端的デザインとは？」

写真・図版提供

；物学研究会事務局

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの無断転載を禁じます。