時間の流れが作る広さ
—「空虚の中心」における居場所の設計—

「広さ」を作るのは、空間ではなく時間の流れである。

時間の流れは人それぞれの感じ方によって変化する。時間の流れが変わると、自分を取り巻く空間が変化するように感じられる。

自分の立っている場所とは違うところにも時間が流れていること、自分のいないところでも世界が回っていることに気づくことで、今いる空間をより広く感じることができる。

時間の流れを多様に感じることによって、訪れた人々が無限の広がりを感じられる居場所を設計する。

■時間の流れと広さ

「時間の流れ」とは、自分を取り巻く感覚的な時の流れのことである。この世界には様々な時間の流れが存在しており、
それに気付くことで、自分の立っている場所に物理的な空間以上の広がりを感じられる。
『「広さ」は『時間の流れ』によって作られる」と仮定し、
それをもとに設計を行う。
訪れた人が自分を取り囲む「時間の流れ」の多様さに気づき、広々とした気持ちになる場所の設計を目指す。

哲学者、アンリ・ベルクソンはこれを「空間化」という言葉を使って説明している。真の時間は「純粋持続」というそれだけでは認識することができないものであり、ものごとに純粋持続が投影され「空間化」されることで時間を感じられるという。
　このことから、時間の流れは「空間化」の仕方によって変化すると考える。
例えば、同じ場所に座っていても、木々に囲まれていると感じるか、ビルに囲まれていると感じるかで、時間の流れは変化する。

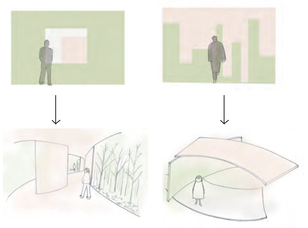
自然に囲まれたゆったりとした時間の流れ
その中にいる自分

ビルや大通りのある、街の喧騒の時間の流れ
その中にいる自分

「時間の流れ」（背景）と「それを感じる自分」との間にはルビンの壺（図１）のような
表裏一体的な図と地の関係性がある。自分の周りには時間が取り巻いており、また自分も何かの時間の流れの一部になっている。これらのことに気づくことで、自分のいる場所の広がりを感じられる。

■ 時間の流れを感じる空間の分析

時間の流れの多様さに気付かされた、上の三つの例について分析を行った。すると、二点の共通点が見つかった。
　まず、多面的な場の捉え方ができ、図と地が変化すること。窓から覗いた先のさらに向こうが見えていたり、森とビル両方に囲まれていたり、絵画を鑑賞するときに、様々な視点になることができたりする。
　もう一つは、視界が遮られた場所があり、そこに想像力が働く情報の余白があることである。見えない場所を想像することで、頭の中に世界が広がり、余白と自分との間に時間の流れが生じる。



図と地の変化や想像の余白がある空間は、時間の流れの多面性に気づかせるきっかけを作る。
この二つの要素を用いて設計を行う。円弧を、場所によって方向を変えながら
重ね合わせ、空間を作る。
円弧がずれながら折り重なることによって、多層的に囲われる居場所ができる。
図と地が多面的な場所ができ、わずかな移動や目線の変化によって時間の流れが変化する。
また、先の見えないカーブが生まれる。向こう側に何があるのか、頭の中に想像の世界が広がり、時間の流れが生じる。

参考文献：
・アンリ・ベルクソン（平井啓之訳）『時間と自由』株式会社白水社 (2009)
・木村敏『時間と自己』中央公論新社 (1982)
・奥屋健司『ヴィルヘルム・ハマスホイ　静寂の詩人』株式会社東京美術 (2020)
・ロラン・バルト（宗左近訳）『表徴の帝国』株式会社筑摩書房 (1996)

■設計敷地

設計敷地は、江戸城内郭の跡地北端にある北の丸公園の一角とする。
　北の丸公園は濠に囲まれており、外側から様子を伺うことができない。公園内に入ると、周辺から切り離された固有の時間が流れているように感じる。
都市の流動的な時間の中にありながら、
内部では時間の流れが単調に感じられるという特徴からこの敷地を選定した。

フランスの哲学者ロラン・バルトは東京の中心について、「いかにもこの都市は中心をもっている。だが、その中心は空虚である」と述べた。
これは、皇居の禁域性や、江戸城内郭跡地の一帯の濠に囲まれている形態、交通などが中心を迂回するように巡っている様子を指している。
一方、敷地周辺には、日本武道館や東京国立近代美術館、科学技術館など、数多くのランドマークが存在しており、多様な時間が流れている。

外から見た北の丸公園

中から見た北の丸公園

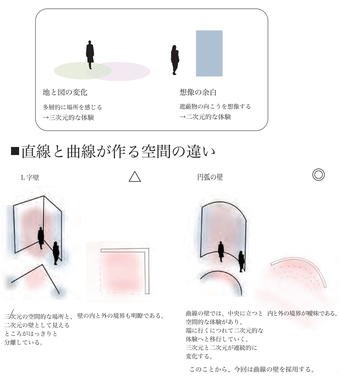
建物は円環状に配置し、
東京の中心のヴォイドの中に、公園のヴォイドを設ける、図式的かつ経験的に、空虚の中心にいることを実感するようにする。

中心に行くほど、
空虚で固有の時間が流れている。

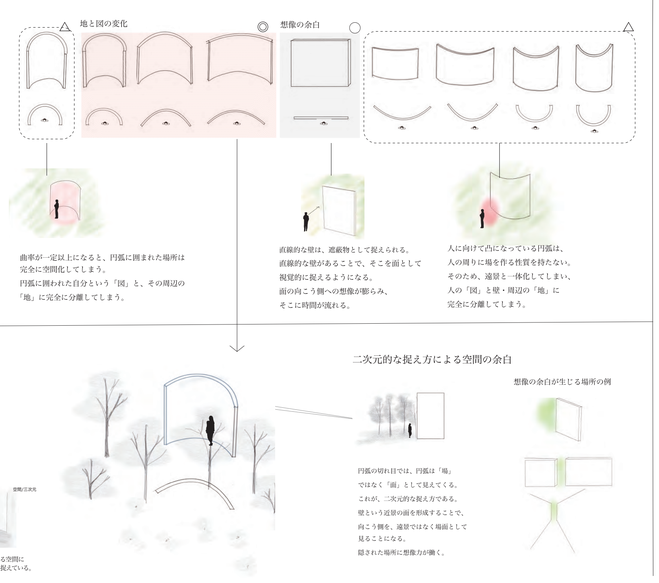
東京の街、東京の中心のヴォイド、
公園のヴォイドの三層の場ができる。
それぞれは隔てられているが、時間の流れを通じて、それぞれは重ね合わせられ
場所を多層的に感じることができる。

公園内の、濠に近いエッジの部分に設計を行う。そこでは、木々の隙間から濠の対岸のビルが見えたり、遠くを走る車の音が聞こえたりと、公園内の時間と周辺に流れる時間が入り混じっている。
内に囲まれた時間と周辺に流れる時間を、多重に感じられる場所の設計を目指す。
　訪れた人が、公園内の、空虚な時間の流れにいながら、時間の流れを通して東京の中心にいることを実感し、
自分の立っている場所の「広さ」に気づくことのできる設計を目指す。

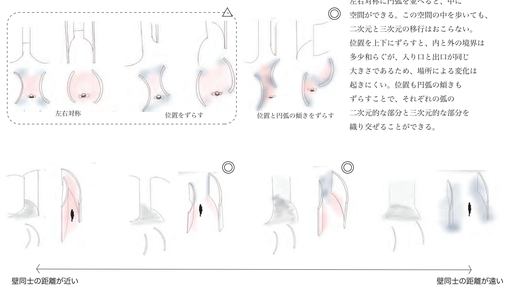
■直線と曲線が作る空間の違い



■曲率による時間の流れの変化　スタディー



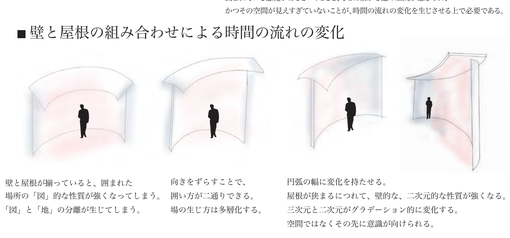
■壁による多層的な時間の流れ　スタディー



左右対称に円弧を並べると、中に
空間ができる。この空間の中を歩いても、
二次元と三次元の移行はおこらない。
位置を上下にずらすと、内と外の境界は
多少和らぐが、入り口と出口が同じ
大きさであるため、場所による変化は
起きにくい。位置も円弧の傾きも
ずらすことで、それぞれの弧の
二次元的な部分と三次元的な部分を
織り交ぜることができる。

壁と壁との距離が近いと空間的に、遠いと二次元的な体験になる。近すぎても遠すぎても、どちらかの体験に偏ってしまい、移行は起こらないことがわかる。
囲まれている感覚があるということを、そこに繋がる他の空間が感じられ、
かつその空間が見えすぎていないことが、時間の流れの変化を生じさせる上で必要である。

■壁と屋根の組み合わせによる時間の流れの変化

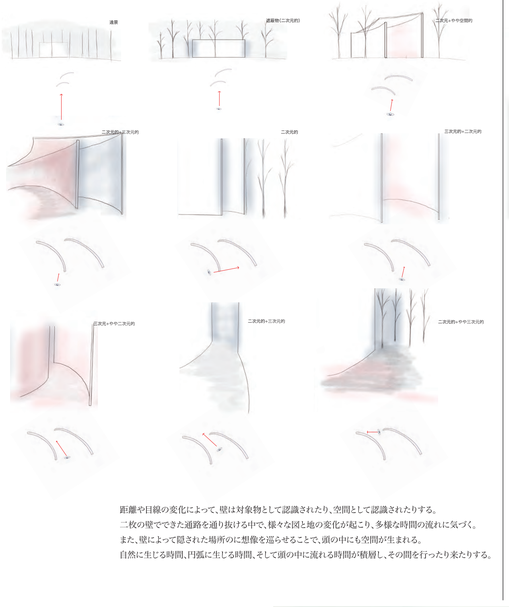


壁と屋根が揃っていると、囲まれた
場所の「図」的な性質が強くなってしまう。
「図」と「地」の分離が生じてしまう。

向きをずらすことで、
開い方が二通りできる。
場の生じ方は多層化する。

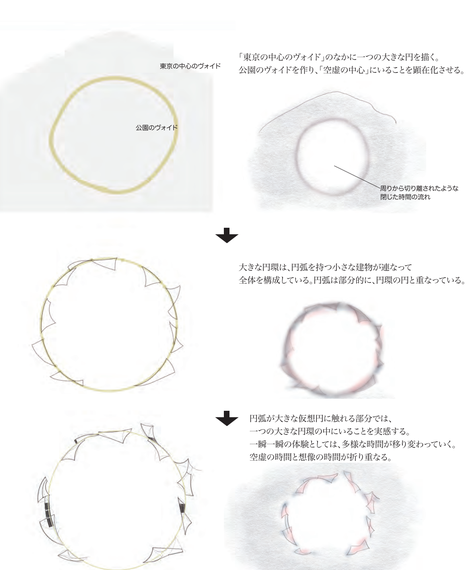
円弧の幅に変化を持たせる。
屋根が狭まるにつれて、壁的な、二次元的な性質が強くなる。
三次元と二次元がグラデーション的に変化する。
空間ではなくその先に意識が向けられる。

■ 移動・目線の移り変わりによる時間の流れの変化



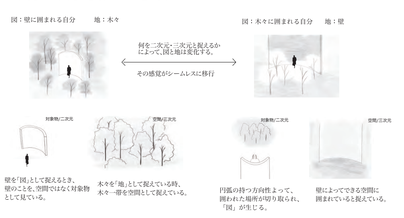
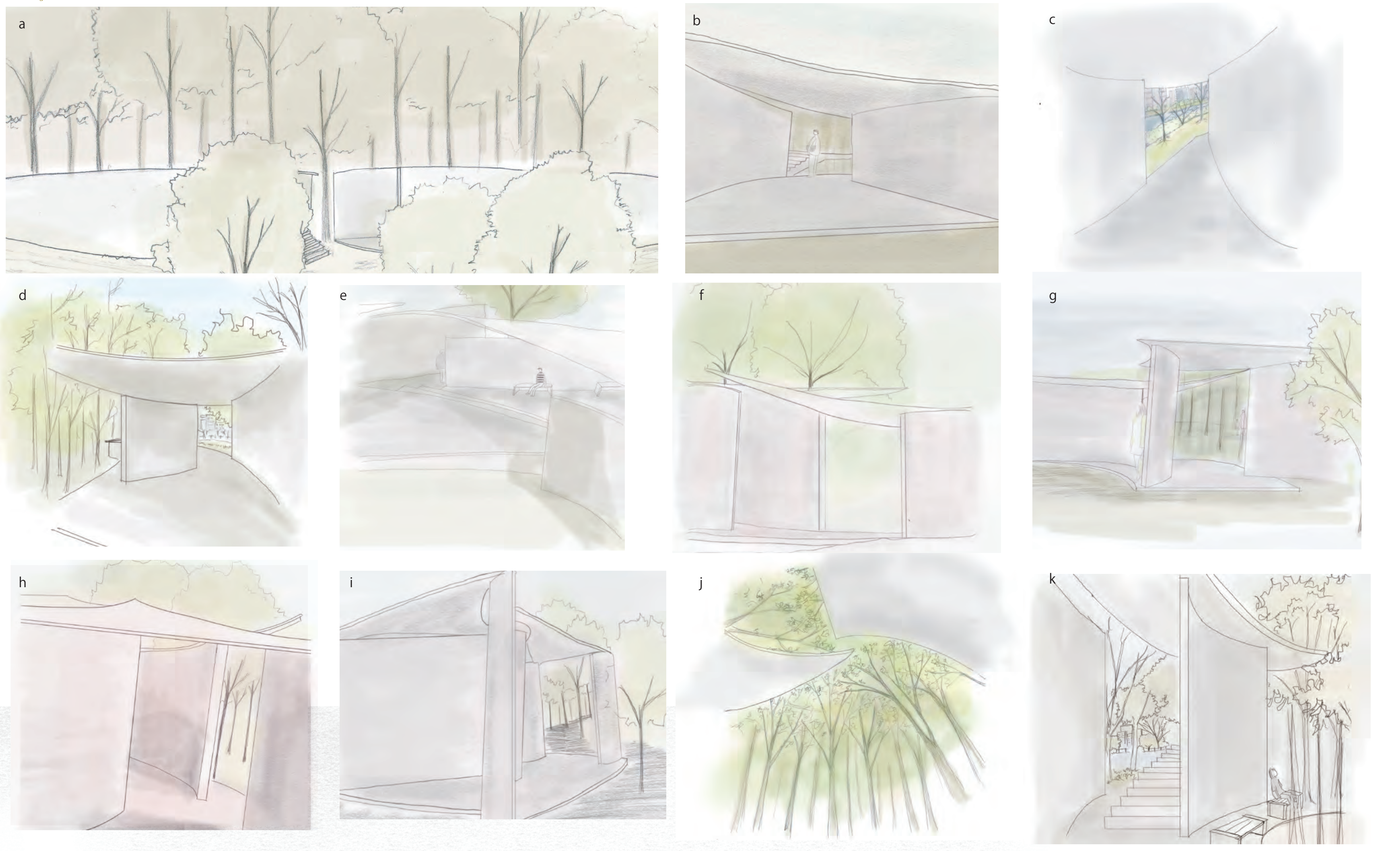
距離や目線の変化によって、壁は対象物として認識されたり、空間として認識されたりする。
二枚の壁でできた通路を通り抜ける中で、様々な図と地の変化が起こり、多様な時間の流れに気づく。
また、壁によって隠された場所のに想像を巡らせることで、頭の中にも空間が生まれる。
自然に生じる時間、円弧に生じる時間、そして頭の中に流れる時間が積層し、その間を行ったり来たりする。

■ 北の丸公園のヴォイド



■二次元・三次元空間と時間の流れの関係

二次元と三次元の移行による地と図



二次元的な捉え方による空間の余白