



～養魚場のコードを読み解き、魚沼に環境教育施設として構築する～

施設を設計するに当たって  
用いた手法  
「環境コードメソッド」



施設に隠されたCode一覧

**01** Feeling  
「人と魚の性質が影響を及ぼしている感じ。」

Trick  
「卵の高さを1700と揃えて、視線を縦線方向へ誘導する。」

Code  
「イタスが基礎、建築はカバー、カバー：釣り用語で水面に覆いかぶさる物を表す」

**02** Feeling  
「魚より近くにいる感覚。」

Trick  
「ほとんどのエアが引いてあり、足を踏んで歩くようにしている。」

Code  
「壁には無動動の後に深長を通しやすい性質がある。」

**03** Feeling  
「生き物のエネルギーが感じられる。」

Trick  
「卵の形が特徴的な形をしている。そして色が見えるようにしている。」

Code  
「モントラの模様」

**04** Feeling  
「魚は成長の段階に必要の環境があり、それを大切にしている感覚。」

Trick  
「魚の成長に合わせて深長になって、階段が多い。」

Code  
「深長によって水に静まり取り込む。」

**05** Feeling  
「魚は成長の段階に必要の環境があり、それを大切にしている感覚。」

Trick1  
「上のイタスは小さく、下のイタスは大きくする。」

Code  
「魚は成長に合わせて深長の上のイタス成長は下のイタスで育てる。」

**06** Feeling  
「魚は人と他の生き物が共に生きている感覚。」

Trick  
「イタスの形が魚の形になっていくように、その上の建築部分も同じ形になっている。」

Code  
「魚の環境エンタラメントは魚の形」

**07** Feeling  
「他の生き物の生活圏を借りる感覚。」

Trick  
「建物中心部から」と「生き物の通り道」の真上になっている。

Code  
「生き物の通り道」

**08** Feeling  
「自然物から受ける感覚。」

Trick  
「水が張っていないイタスがある。」

Code  
「イタスの床は吹き出しの位置になっている。Code6魚の環境エンタラメントは魚の形が隠れている」

**09** Feeling  
「生命の循環を感じる。」

Trick  
「イタスと床をずらす」

Code  
「吹き出しと魚の養分、水の量がイタスの中に落ち、そこから養分が溶け出し、魚の卵になる水中発生や植物が発生する」

