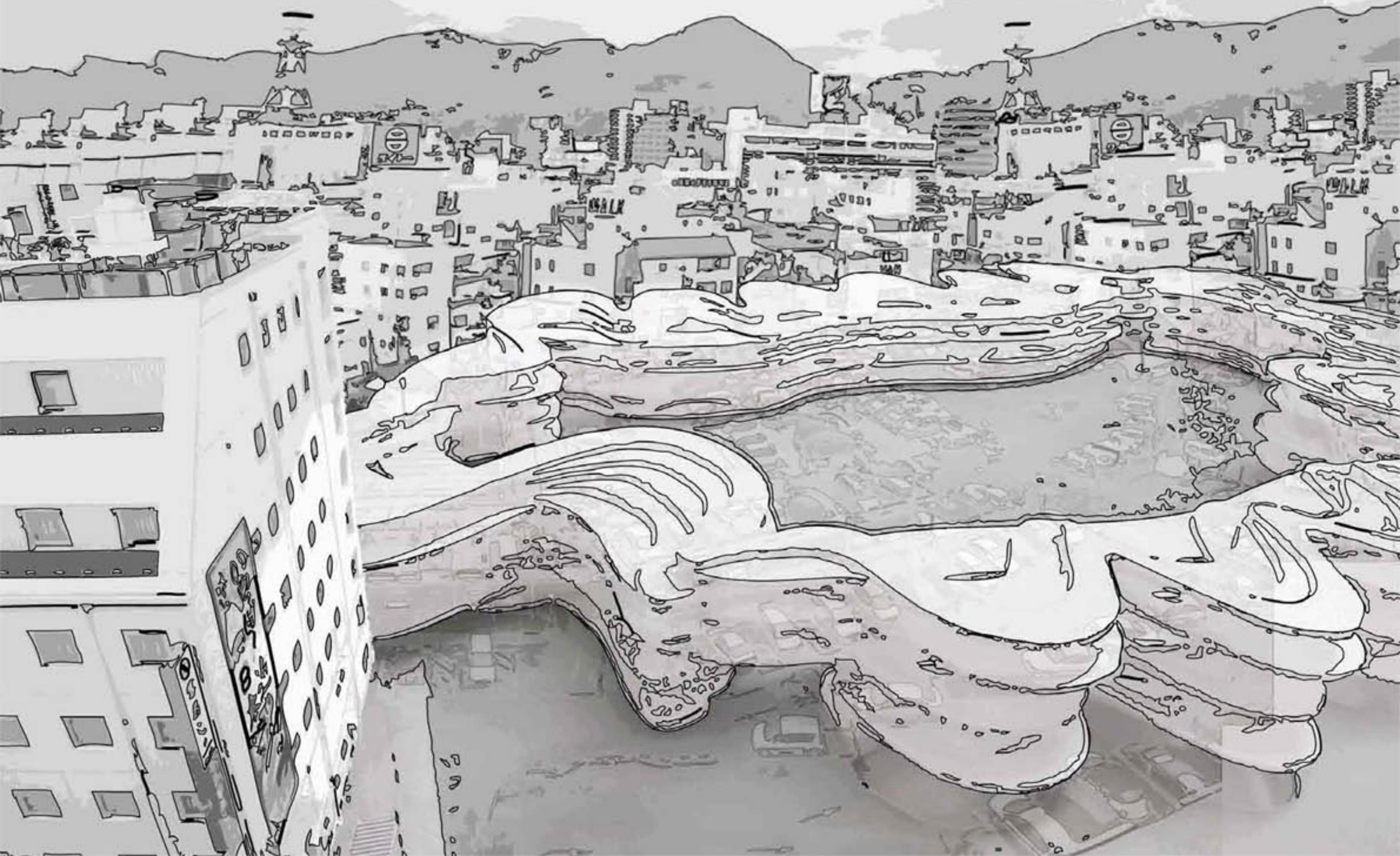


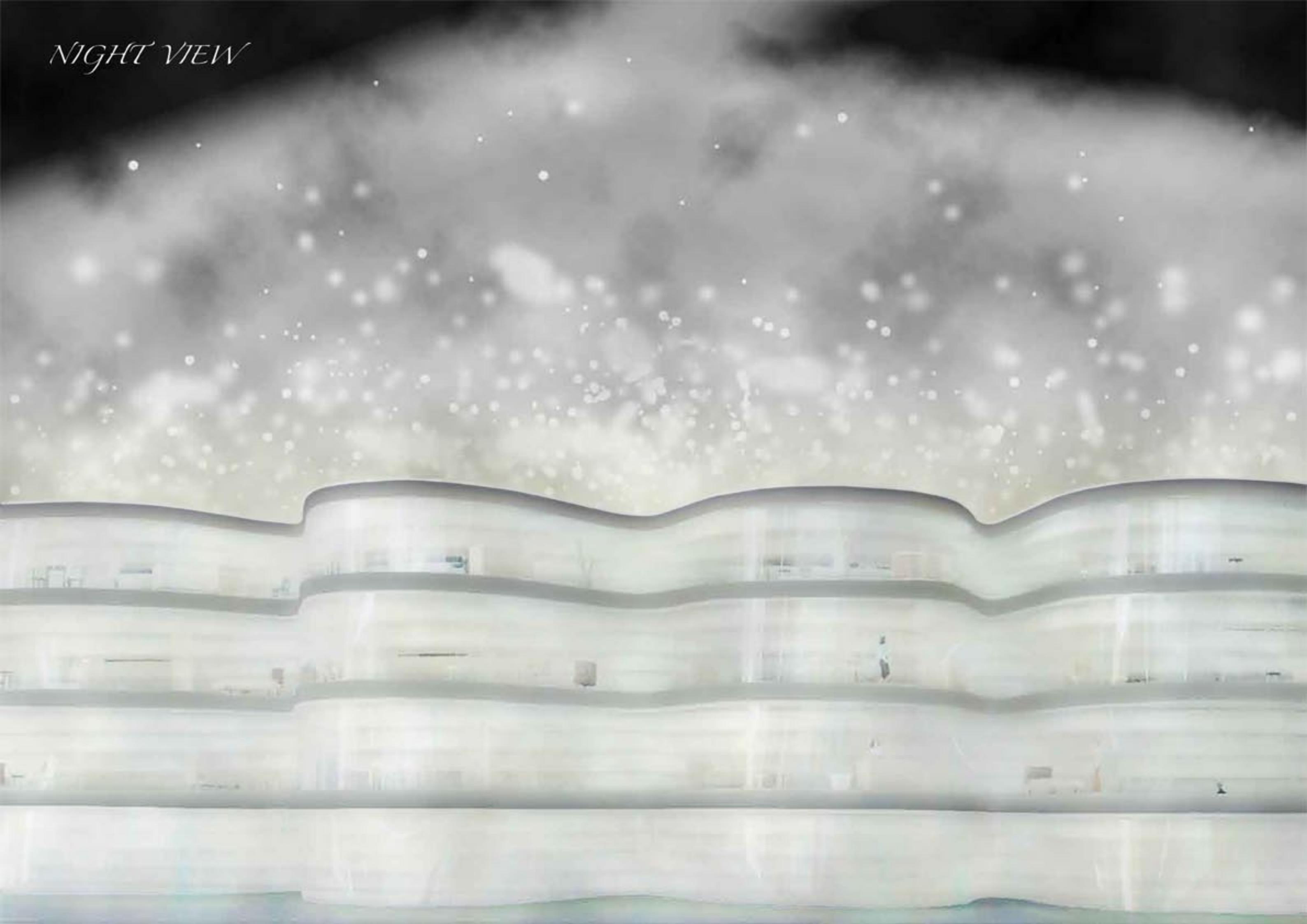
# Negative Framework

The 2008 diploma/Studies of the Negative Figurative Arts

Shinshu Univ. Sakauchi Lab. Yasuhiro Takechi



*NIGHT VIEW*



# INTERIOR IMAGE

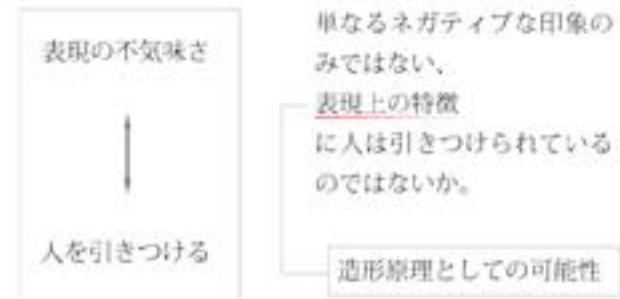


# SUMMARY

芸術史上、不気味な表現は連続と存在してきた。

## 1.序論

### 1.1.背景



### 1.2.前提

「負」：観者にネガティブな印象を与える表現。  
 「正」：既に確立されている様式、主義、伝統、主流など。  
 行為や思考の準拠点として、判断や評価の基準となる規範。

### 1.3.意義

- 1) 「負」が「正」の否定であり、単にネガティブな属性であるという認識の転換。
- 2) 「負」を適用した設計手法としての可能性の開拓。

### 1.4.目的

「負性建築」の提示

「負性」：「負」の表現に共通する性質  
 「負性建築」：「負性」を有する建築

### 1.5.研究方法



建築と同じ空間芸術である絵画を対象とし、「負」の表現の性質と特徴的な手法を分析する。

## 2.「負」の表現

### 2.1.奇想

「エキセントリックの度合いの多少にかかわらず、因襲の殻を打ち破る、自由で斬新な発想のすべてを包括できる」

辻惟雄「奇想の系譜」1970

奇想 隠：画家の奇矯な内面世界  
 陽：機智性や諧謔性などの遊びの精神

### □表現の特徴

- 1) 伝統的な技法の習熟
- 2) 既存の画題の使用
- 3)芸術的な規範と併用される特徴的な手法  
ex. 増殖、欠如など

民衆の支持



## 2.2.グロテスク

### 西欧芸術のひとつのカテゴリー

アンドレ・シャステル (1912-1999)

→ふたつの解釈の流れ

- 1) 不気味で疎外されたもの  
ヴォルフガング・カイザー (1906-60)
- 2) 笑いのもたらす豊穣な民衆文化  
ミハイル・バフチン (1895-1975)

「グロテスク」には両義的な意味がある。

### □表現の特徴

- 1) 伝統的な技法の使用
- 2) 既存の画題の使用
- 3)芸術的な規範と併用される特徴的な手法  
ex. 増殖、溶解など

民衆の支持



## 2.3.「奇想」と「グロテスク」の共通項

### □3つの共通性

1. 不気味さと諧謔性をあわせもつ重層的な構造。
- 2.芸術的な規範と「負」に特徴的な手法の併存。
3. 民衆による支持。

以上より、一元的な「負」のネガティブな認識は転換された。

## 3.「負」の手法

### □奇想 (157)

- ・辻惟雄  
『奇想の系譜』(2004)  
『奇想の図譜』(2005)  
『日本美術の表情』(1986)  
『日本美術の歴史』(2007)

### <「負」の手法>

- ・構成  
「無重力」「過剰」「複合」
- ・形  
「溶解」「要素のズレ」「欠如」「奇形の者」

飯沢耕太郎参考

### □分析事例



・奇想



・グロテスク

### □分析結果

平均して、ひとつの図版に複数の手法が使われている。

#### <凡例>

- a: 各手法の使用合計数 (用数に対する割合)  
 b: カテゴリー内の手法の使用数の平均 (1作品あたりの手法のカテゴリーの使用頻度)  
 c: カテゴリー内の手法の使用合計数 (1作品あたりの手法の使用頻度)  
 zg: 無重力, ov: 過剰, cm: 複合, dm: 奇形の者  
 rs: 溶解, wr: 要素の歪曲, lc: 欠如

## 奇想／総合 (157)

	a	b	c
構成	zg 270.17		
	ov 410.26	340.22	1020.65
	cm 340.22		
形	dm 140.09		
	rs 370.24	4530.29	1810.15
	wr 1110.71		
	lc 190.12		

## グロテスク (91)

	a	b	c
構成	zg 620.68		
	ov 530.58	4470.49	1340.47
	cm 190.21		
形	dm 150.16		
	rs 640.70	460.51	1842.02
	wr 390.65		
	lc 460.51		

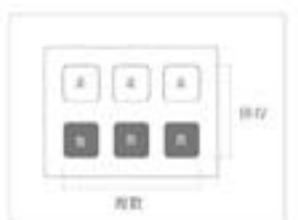
## 奇想とグロテスク (148)

	a	b	c
構成	zg 890.36		
	ov 940.38	7870.32	2360.95
	cm 530.21		
形	dm 290.12		
	rs 1010.41	9130.37	3650.47
	wr 1700.69		
	lc 650.26		

## 4.負性

### 「負」の表現

1. ひとつの表現に特徴的な手法が複数使われている。
2. 特徴的な手法が規範的な表現方法と併存している。



規範が適用されない部分

1. 構成
2. 要素の形態
3. 両者

### 「負性」

規範的な手法を別の秩序で統合する方法である。

## 5.小結

一般的にネガティブな認識の「負」の表現は、諧謔性や笑いという闇の側面も併せもつことで、両義的な性質であることが確認できた。その表現には、規範的な手法と複数の「負」の表現に特徴的な手法が混在して使われていたことが確認できた。その結果、「負」とは単なる「正」の否定ではなく、「正」と異なる位相で建築を昇華していくものと考える。

# STUDY

## STUDY SEQUENCE

ここではスタディの流れを示す。まず、「奇想」、「グロテスク」のそれぞれのカテゴリーの性質を援用してスタディした(study\_01)。次に「負」の枠組みを考察するスタディを行った(study\_02)。その次にモデルとして敷地形状をセットバックさせ、敷地を囲むようなボリュームを設定する。そこからその囲み方を3タイプ検討した(study\_03)。最後に、これまでのスタディの方向性に、論文の分析において導き出した手法を加えてスタディを行った(study\_04)。その結果、導き出された最終案が赤枠で示したものである。

study\_01

□ kiso

combination / scale, first sector  
08, 05, 13

mimesis / an absence of depth,  
first sector, 08, 05, 27

□ grotesque

ambivalence / life and death, first  
sector, 08, 06, 24

<構成>  
①過剰  
②無重力  
<形>  
①過剰(増殖)  
②溶解  
③ずれ

study\_02

□ negative framework

the view of original models,  
second sector, 08, 10, 06

border; object・subject,  
second sector, 08, 10, 24

negative technique

- composition
  - zero gravity
  - overplus
  - complex
- shape
  - demonish
  - resolution
  - lack
  - warp
  - (• overplus)

study\_04

type\_01, second sector, 08, 12, 19

type\_02, second sector, 08, 12, 21

type\_03, second sector, 08, 12, 22

type\_04, second sector, 08, 12, 27

<構成>  
①過剰  
②複合  
<形>  
①過剰(増殖)  
②欠如  
③ずれ

study\_03

□ actual negative framework

affirmative subtraction, second sector, 08, 11, 13

second sector, 08, 11, 27

type\_05, second sector, 09, 01, 05

# STUDY

## STUDY / KISO\_01\_combination / scale

### concept

辻惟謙の「奇想」という概念より、組み合わせの妙に着目して制作した。

雑草と樹木という日常的な組み合わせから考察するにあたって、その当たり前に思われるスケール感を操作し。

大小関係を逆転させることで視覚的な効果と記号的な意味の異化作用をねらった。

### diagram



# STUDY

## STUDY / KISO\_02\_mimesis / an absence of depth

### summary

奇想：エキセントリックの度合いの多少にかかわらず、因襲の殻を打ち破る、自由で斬新な発想のすべてを包括できる。

→「奇想」は、江戸時代絵画の特産物としてだけでなく、時代を超えた日本人の造形表現の大きな特徴として捉えられる。

『奇想の系譜』辻惟雄

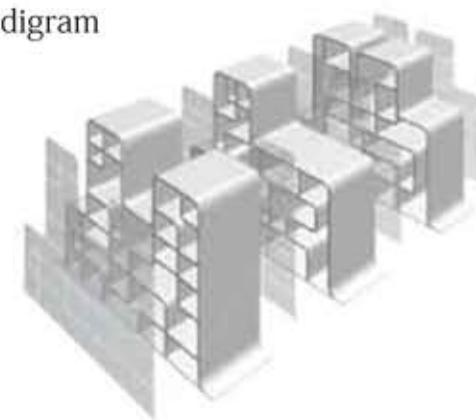
「奇想」 = 「陰」と「陽」

「陰」：画家たちの奇矯な内面世界。

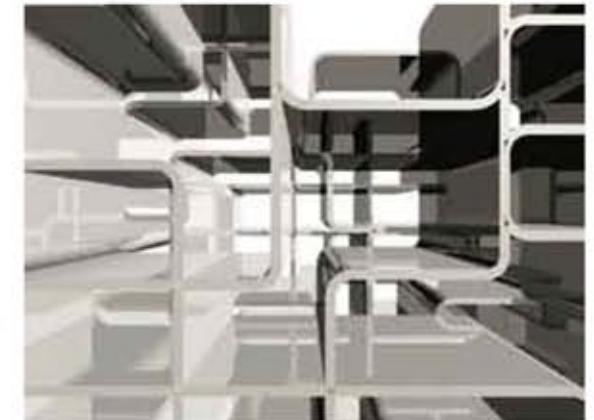
「陽」：観者へのエンタテイメントとして演出された奇抜な身振りや趣向。

「見立て」（パロディ）→非日常的世界

### structural diagram



### images



「見立て」：日本美術古来の機智性や諧謔性（江戸時代以前から続く表現に見られる遊びの精神の伝統）に結びつく。



fig.1 中国桂林水郷の風景

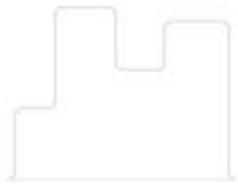


fig.2 デフォルメの山型

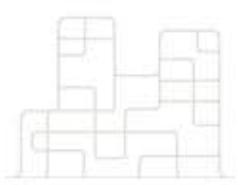


fig.3 内部にも山型を展開

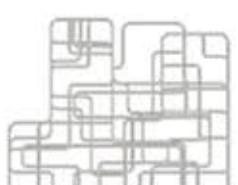


fig.4 3層つなげる

### concept

今回は、過去から現在に至るまでさまざまに「見立て」の対象にされてきた「山」を用いて設計する。

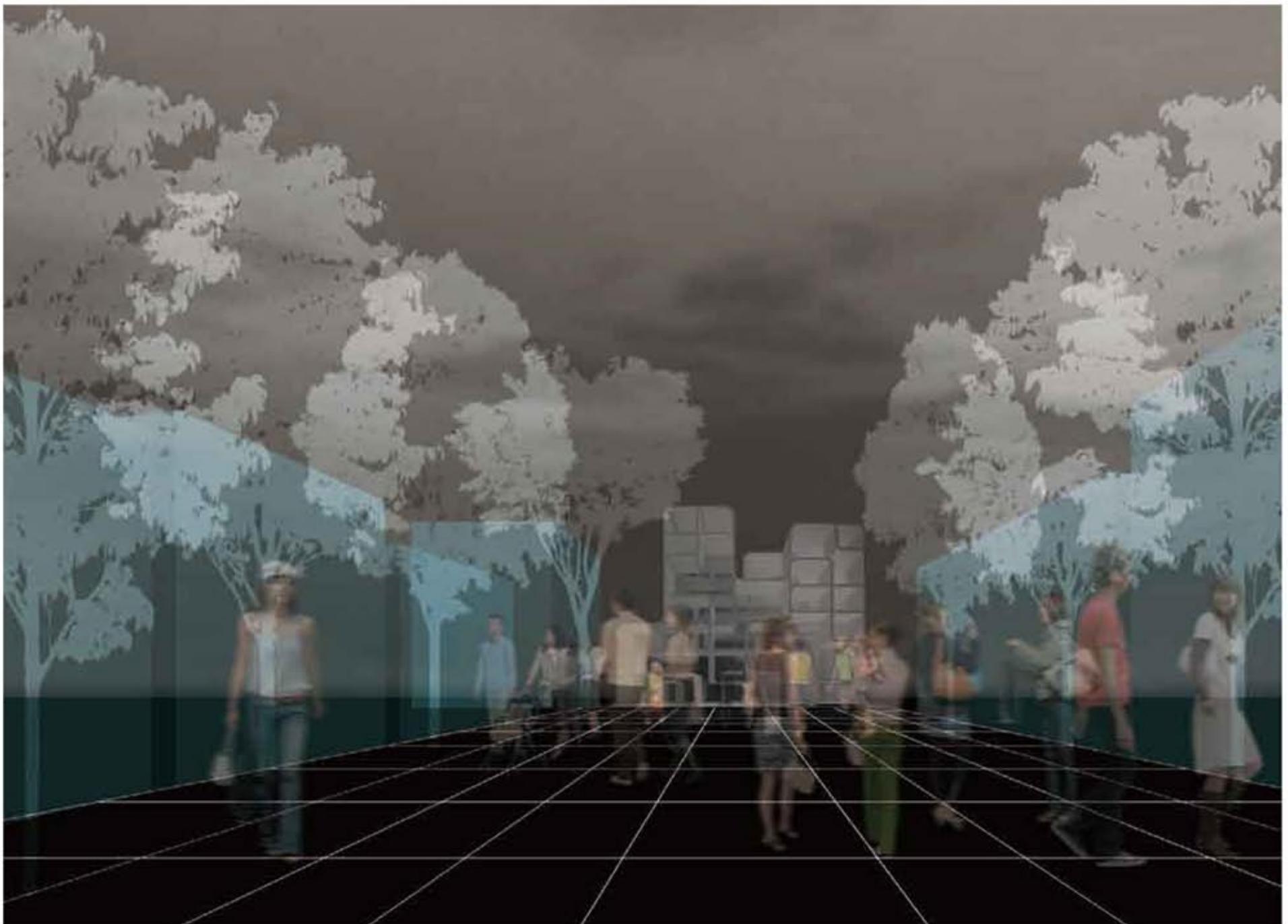
① 山並みを一筆でなぞる (fig.1)。

② なぞった線をデフォルメし、山型をつくる (fig.2)。

③ 内部にも山型かそれと 近似した性格の線を展開する (fig.3)。

④ それを3層つなげる (fig.4)。

伊藤若冲や長沢蘆雪の絵画表現の特徴である増殖、無重力（浮遊）性、正面凝視の3点を参考にした。



# STUDY

## STUDY/GROTESQUE\_life/death

### concept

飯沢耕太郎が述べている「グロテスク」の3つの位相を用いてスタディする。

- ①フォルム (形態) … fig.1
- ②テクスチャ (質感、手ざわり) … fig. 1, fig. 2
- ③マルチプリケーション (増殖)

上記の3つの手法を参考にして、実験する。

イメージしたのは、「生」と「死」の両義性。  
死体写真に写るヌメヌメした内蔵のような質感と、  
妊娠したときの形状をイメージした。  
そのような重層的な連想がされることを意識した。

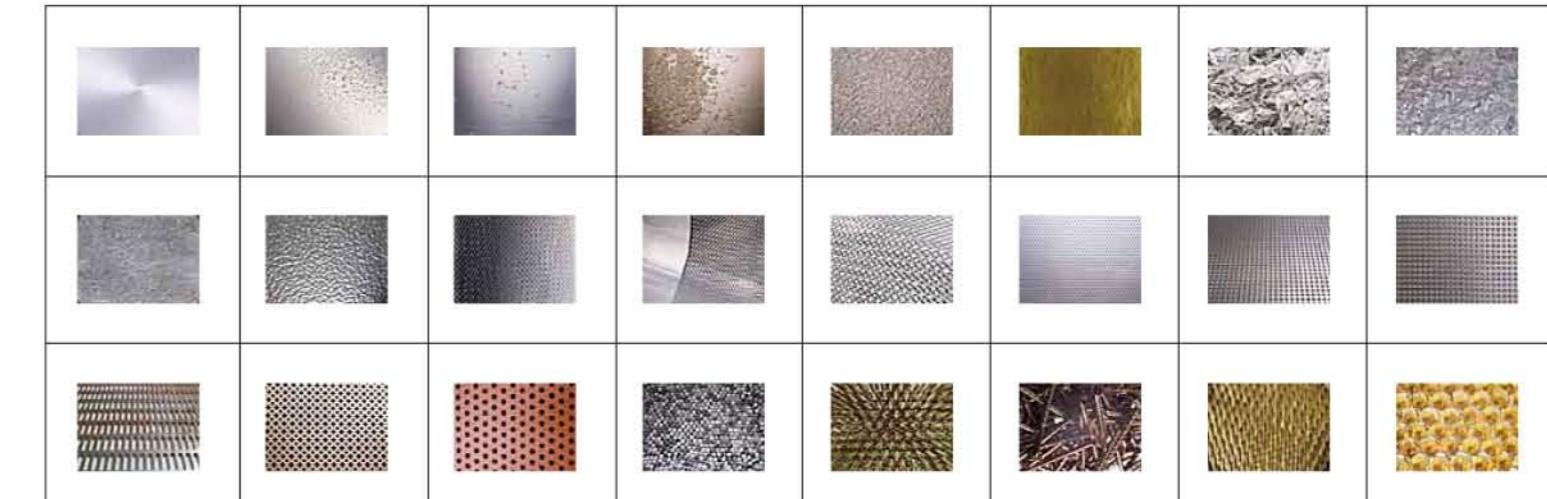
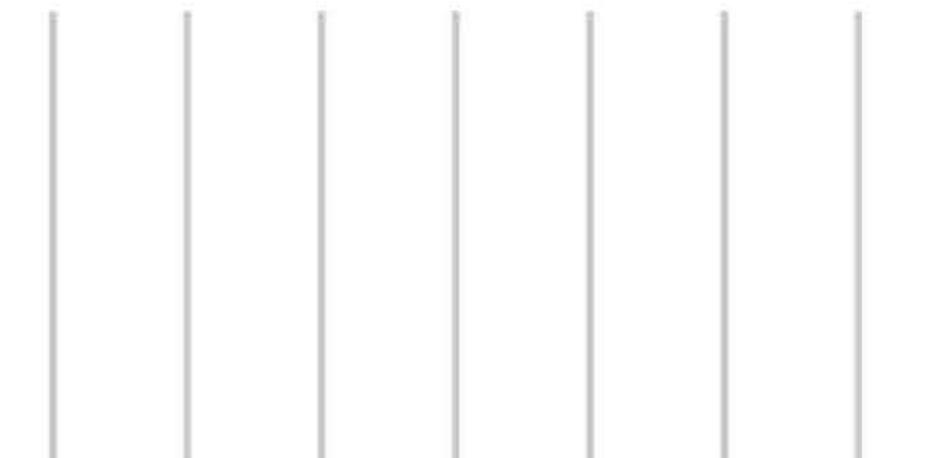
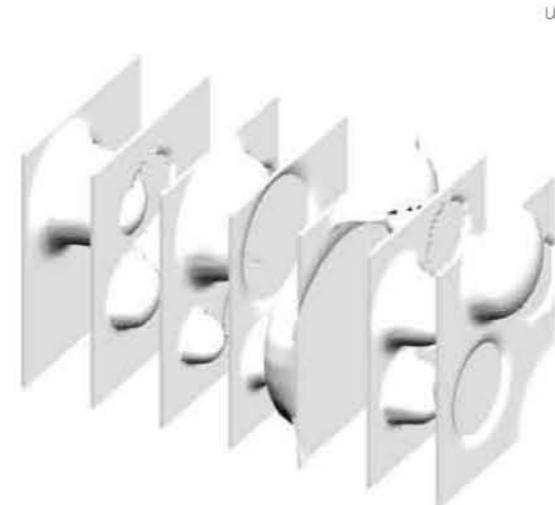
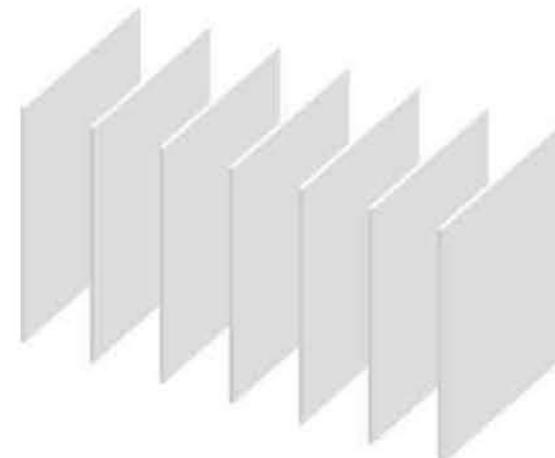
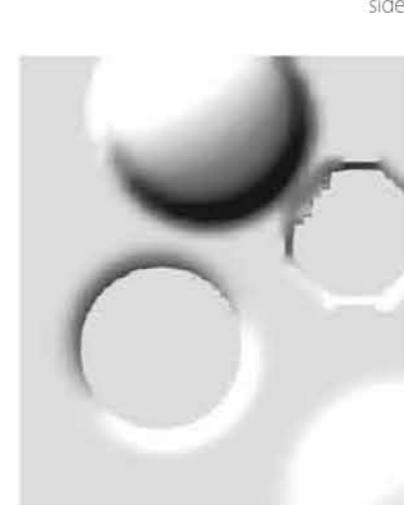


fig.1 grotesque images

fig.2 the surface of metal

### architectural experiment

- i ) 一枚の板を指定する。
- ii ) 板を複数並べる。
- iii ) それぞれの板にメッシュをかけ、丸みを帯びた形状に押し出す。
- iv ) 先の手順の丸みのある突起どうしが融合したり、板に貫通するように変形させる。
- v ) テクスチャは光沢のあるヌメヌメした質感を想定した。

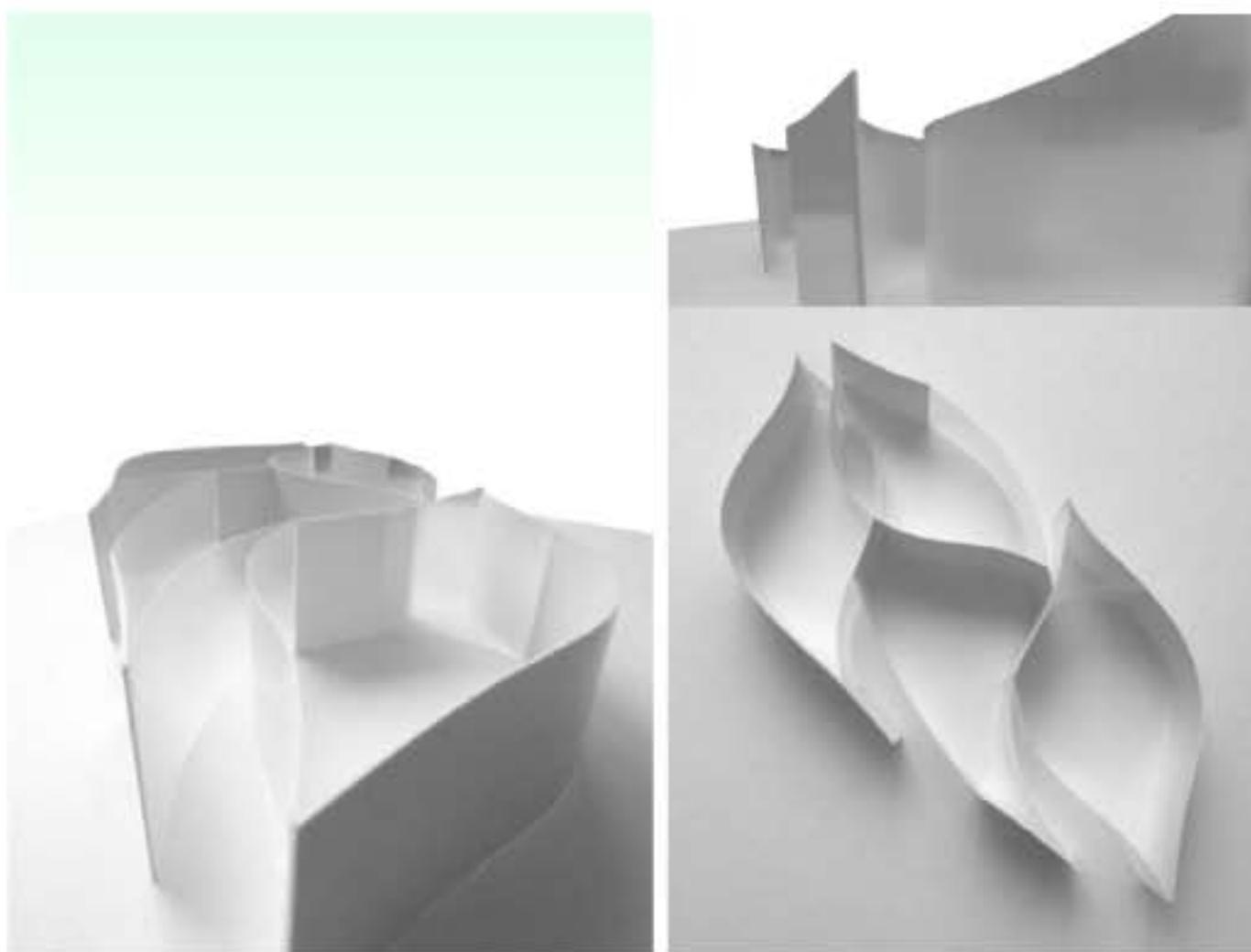
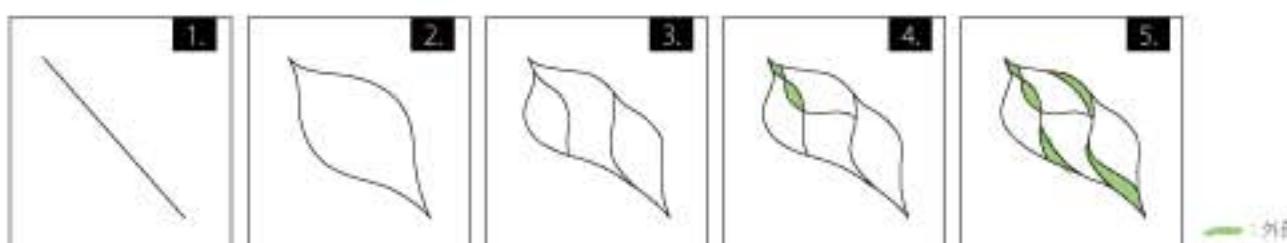
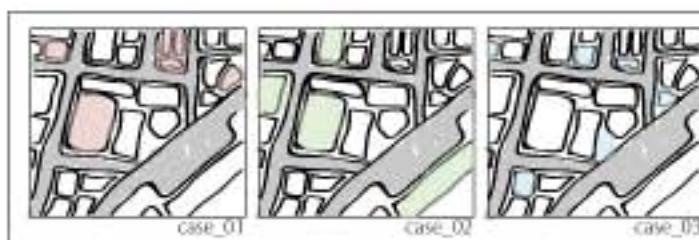
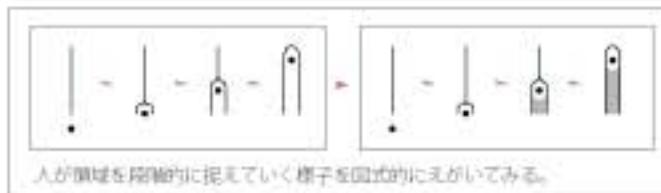


# STUDY

## STUDY / NEGATIVE FRAMEWORK \_ border; object / subject

負性 = 脱形式

負性建築 = 形をつくりない ⇒ デザインしない



## STUDY / NEGATIVE FRAMEWORK \_ the view of original models

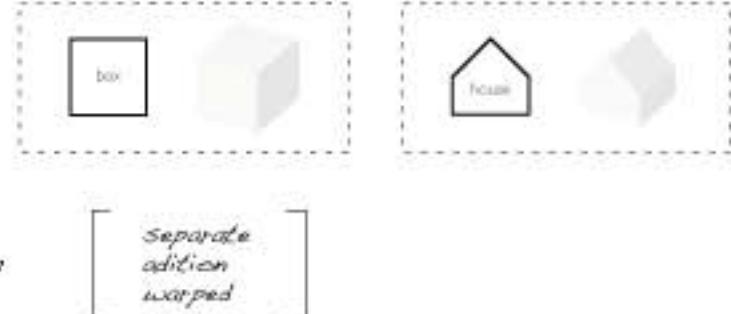
既存のものから考える

今回は因襲との対比で「負」を考える。そのために建築形態のもっとも典型的かつ規範的な形と思われるハコ型とイエ型を原型として選択する。それらを素材として考察していくことにする。

original models

( box model <ハコ型>  
house model <イエ型> )

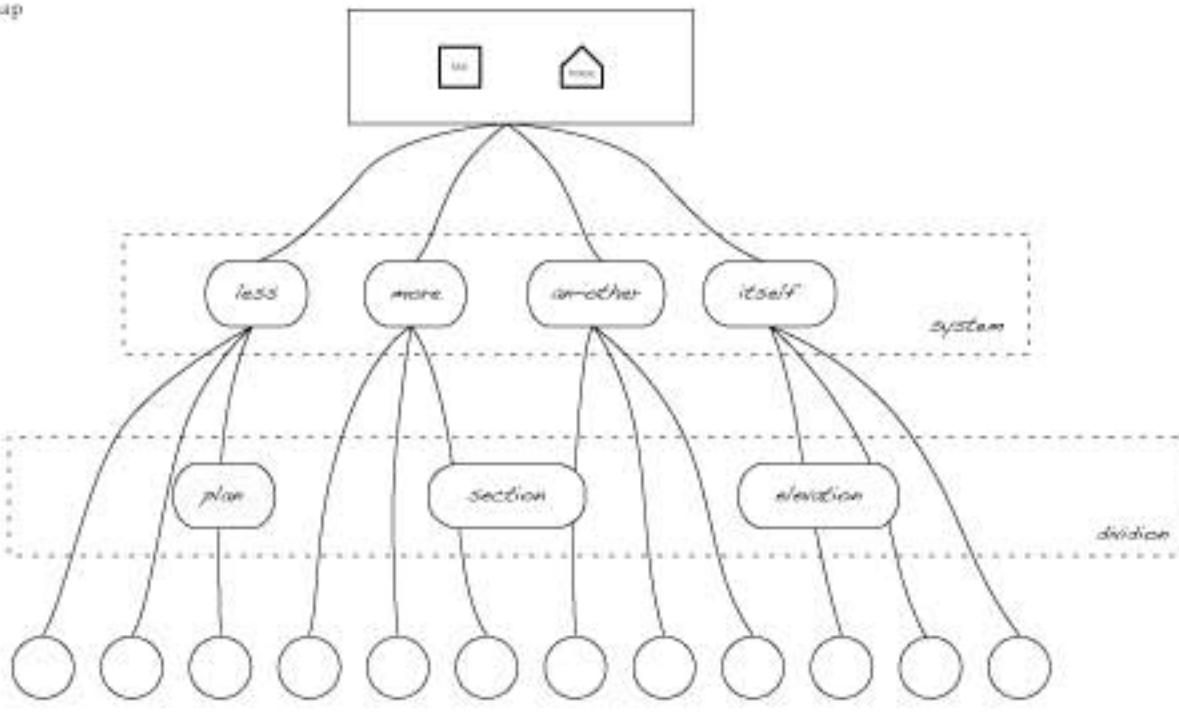
function  
( less  
more  
an-other  
itself ) system



次に、それぞれの形に<less, more, an-other, itself>の4つの関数を、各々3つの次元<plan, section, elevation>に適用して展開させていく。その際に3つの前提があることに注意しておきたい。

- 1) 各モデルにシステムを適用したばあい。その後の形態に原型の丸が確認できること。
- 2) スケール感は想定していない。
- 3) モデルの前後左右も考慮したパターンを提示する。
- 4) 簡略化のために直線のみを使用する。

idea map

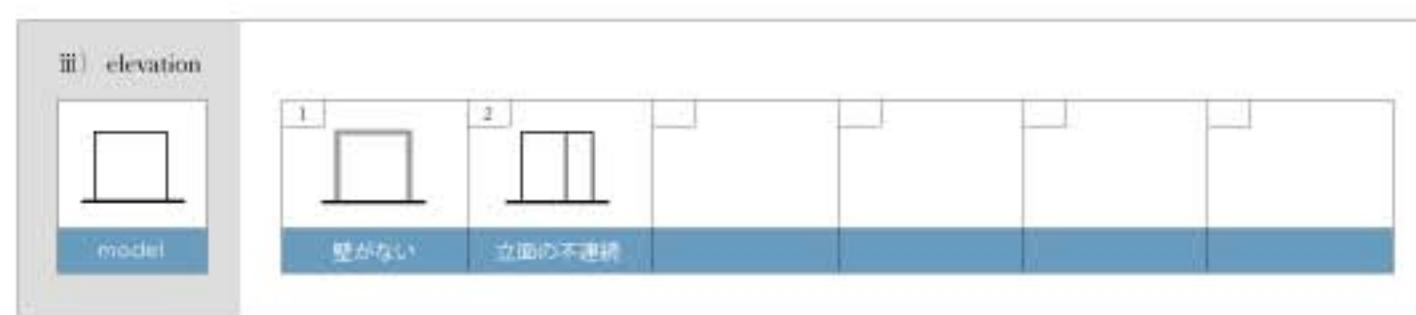
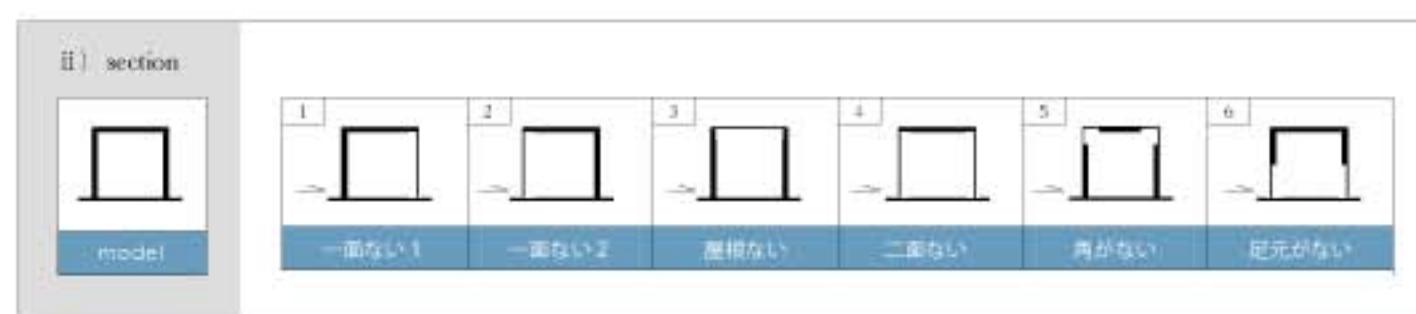
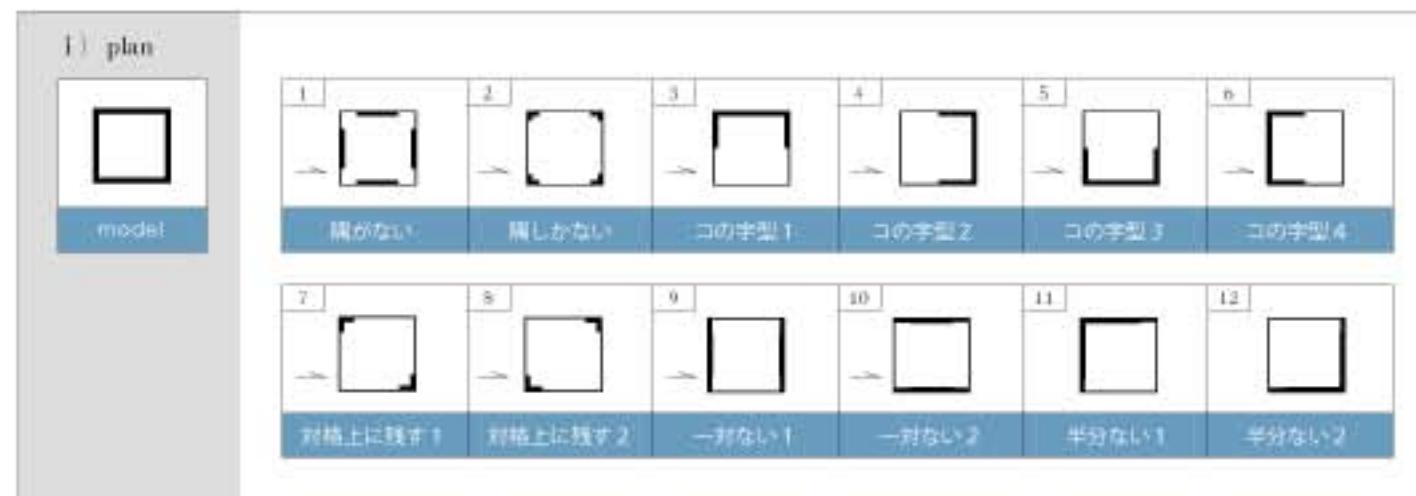


final models

### *STUDY*

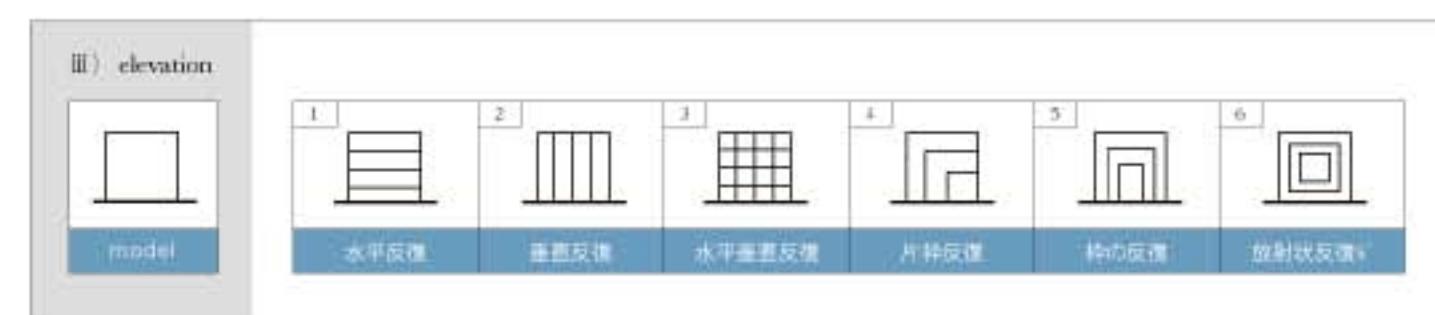
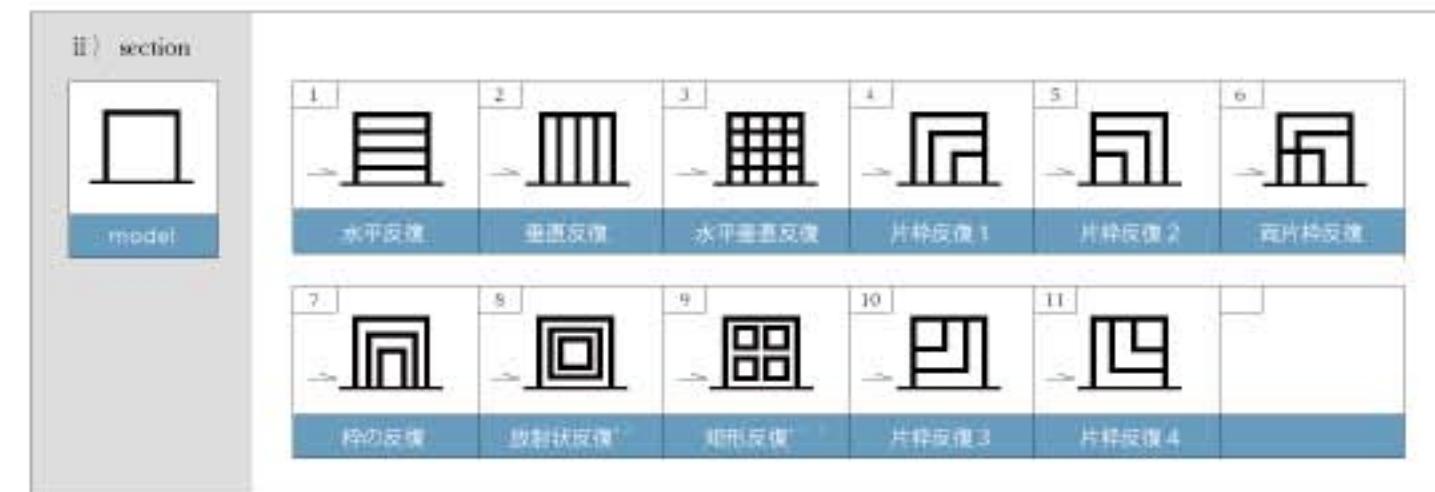
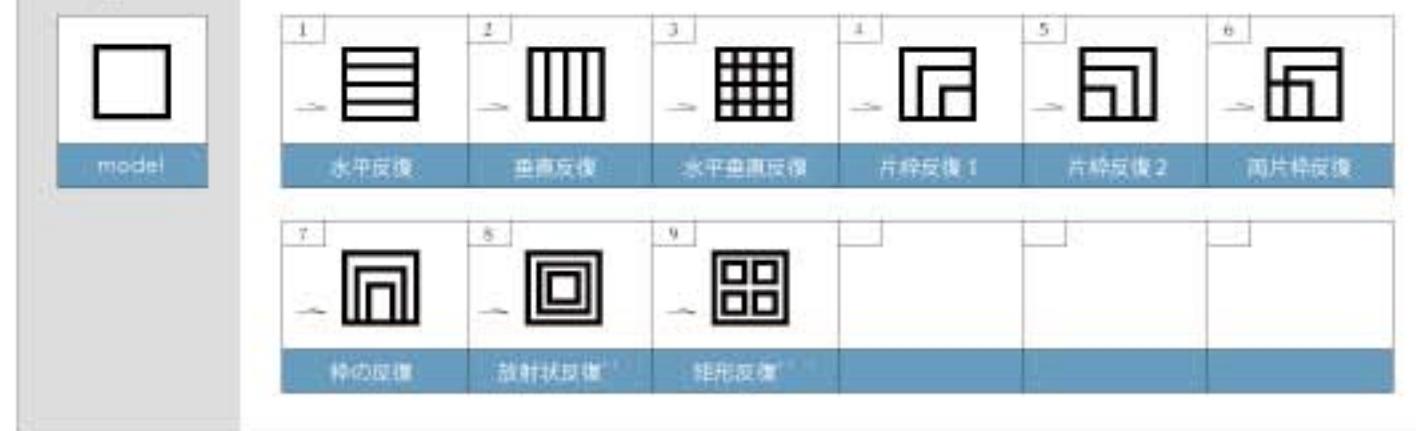
## ■ MODEL 1 <box type>

*box* — less system!

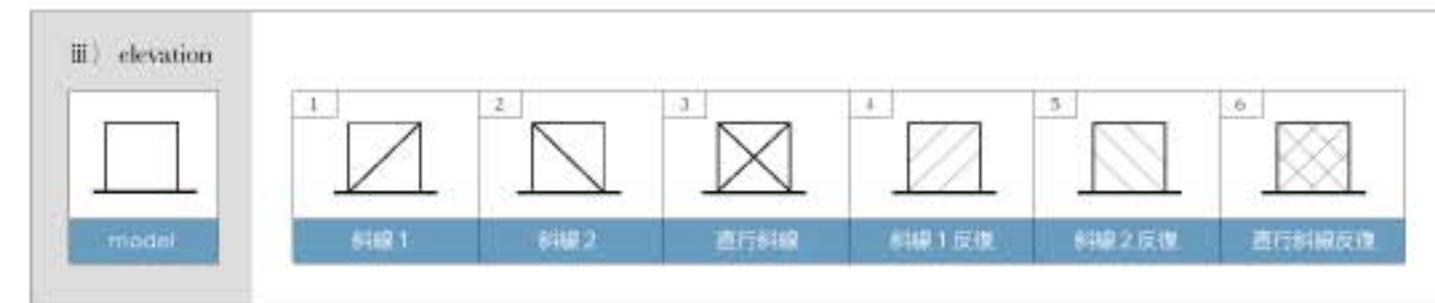
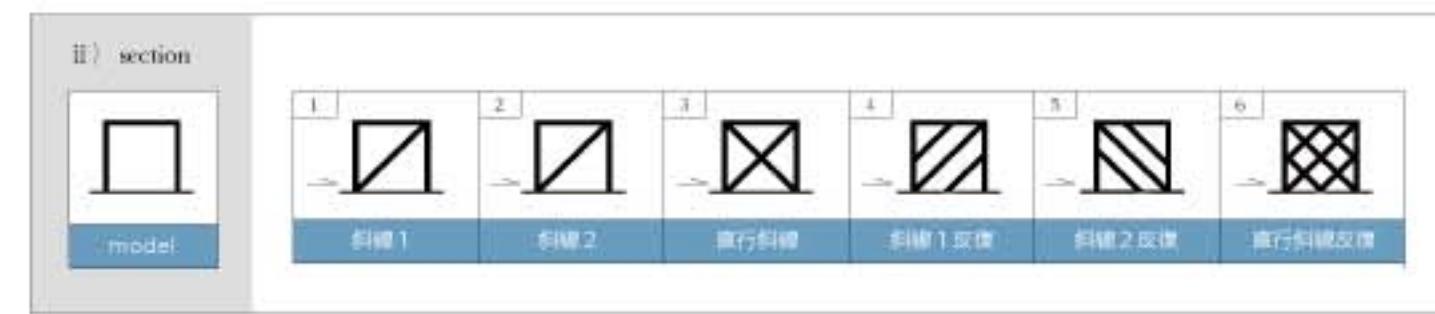
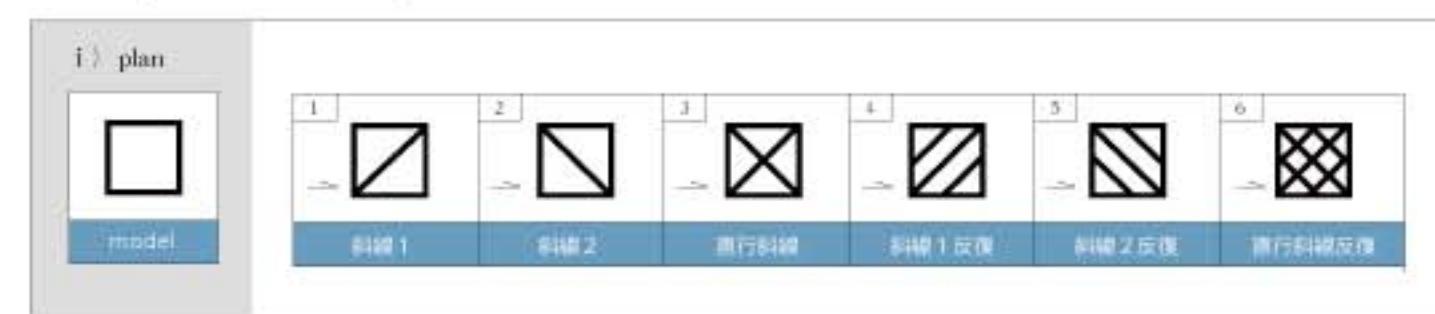


*box* — more system!

i) plan



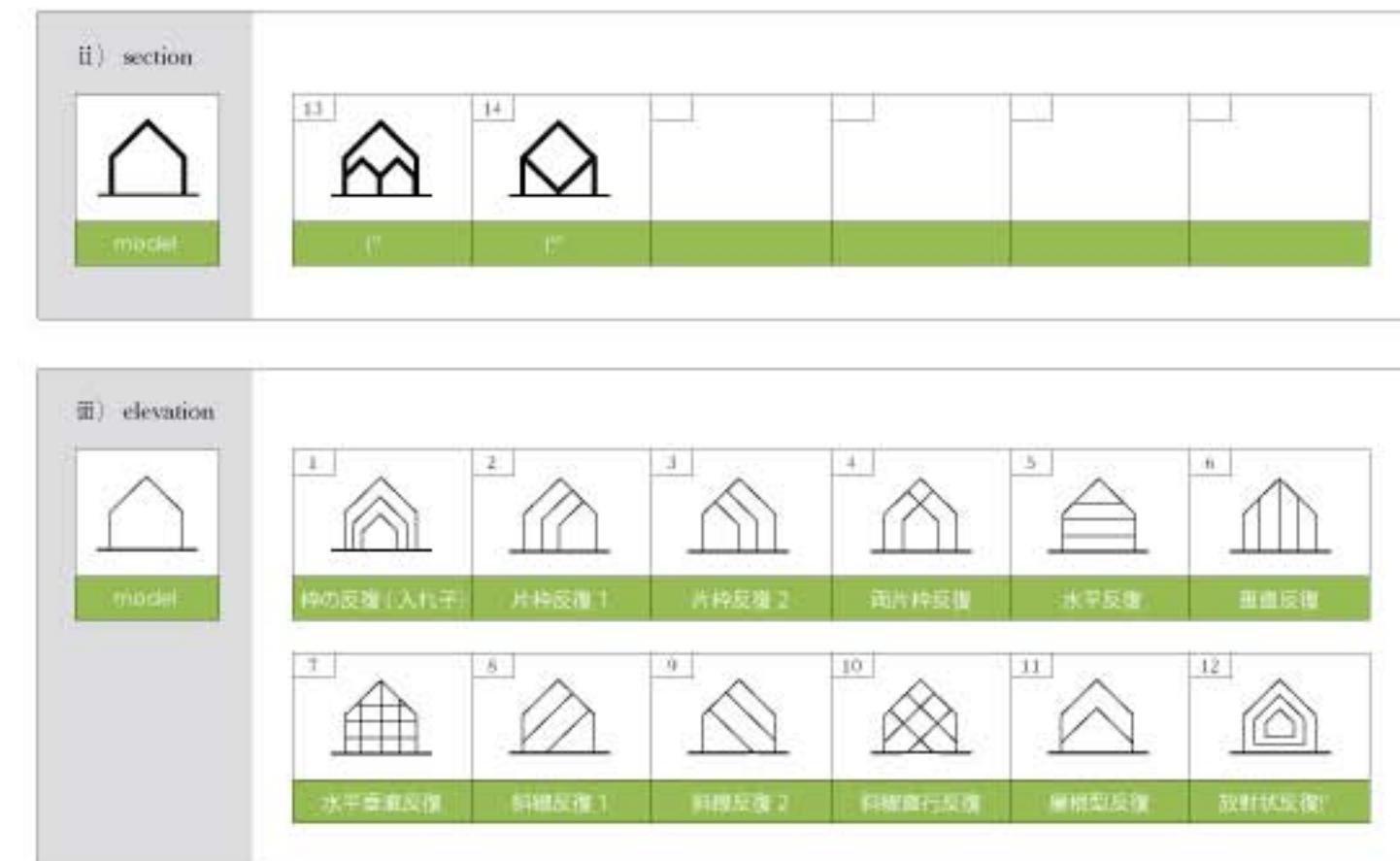
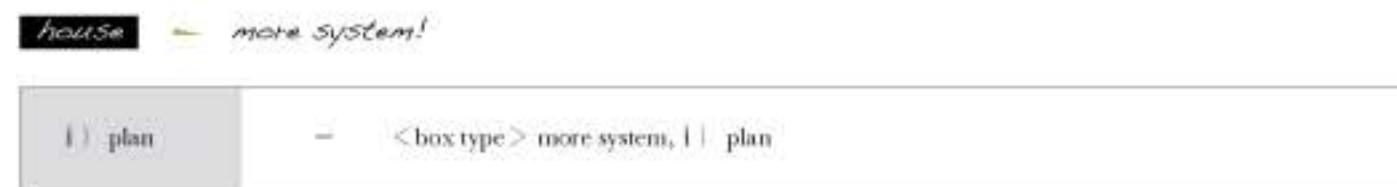
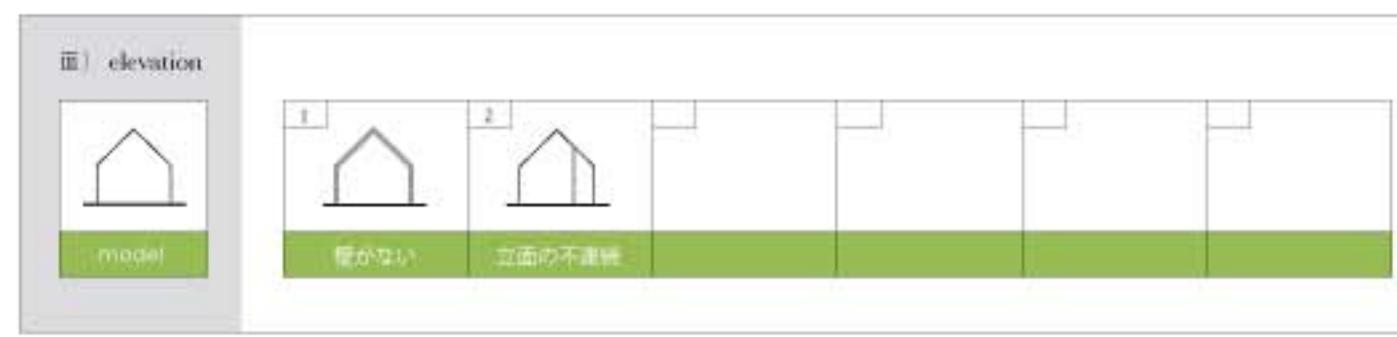
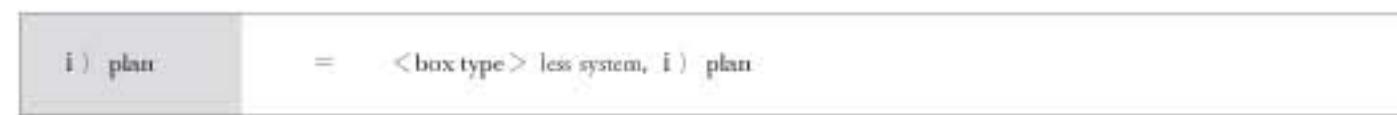
**box** – another system! (separate, edition, warped)



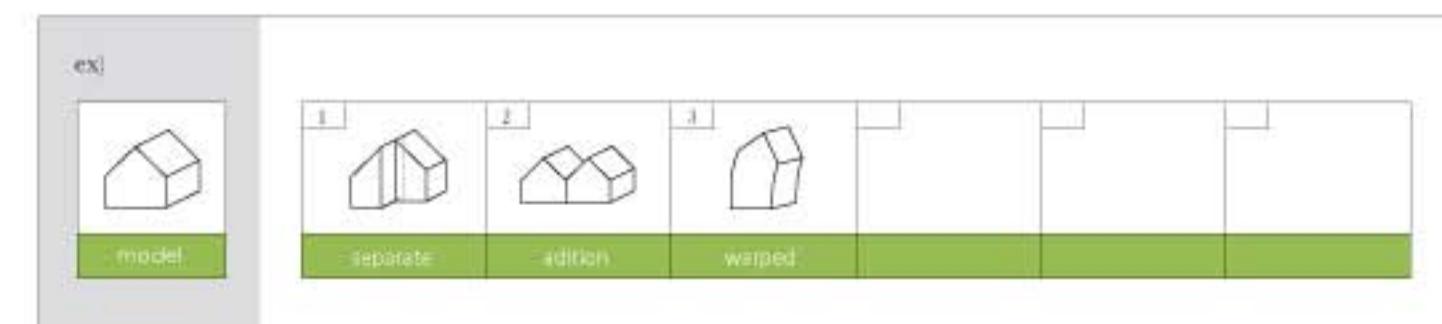
# STUDY

## ■ MODEL 2 <house type>

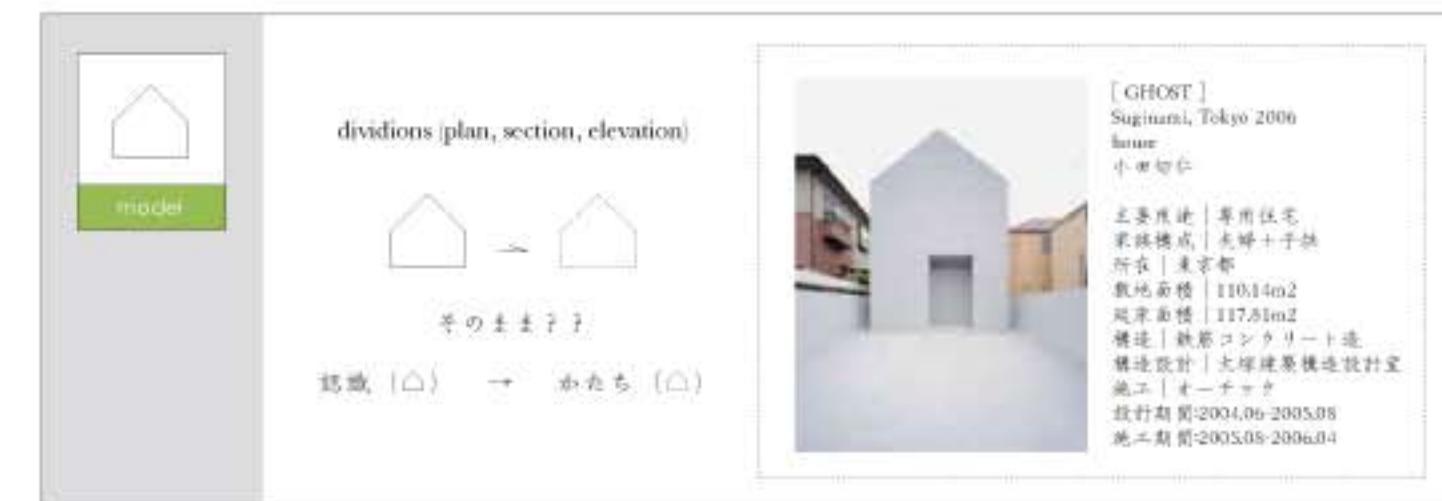
house ➔ less system!



house ➔ another system! (separate, addition, warped)



house ➔ itself system!

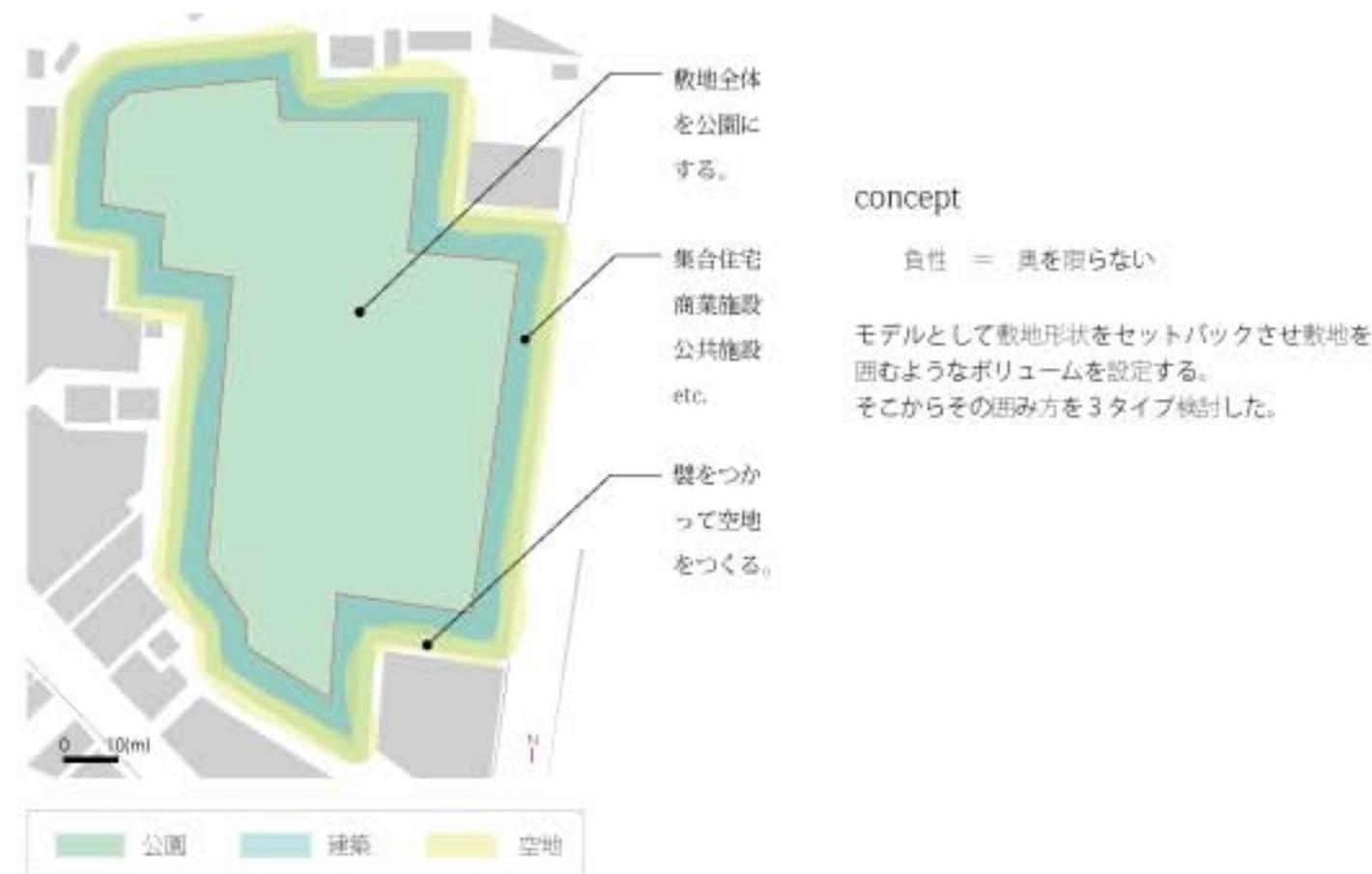
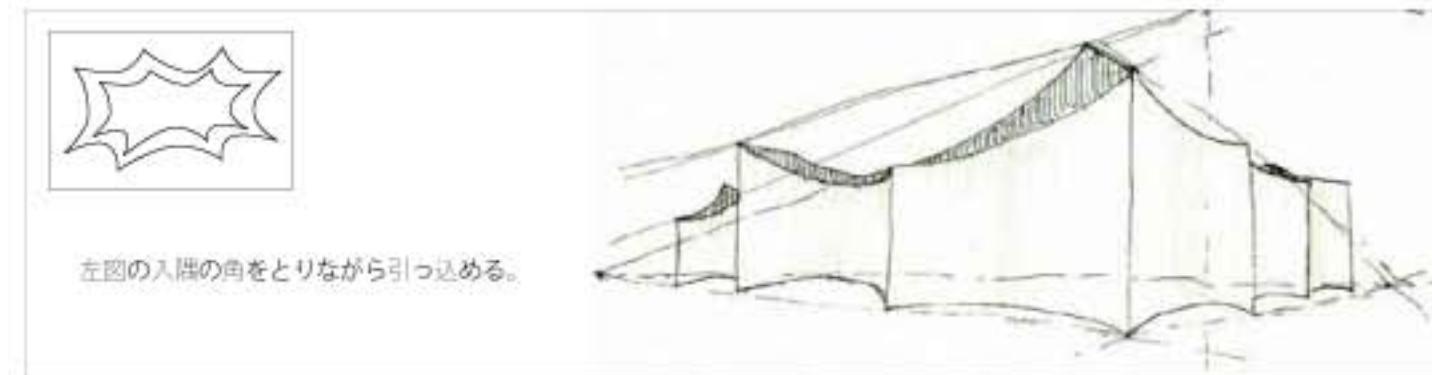


# STUDY

## STUDY / ACTUAL NEGATIVE FRAMEWORK \_affirmative subtraction

### summary

渡辺草山「画の顔といふも所謂ひびきなり。文の徳といふもひびきなり。ひびくところより人の感ずるところあるべきか」



# STUDY

## STUDY / ACTUAL NEGATIVE FRAMEWORK

type\_01, second sector, 08, 12, 19

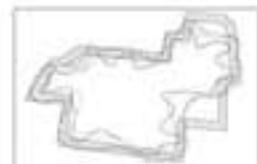


### <構成>

- ① 過剰…大きい敷地をリング状の構造物で囲うということ自体が過剰な行為。
- ② 無重力…リング状のものを3層重ね、それらが各々平面的にゆらいでいることで、支持の構造が見えにくくなり、無重力感があらわれる。

### <形>

- ① ずれ…外壁を垂直方向に歪曲させ、場所をつくるひとつの方法とする。
- ② 溶解…壁の役割が一対複数になる。
- ③ 過剰…壁の周長と表面積を増殖させる。



type\_02, second sector, 08, 12, 21



### <構成>

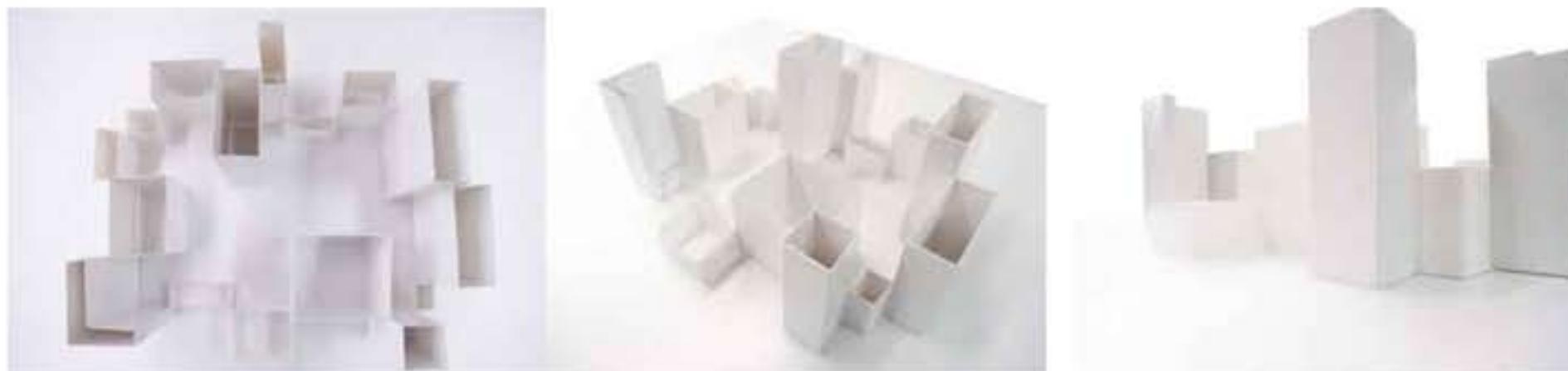
- ① 過剰…大きい敷地をリング状の構造物で囲うということ自体が過剰な行為。
- ② 複合…基準とした敷地の外形をセットバックさせた線をゴーストとして残して、設計に取り込んでいる。

### <形>

- ① 過剰（増殖）…壁の周長と表面積を増殖させる。



type\_03, second sector, 08, 12, 22



### <構成>

- ① 過剰…大きい敷地をリング状の構造物で囲うということ自体が過剰な行為。
- ② 複合…基準とした敷地の外形をセットバックさせた線をゴーストとして残して、設計に取り込んでいる。

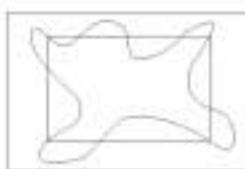
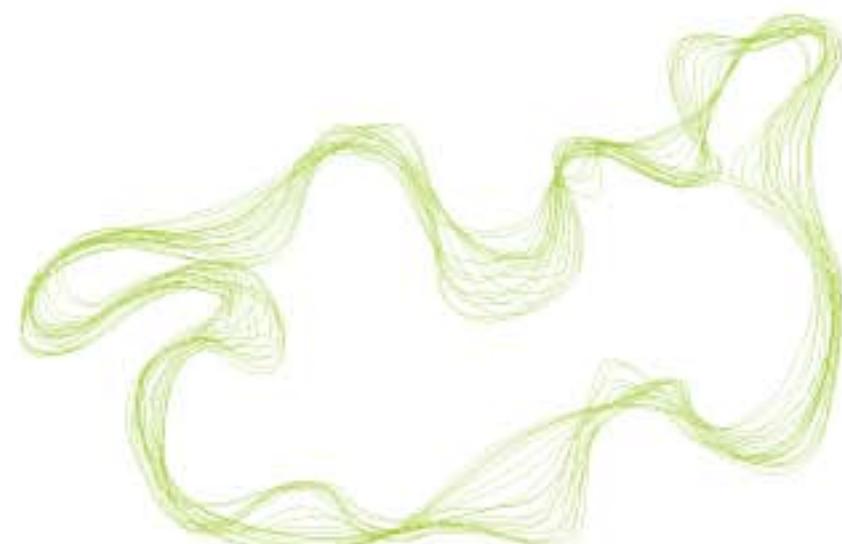
### <形>

- ① 過剰（増殖）…壁の周長と表面積を増殖させる。
- ② 欠如…ヴォイドの部分。



# STUDY

## STUDY / ACTUAL NEGATIVE FRAMEWORK



### <構成>

①過剰…大きい敷地をリング状の構造物で囲うということ自体が過剰な行為。多数の平面形を下層から少しづつずらしながら積み上げていく。

### <形>

- ①過剰（増殖）…壁の周長と表面積を増殖させる。
- ②欠如…主要な構造体をひと繋ぎりの構造体でつくる。→<構成>
- ③ずれ…層ごとにスラブがずれる。



### <構成>

①過剰…大きい敷地をリング状の構造物で囲うということ自体が過剰な行為。多数の平面形を下層から少しづつずらしながら積み上げていく。

### <形>

①過剰（増殖）…スラブの周長を増殖させる。

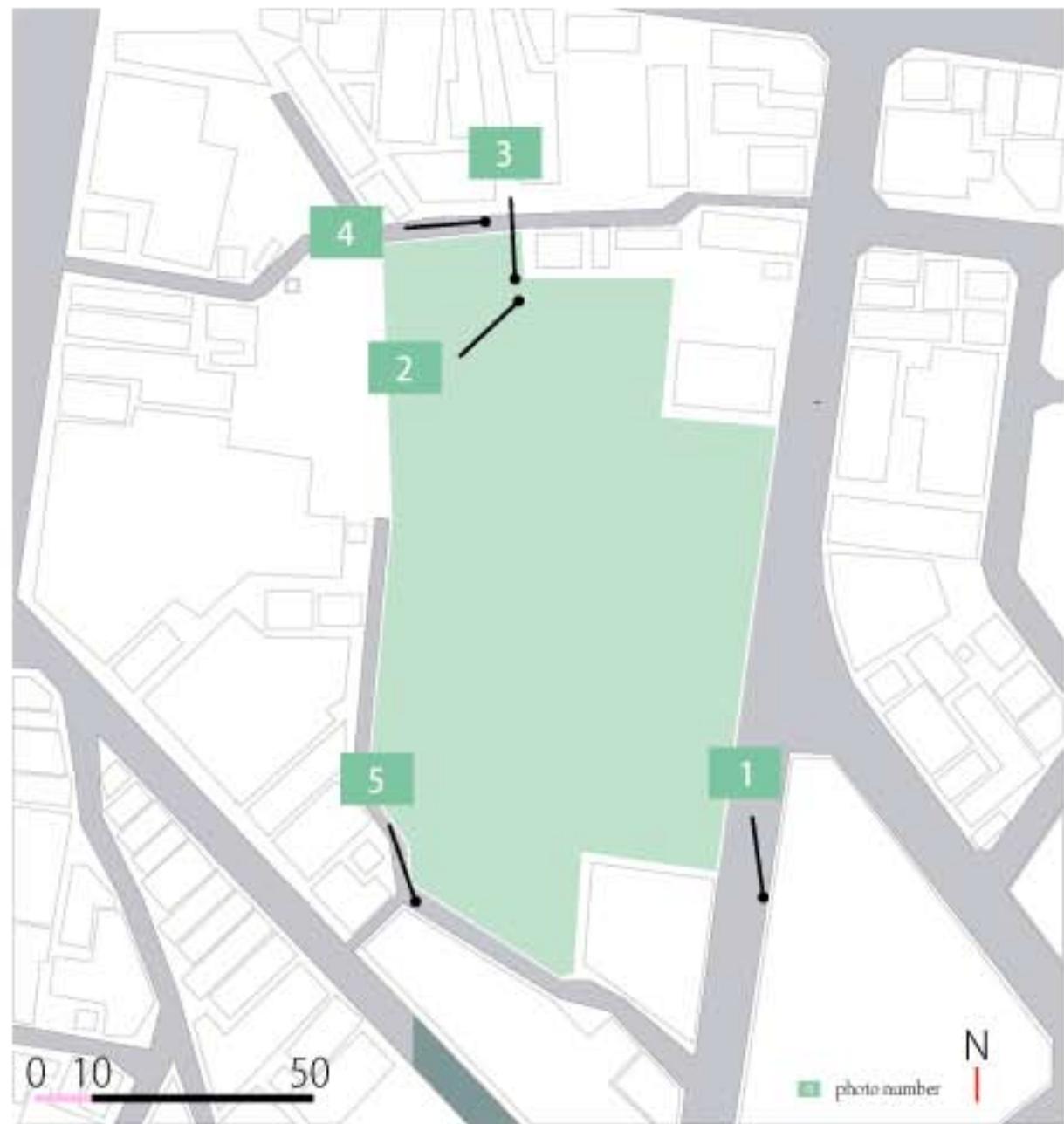


SIZE



計画敷地は長野駅にほど近い長野東急が管理している駐車場部分である。用途地域は商業地域に指定されている。敷地へのアプローチは長野駅から長野大通りをわたり、県道34号へと抜ける通りに入り、右手に長野東急を見ながら進むと、左手に見えてくる。この通りは、両側に背の低い商業ビルが立ち並ぶ。そして、比較的長野市街地では、にぎわいのある場所である。しかし中心地とはえども、平日の人通りはまばらである。

Site



Site photo



# CONTEXT

長野市の市街地は、都心部の人口減少に伴い、平日の夜間ともなると閑散としている。同様に、現在日本中の地方都市中心市街地の衰退が問題になってしまっており、これまでの「市街地再開発」と「区画整理」に頼った都市再生計画とは違った方法が求められている。

そこで本計画では、従来の都市における成長発展型の敷地利用ではなく、衰退している現状を肯定する。そして、現状に適った提案をすることで、経済的ではない、都市に潜在的に眠っていた別種の豊かさを発見することを意図している。

## 市街地における

- ・賃料の低下 (fig.1) — 低層低密度の集合住宅 (fig.2)
- ・空洞化

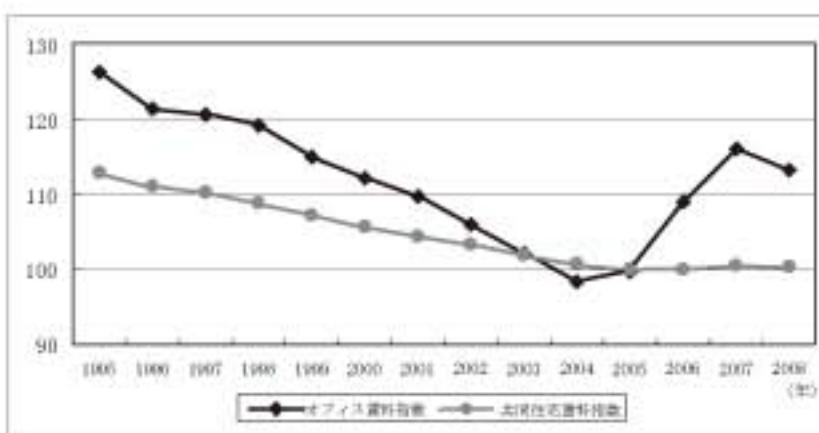


fig.1 市街地の賃料指數

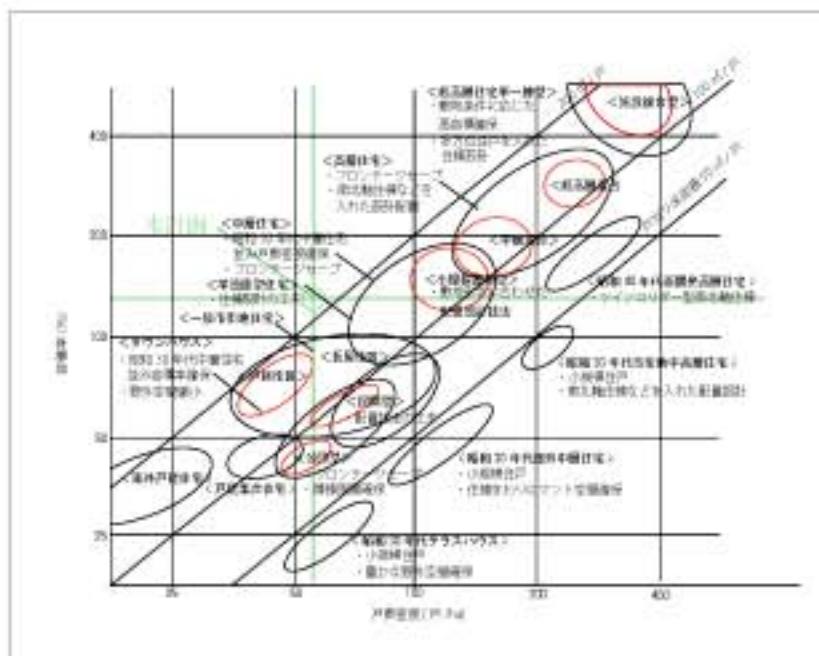


fig.2 容積率と戸数密度

the original state

another way

the affirmative

growths  
development

local city

# CONCEPT

## DIAGRAM

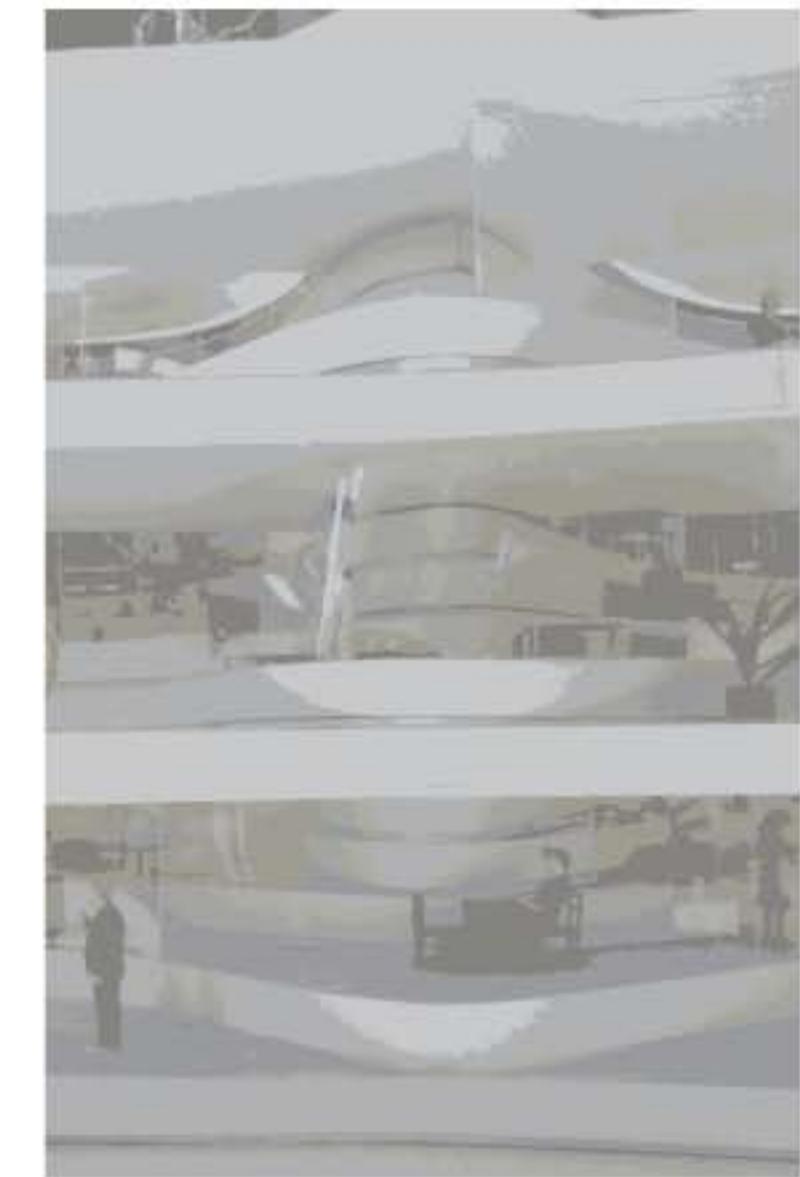
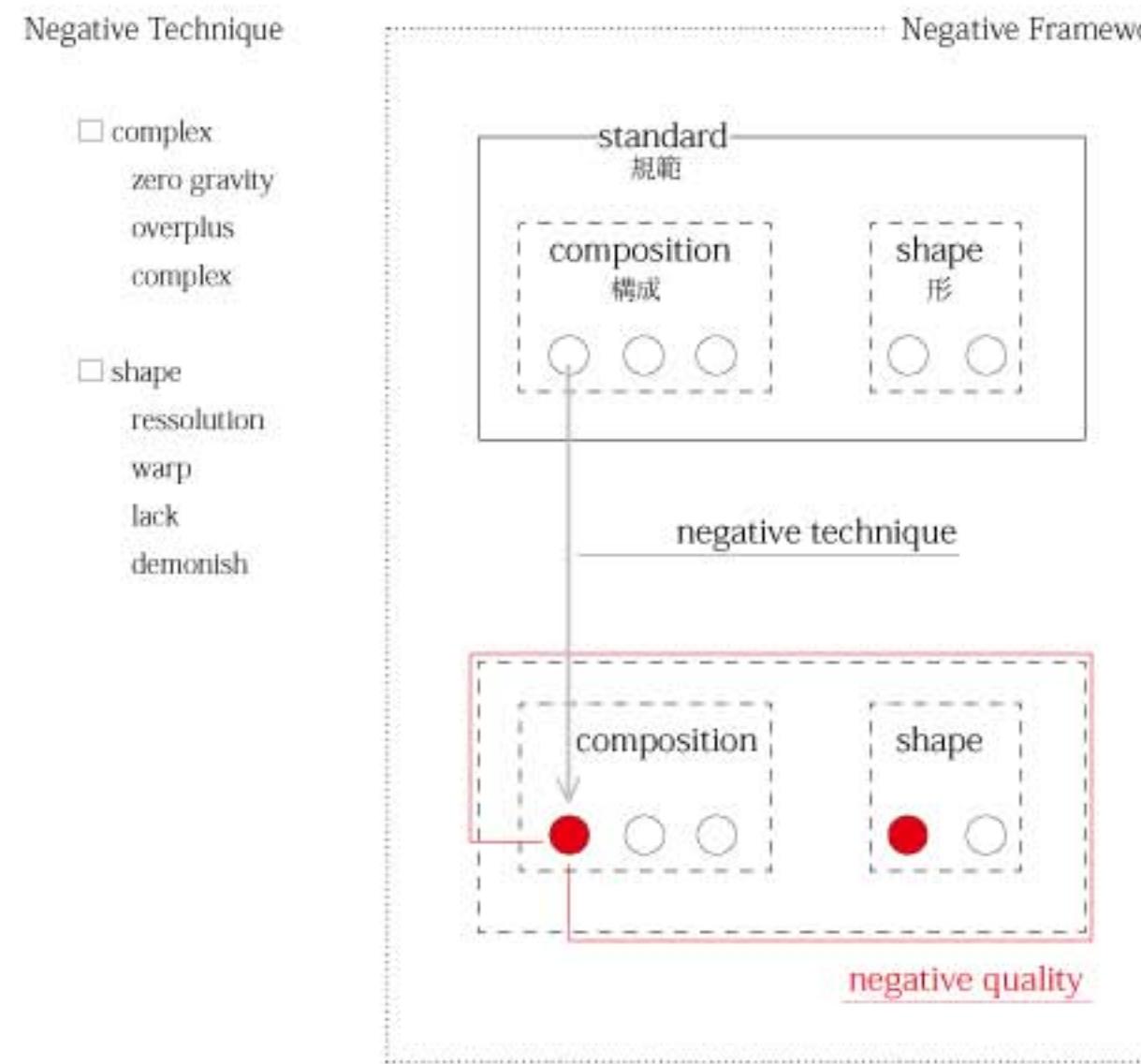
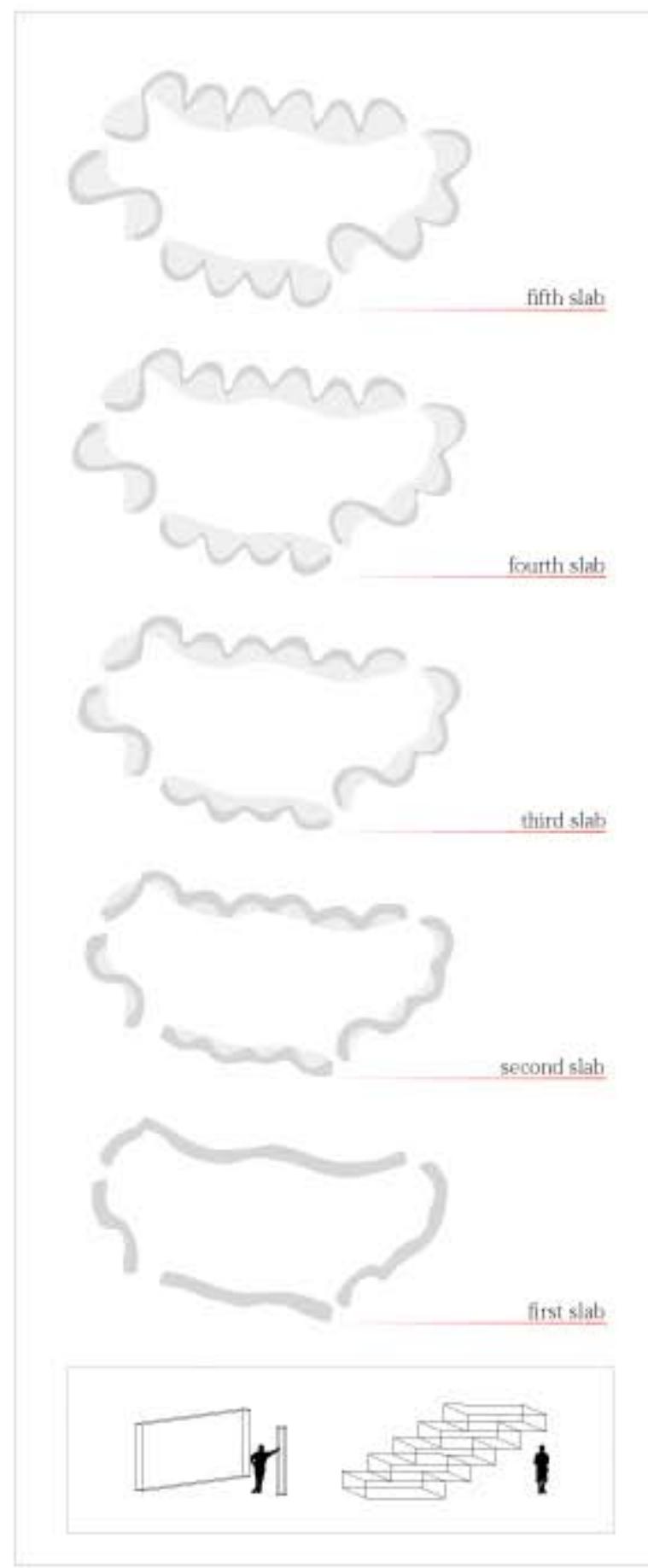


fig.2 積層のイメージ

リング状のスラブを設定し、計画地を囲む。そして12mごとに定点を設定する。同一直線上にスラブを固定するようにし、そのスパンのなかで下層のスラブからずらしていく。そして、1層を5枚のスラブで構成する (fig.1)。このように過剰にスラブを積層させることと、周長を増殖させていくことで、空間を生成する。

その結果、スラブの積み重ねた厚さが、内部空間の高さになる (fig.2)。つまり、内部空間は、柱や壁ではなく、スラブの周長を増殖させながら過剰に積み重ねていくという別の秩序のなかで獲得された。さらに住戸間を分節する壁を欠如させる。そうすることで、テラスや庭といった住戸間の間が分節の機能をはたす。

### 「負」の手法 Negative Technique



# CONCEPT

## OVERPLUS DIAGRAM

diagram



images



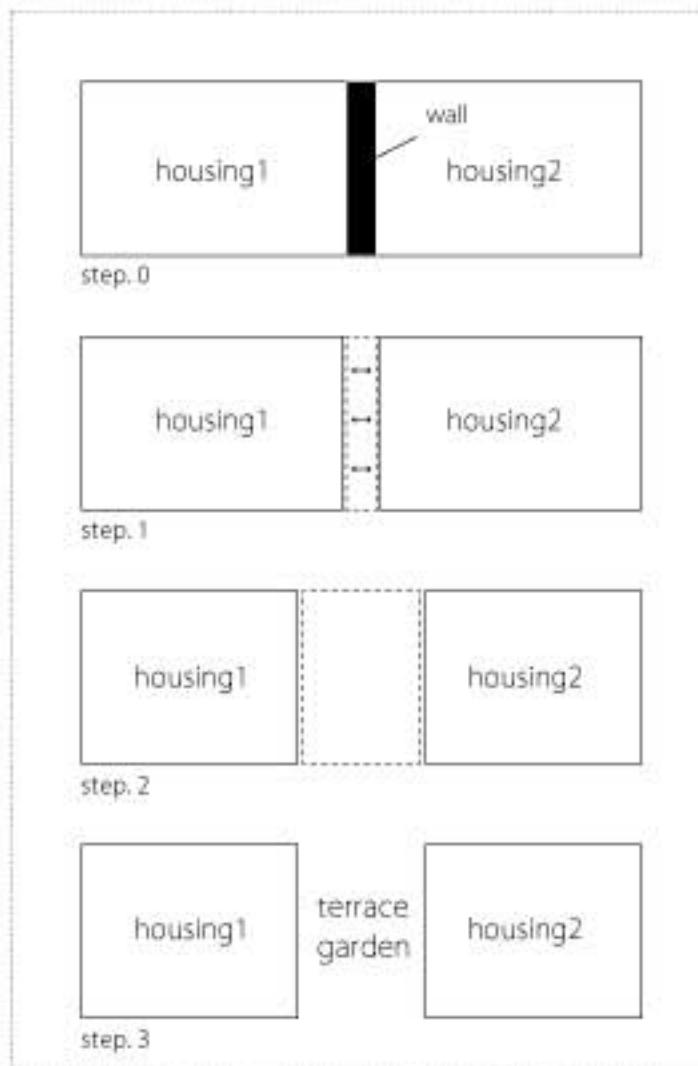
□ スラブの過剰

本計画では、スラブを過剰に積層させていくことで、空間を生成していく。5つのスラブが積まれることで、1層の空間が発生する。スラブを積んでいく際に、そのつど周長を増殖させていくことで、空間の面積を獲得する。そうすることで、壁のような平面形で、コントラストを重ねたような断面形が現れる。

# CONCEPT

## LACK DIAGRAM

diagram



### □ 住戸分節の種類

住戸はひとつの壁にひとつないし、ふたつが收まる。そして、住戸分節の仕方は2通りある。

(i) ひとつの壁のなかにテラスや庭を用いて分節する。

(ii) 平面的に壁と壁がつながるところを、テラスで分節する。

images



集住の住戸間の分節には、壁が用いられるのが一般的である。そこで、本計画は壁を取り除き、そこに生じた「間」を拡大していく。そうすることで住戸間に距離が生まれ、その余白が分節の役割を担うことになる。同時にその「間」は、分節された住戸間の共有のスペースとなる。

# PROGRAM

## FUNCTION

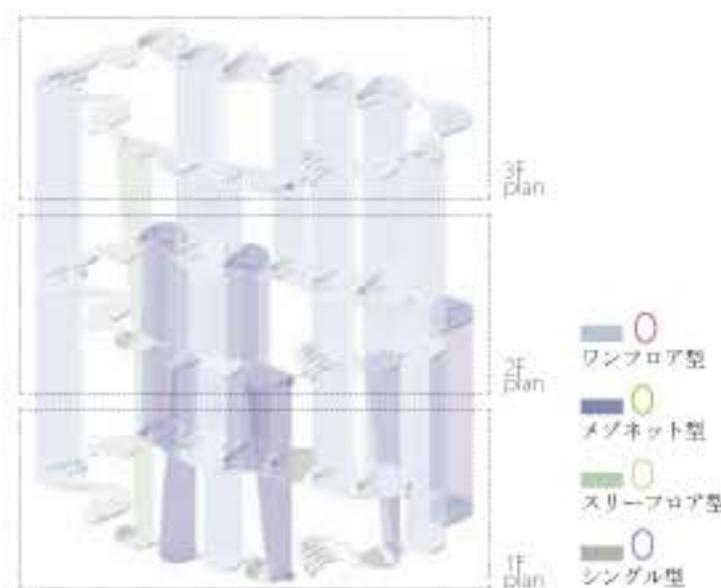


fig.1 住戸タイプの配置

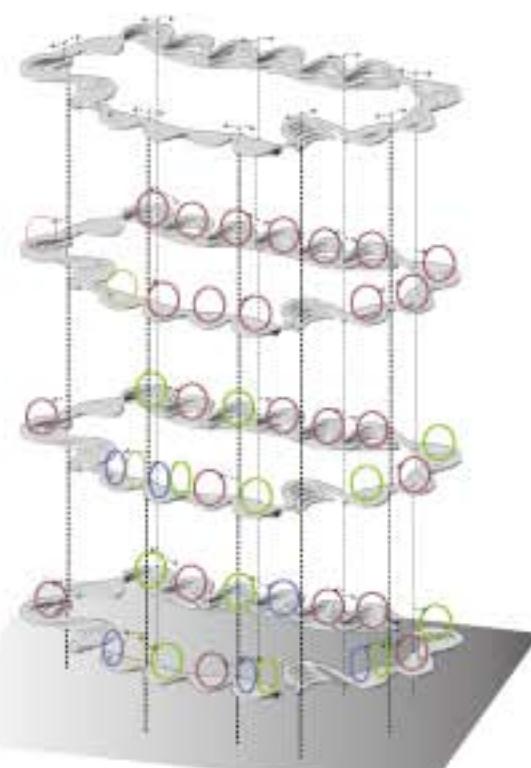
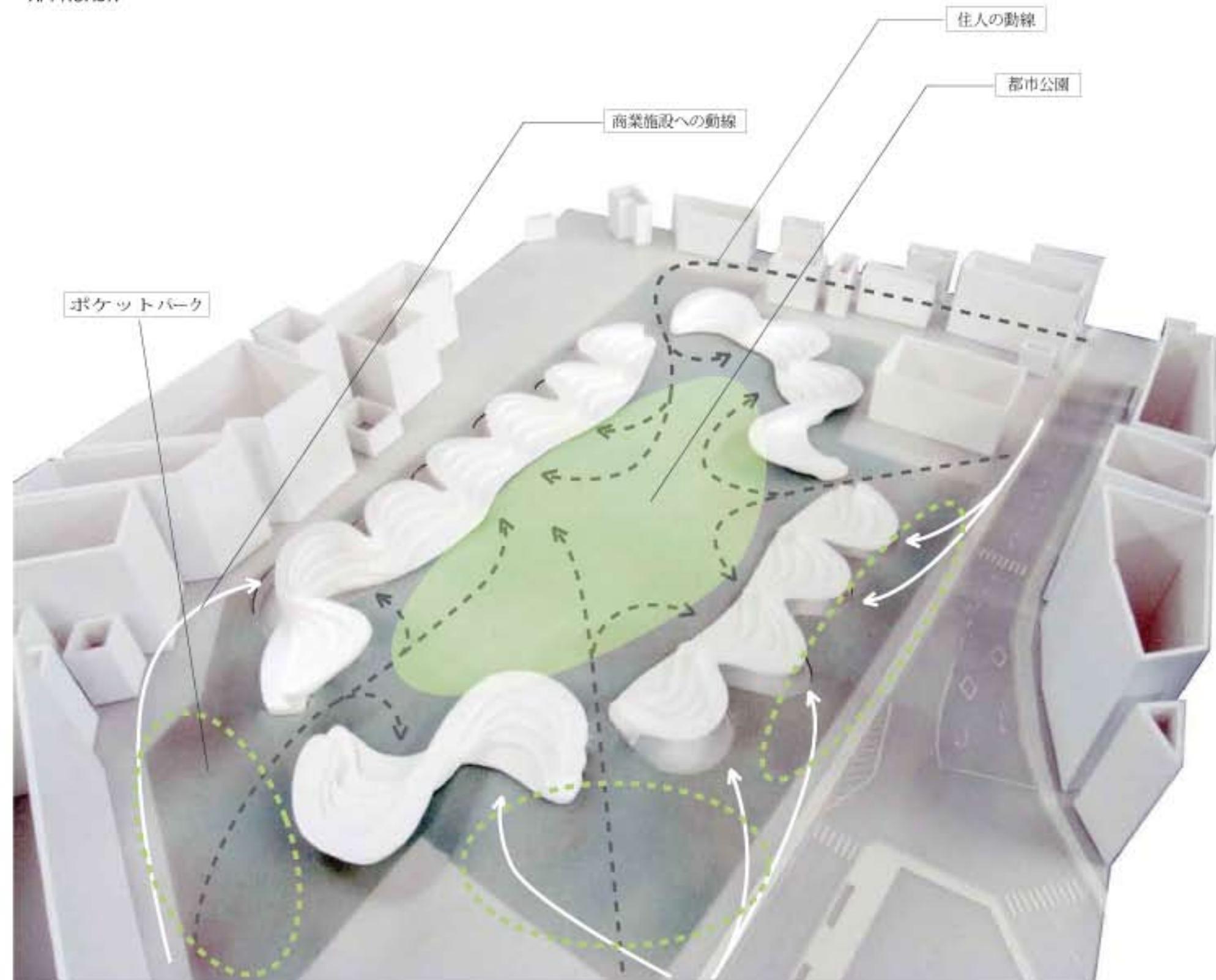


fig.2 各住戸へのアプローチ

計画した建築の用途は、集合住宅、商業施設、都市公園の複合とした。都市公園は敷地をかこう建築の中央に位置している。集合住宅は、ワンフロア型、メゾネット型、スリーフロア型、シングル型の4タイプを用意した。家族のタイプ別に住戸タイプを用意するのではなく、スペースの広さを数種類用意することで (fig.1)、居住者の選択性の拡大を意図している。各住戸へのアクセスは fig.2 に示すとおりである。

## APPROACH



敷地を囲むように建築を構成する。その中央部分を都市公園とする。そして、建築と道路に挟まれる部分をポケットパークとして利用する。住民の動線は都市公園側からアプローチする。そして、商業施設には接道側から直接アプローチする。

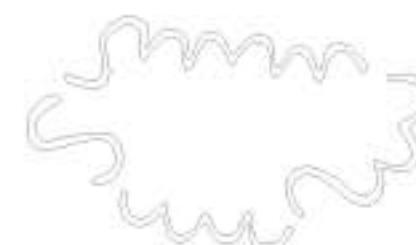
- ポケットパーク
- 都市公園
- 住人の動線
- ← 商業施設への動線

# SLAB PLAN

AXONOMETRIC / LINE / FURNITURE



1F\_05\_AXONOMETRIC



1F\_05\_PLAN



1F\_05\_FURNITURE



2F\_05\_AXONOMETRIC



2F\_05\_PLAN



2F\_05\_FURNITURE



1F\_04\_AXONOMETRIC



1F\_04\_PLAN



1F\_04\_FURNITURE



2F\_04\_AXONOMETRIC



2F\_04\_PLAN



2F\_04\_FURNITURE



1F\_03\_AXONOMETRIC



1F\_03\_PLAN



1F\_03\_FURNITURE



2F\_03\_AXONOMETRIC



2F\_03\_PLAN



2F\_03\_FURNITURE



1F\_02\_AXONOMETRIC



1F\_02\_PLAN



1F\_02\_FURNITURE



2F\_02\_AXONOMETRIC



2F\_02\_PLAN



2F\_02\_FURNITURE



1F\_01\_AXONOMETRIC



1F\_01\_PLAN



1F\_01\_FURNITURE



2F\_01\_AXONOMETRIC



2F\_01\_PLAN



2F\_01\_FURNITURE

# SLAB PLAN

AXONOMETRIC / LINE / FURNITURE



3F\_05\_AXONOMETRIC



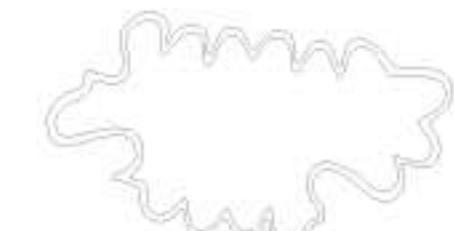
3F\_05\_PLAN



3F\_05\_FURNITURE



RF\_05\_AXONOMETRIC



RF\_05\_PLAN

RF\_05\_FURNITURE



3F\_04\_AXONOMETRIC



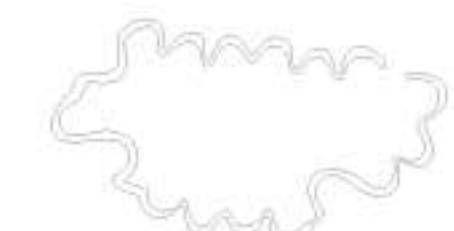
3F\_04\_PLAN



3F\_04\_FURNITURE



RF\_04\_AXONOMETRIC

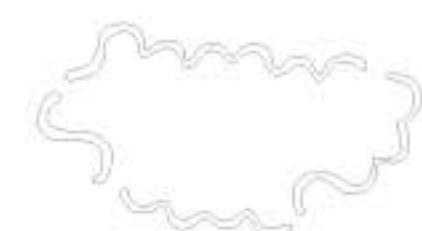


RF\_04\_PLAN

RF\_04\_FURNITURE



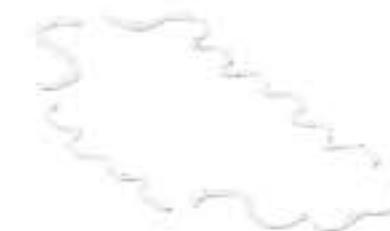
3F\_03\_AXONOMETRIC



3F\_03\_PLAN



3F\_03\_FURNITURE



RF\_03\_AXONOMETRIC



RF\_03\_PLAN

RF\_03\_FURNITURE



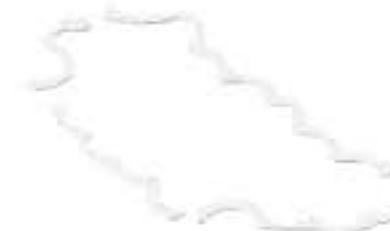
3F\_02\_AXONOMETRIC



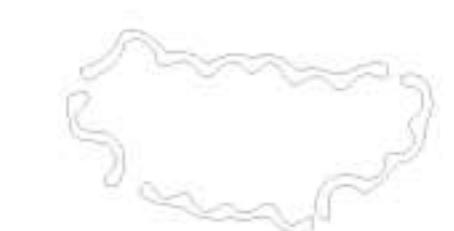
3F\_02\_PLAN



3F\_02\_FURNITURE



RF\_02\_AXONOMETRIC

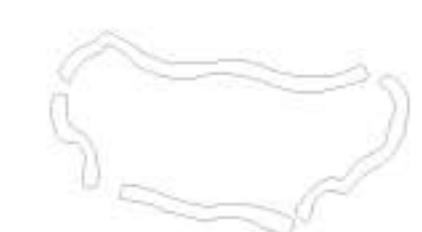


RF\_02\_PLAN

RF\_02\_FURNITURE



3F\_01\_AXONOMETRIC



3F\_01\_PLAN



3F\_01\_FURNITURE



RF\_01\_AXONOMETRIC



RF\_01\_PLAN

RF\_01\_FURNITURE



*part of PLAN IMAGE*



*PLAN*

*PLAN\_1F*

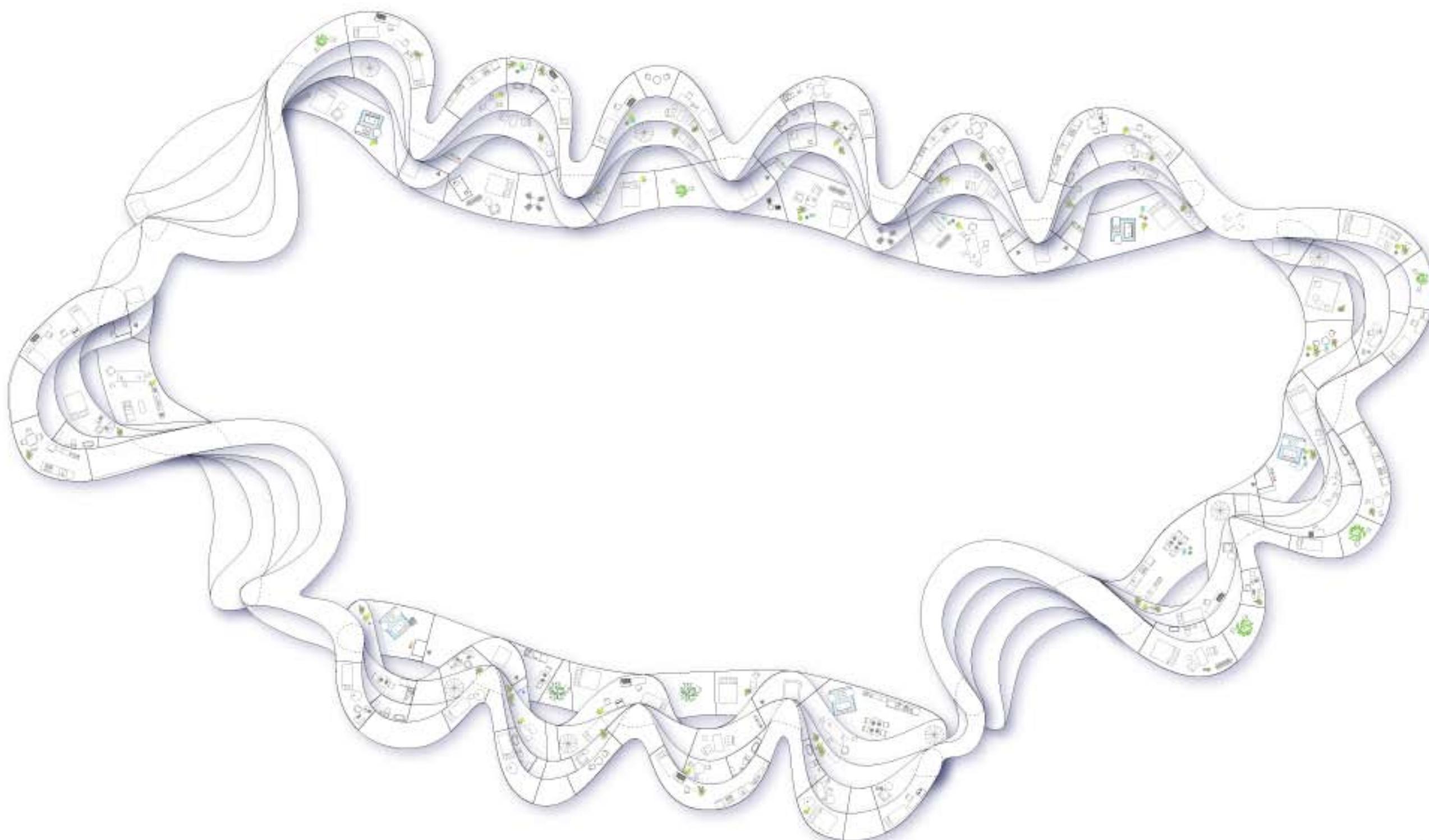


N

1:200

*PLAN*

*PLAN\_2F*



$1:200$

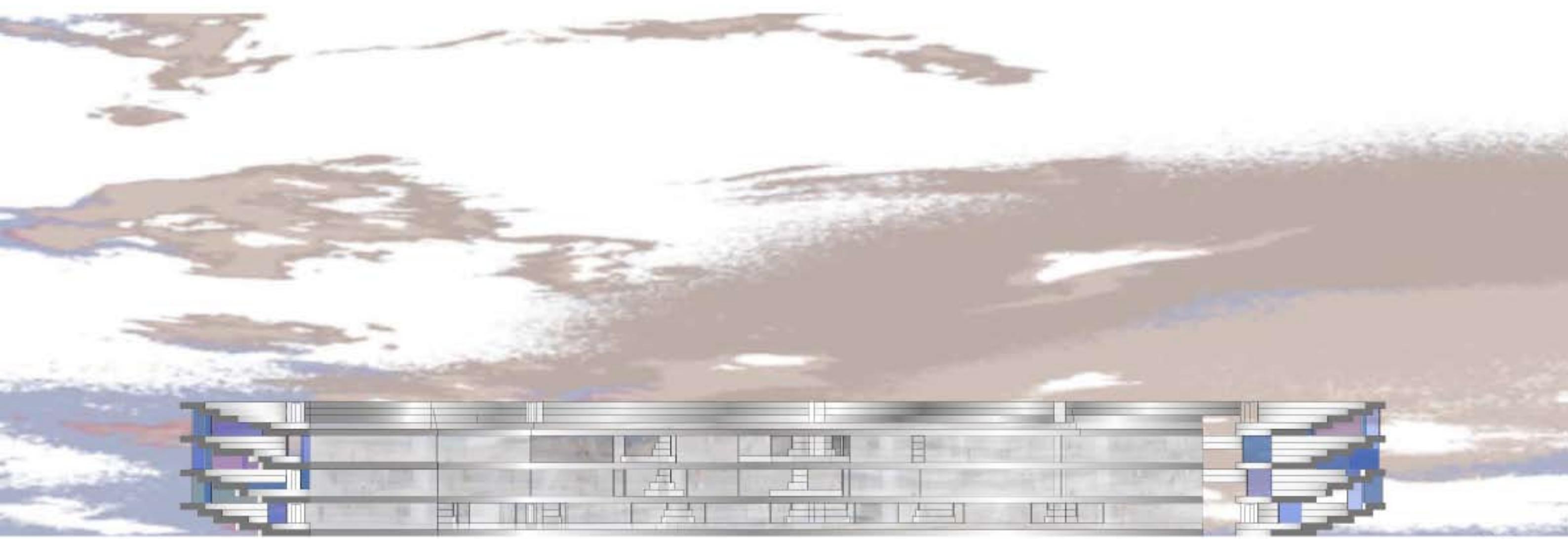
*PLAN*

*PLAN\_3F*



1 : 200

*SECTION*

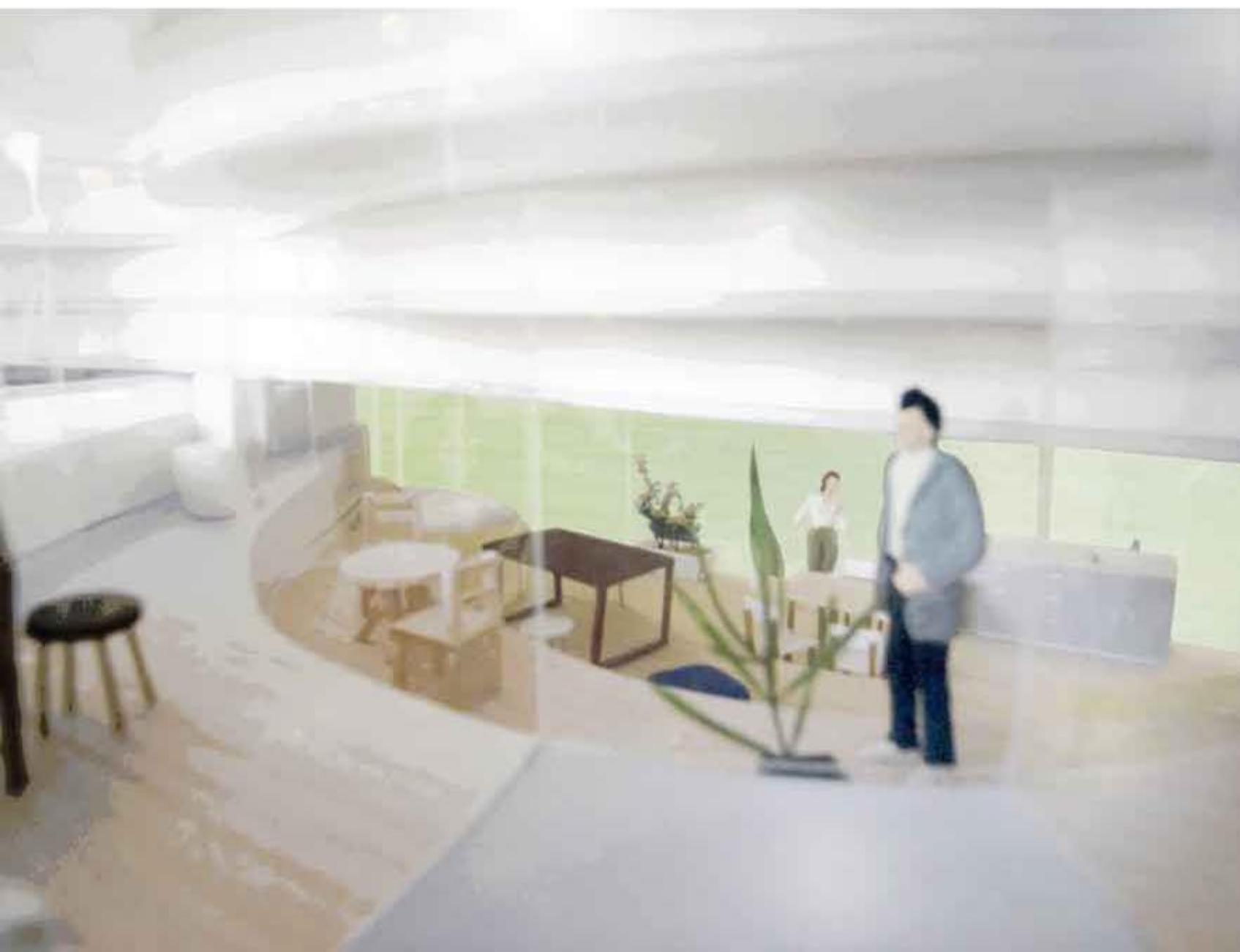


sectional line

## *EXTERIOR SCENE*



# *INTERIOR SCENE*



*FROM PARK*



# EXTERIOR VIEW



Special Thanks!!

M1: Ogu  
Kudo  
Sakurai  
Yamataku

B4: Fujimon  
Hikaru  
Takemori

Shoukun  
Kuni  
Hiyoshi

B3: Uchibori  
B2: Junnosuke  
Junichi

☆ : Miyao