

REI Terauchi

Portfolio 2022

Updated in March

# REI Terauchi Portfolio

Date of Birth : 1997.5.5

Place of Home : Tokyo

Role : urban compost circulation creator

Design Subject : soil to city

私は幼い頃からものをつくるのが好きだった。そのものづくりの対象は絵画からはじまり漫画、映像、デザイン、建築、都市へと変化していった。最初は自己表現として行っていたものづくりは、実践と学びを体系化していくにつれて自分と社会との関係性の中で生まれるものになっていった。

自分の身をもって感じたこと、考えたことからデザインをはじめることは、私のクリエイターとしての一番大事な視座である。また、身体性を大事にする私にとって自分の目で見たことや聞いたことを追求し、そこから体系化したデザインを行うこと・つくることが私のデザインへの向き合い方である。

これまであらゆるプロジェクトを通してそれらを実践してきた。これからもひとりのクリエイターとして、自分の身体性から浮かび上がる社会との関係性を追求しながらデザインを行っていく。

## 学校

2012.6 Farragut Middle School (U.S., TN) 卒業

2012.8 Farragut High School (U.S., TN) 入学

2013.9 東京都立国際高等学校 入学

2016.3 東京都立国際高等学校 卒業

2016.4 慶應義塾大学環境情報学部 入学

2020.3 慶應義塾大学環境情報学部 卒業

2021.9 Institute for advanced architecture of Catalonia  
Master in Design for Emergent Futures(SP, BCN) 入学

# 2022



## 職務経験

2020.9 フジワラテッペイアーキテクツラボ 入社

2021.7 フジワラテッペイアーキテクツラボ 退社

# コンビニ店舗を中心とした 小さな循環と社会

Date : 2019.4 ~ 2020.3

Place : Tokyo

Role : researcher and designer

Design Subject : urban waste circular

きっかけはイタリアのスーパーで期限切れのサンドイッチが売られていたのを見たことだ。都市の食品廃棄の現状に疑問を持った私は、フィールドワークとしてコンビニで実際にアルバイトをはじめた。コンビニは都市の中に分散しており、現代日本のインフラでもある。約10ヶ月のアルバイト及び各所のフィールドワークを通し、あらゆるステイクホルダーが複雑に絡み合った食品廃棄の実情と背景にある社会的構造を探っていった。仕事としてやらなければならぬことと個人の意見の間にあるジレンマを考えながら、近代のシステムに生きる私たちはどうあるべきなのかを考えた。最終的には私自身ができる介入として、コンポストを用いたコンビニの新たな役割・ありうべき姿を提案した。



## コンビニ店舗でのアルバイト

日によって量は異なるものの、毎日廃棄は出る。私の勤務店舗はオーナーの判断により廃棄の持ち帰りが許可されているが、それでも一部は余って捨てられている。本来は廃棄の持ち帰りは認められていないらしい。



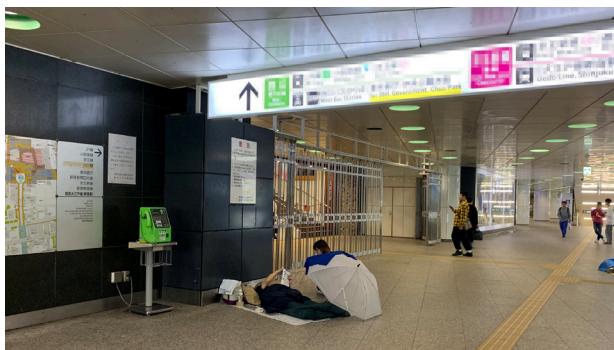


### フードバンク

各々の事情やプライドにより食べ物に困っていることを申し出る家庭は少ないらしい。職員さんと廃棄食品を配るのは難しいという話になった。



### 廃棄食品加工工場



### 新宿のホームレス

ホームレスの方数人に聞いたが、ほとんど毎食炊き出しがあるので食べ物に困っているわけではないとのことだった。  
(19年10月当時)



### 山口県上関町祝島



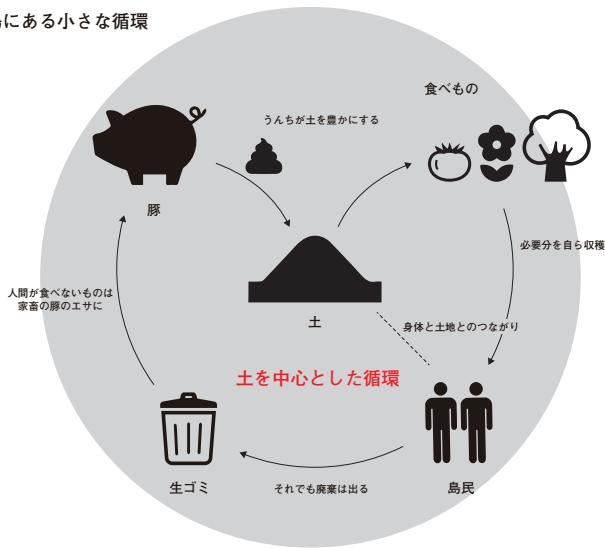
### コンポストづくり

生ゴミとコンビニの廃棄で食べなかったものを入れ続けた。毎日かき混ぜるとみるみる分解されていき、この土（地球）と自分のつながりを感じられるようになった。

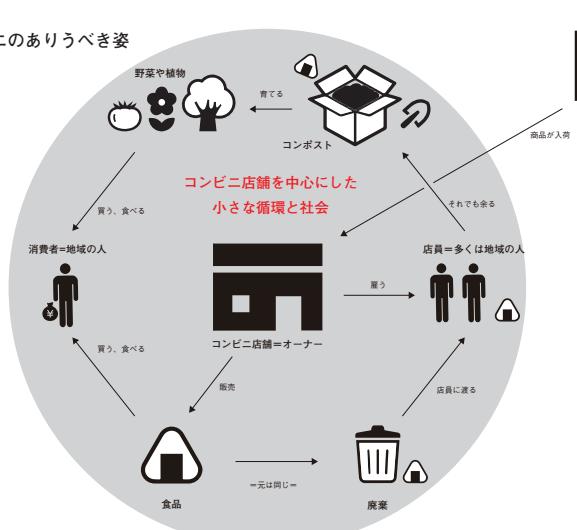
島民の生ゴミを自主的に集め、そのまま豚と牛の餌にしてその粪が自然のコンポストをついている。その土でまた自分たちの野菜を育てる。食べ物の循環、土地と身体の直接的なつながりを感じた。

また、廃棄食品に対する一つのアプローチとしてコンポストは有効ではないかと考えた。帰宅してから自分もコンポストづくりを始めた。

祝島にある小さな循環



コンビニのありうべき姿



実際に自分が働いていた店舗のオーナーと本社社員に上図の提案をし、前日にコンビニ店舗でた廃棄食品と一緒に土に還すワークショップを行った。二方ともに関心を持ってもらうことができ、提案を実現するには厳しいリアリティなどをざっくばらんに話してもらえた。

これをきっかけに、提案を小規模なシステムとして実現することが必要だと考えるようになった。

リサーチを通じ祝島の実践に大きく影響を受け、土に還す＝コンポストをつくることに行き着いた。店舗で出てしまった廃棄を店員が店内でコンポストにし、その土で野菜をつくる。売っている流通野菜に代わり、コンビニコンポストでつくった野菜をそのまま店舗で販売することができる。それを地域の消費者が買う。消費者もコンポストづくりに関わってくれるかもしれない。必要な材料は店舗や地域で手に入れることができる。コンビニ店舗を中心にした小さな循環と社会を提案できるのではないかと考えた。これは出してしまった廃棄にどう向き合うかという、一つの責任の取り方を自分自身がコンビニ店員という立場で考えた結果でもある。自分たちが出してしまった廃棄への一つの責任の取り方として店舗内で店員がコンポストをつくる。コンポストに使う材料は地域の資源を使うので、地域にも広がっていく可能性がある。



# Conveni as a City Community Center



Conveni as a City Community Center

2020.3

このようなプロジェクトは世に発信すべきだと考え、個展を行った。COV LAB というデジタルファブリケーション工房を利用させてもらい、展示空間を作った。

フィールドワークをまとめた壁面展示をはじめ、絵やコンポストの展示、ドキュメント映像を上映、作成したブックレットを販売などを行った。個展には SFC や高校の学友をはじめ、先生方、そして見ず知らずの方々まで来てくださいました。いろいろな話を交わし、プロジェクト自身も発展できた。

# HUMARIZINE

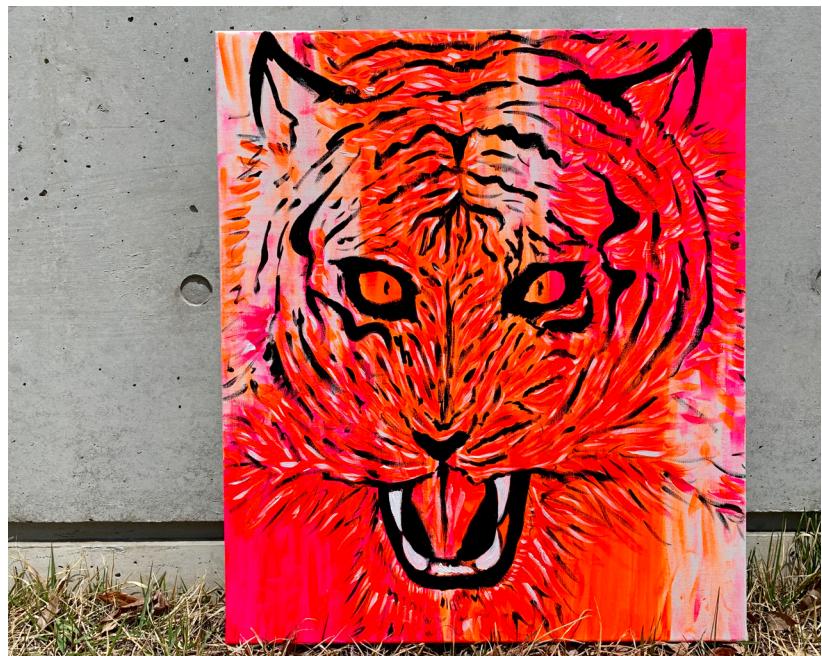
Date : 2019.4 ~ ongoing

Place : Tokyo

Role : founder, editor, and designer

Design Subject : magazine and collective

HUMARIZINE とはあらゆるイデオロギーが交錯し、分断が分断を呼ぶ複雑な世の中を仲間と共にサバイブするための共同体、そして活動を総集し年一冊出版される自費出版雑誌である。「人間的である、ということへの追求から社会を拓く」をテーマに、社会とメンバーそれぞれの研究領域を紐付けながら雑誌では毎号ごとのテーマを元に論を展開している。また、同時に私たちの仲間・領域〈ZONE〉を拡張する活動として作品制作やイベント開催などを行っている。HUMARIZINE は、私たち自らの身体をもって社会の中で実践や構想を行い、議論を展開し、これから社会を拓いていく。2019年春に私が創始し、共同体としての意味を日々思考しながら制作をおこなっている。



# HUMARIZINE

HUMARIZINE No.00 嘘

2019.6



# HUMARIZINE

## No.00 嘘

## No.00 嘘

## No.00 嘴

## No.00 嘘

はい、この「No.00 嘘」にようこそ  
お読みください。

はい、読者登録ありがとうございます。そしてお読みへ。  
はい、お読みあるお手紙とお問い合わせの返信を  
おこないます。

HUMARIZINE FOR OUR SOCIETY

はい、読者の皆様へ、世界を拓く  
はい、アーティストによる世界を拓くアーティストたちの声  
はい、アーティストによる世界を拓くアーティストたちの声  
はい、HUMARIZINE 制作費によらず  
はい、HUMARIZINE 制作費によらず  
はい、HUMARIZINE 制作費によらず  
はい、HUMARIZINE 制作費によらず

はい、あなたにこれからも世界を拓くお手伝いをおこないます。

"HUMARIZINE"人間的であることへの追求から社会を拓く、ZINEを作る！

由 HUMARIZINE % 音楽・雑誌出版

人間的である、  
ということへの追求から  
社会を拓く

**HUMARIZINE**

現在の支援総額  
**326,600円**

目標金額は300,000円

100%

バトロン数  
**79人**

○ 落成終了まで残り  
**終了**

お気に入り

おめでとうございます

このプロジェクトは、2019-05-10に募集を開始し、79人の支援により326,600円の資金をを集め、2019-06-18に募集を終了しました

[シェア](#) [いいね!](#) [ツイート](#) [LINEで共有](#) [登録済み](#) [QRコード](#)

初めての号となる No.00 の制作では出版に際してクラウドファンディングを行い、思想に共感してくれる新たな仲間と印刷のための資金を募った。なぜ人々は人間的感情を失い、自らの保身のために嘘に嘘を重ねていくのだろうか。そのような問いかげんに対し、建築・都市・芸術といった私たちの持っている視点から考察しようと、「嘘」をテーマに掲げた。自らの実践、社会を構想するコラム、自己批評のための鼎談を掲載し、思想を打ち出していった。HUMARIZINE という出版活動ないし共同体が目指すべきものに対しての、宣言となる一冊。

## HUMARIZINE No.01 産地 Farming Habitable Land

2020.8



同世代の 9 人による文章が収録されている。Covid-19 による混乱に見舞われるなか、オンラインで議論を重ね、私たちが共同体として実践を続けていくための試行と思索の土壤とは何かを考えた。このエッセンスを「産地 Farming Habitual Land」と名付け、全ての編集作業とその後の議論も「産地」の一部と考え、出版した。自分たちが置かれている足元を見つめ直した、HUMARIZINE の活動の指針となる 1 冊。

## HUMARIZINE No.02 家族

2021.7

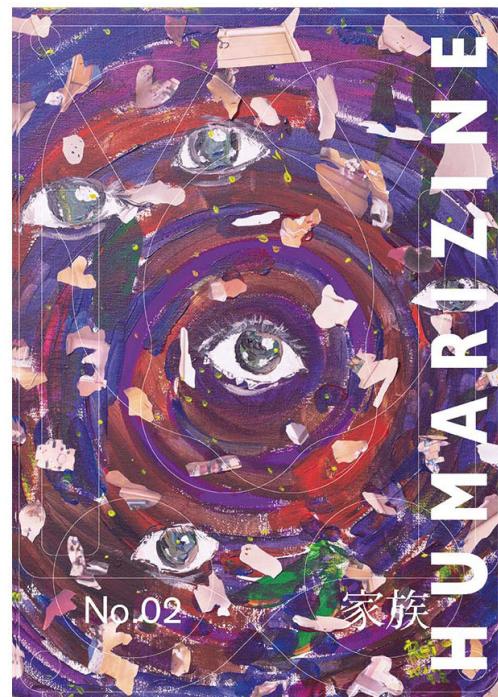
Content index		
Page	No.	Title
40-51	03	映像エスノグラファーでみる個人の意味世界 Text by Mai Kuroki Interview w/ Kana Ohashi
52-53	04	入籍した! Text & Illustration by Repon
54-57	05	林与工場見学/ Making of Wedding Dress Text by Repon & Kotaro Sato Illustration by Repon
58-59	06	結婚式つくしたものたち Text & Illustration by Repon
60-85	07	共同体は社会と空間 遊戯性を通じた共同性の創出について考える Text by Daiki Sekiguchi
	40-107	
86-87	08	結婚指輪これが全ばうだ! Text & Illustration by Repon
88-95	09	もの(者・物)たちの制作 人間と素材の工芸がゆく Text by Tetsu Matsuka
96-97	10	結婚式について Text & Illustration by Repon
98-107	11	おわりに: No.02座談会 Text by HUMARIZINE 02 Member

38

Content Index

HUMARIZINE 02 MEM

39



2021 年 4 月に私が松岡と結婚し、家族になったことをきっかけにテーマを「家族」とし、メンバーそれぞれの研究や実践と接続して議論を進めた。今号は執筆から編集全てをメンバー 5 人で完結させており、実際に集まり議論しながら内容を決めていった。HUMARIZINE が目指す共同体や、今後のやり方にヒントを与えることになった一冊。

Bookshelf Kitazawa

2020.3



Bookshelf Komae

2020.6

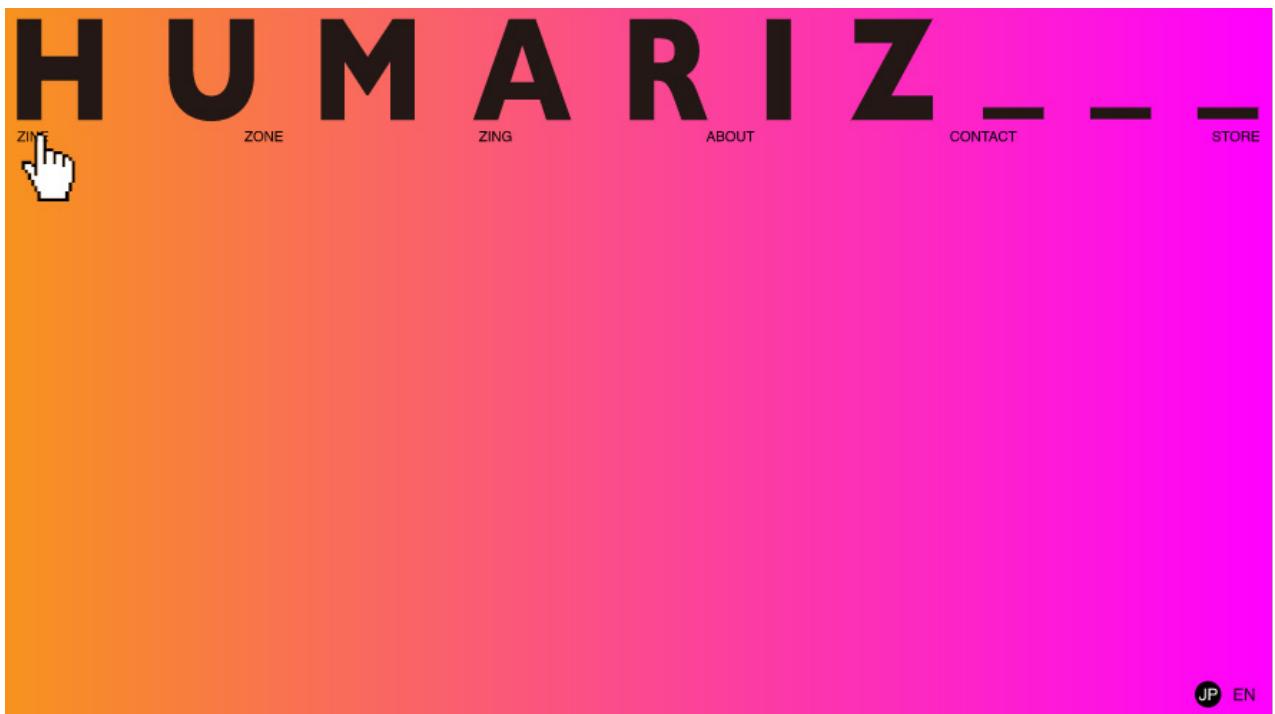


私の展示で使用した廃材を再利用し、本棚を設計した。メンバーの家に施工した。共同体としてどのように生きるかを考えるにあたって、将来的にメンバーと共に生活することを考えている。そのため、本棚制作などの生活空間に根ざした制作も HUMARIZINE では行っている。

HUMARIZINE Website

2021.6

HUMARIZINE のウェブサイト。雑誌の HUMARIZINE、雑誌以外で制作しているものや開催したイベントをアーカイブする HUMARIZONE、そして日々の思考・思想をアーカイブする HUMARIZING の 3 部構成によって成り立つ。



# コンビニ廃棄食品でつくる土、 それを中心に循環するまち

Date : 2020.6

Place : Tokyo

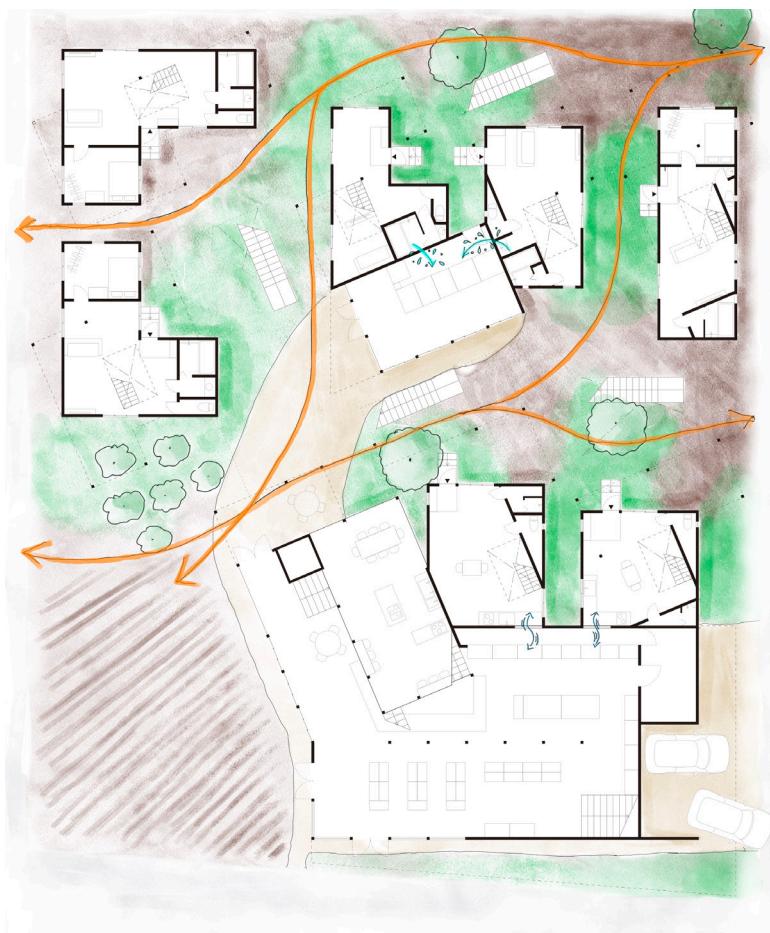
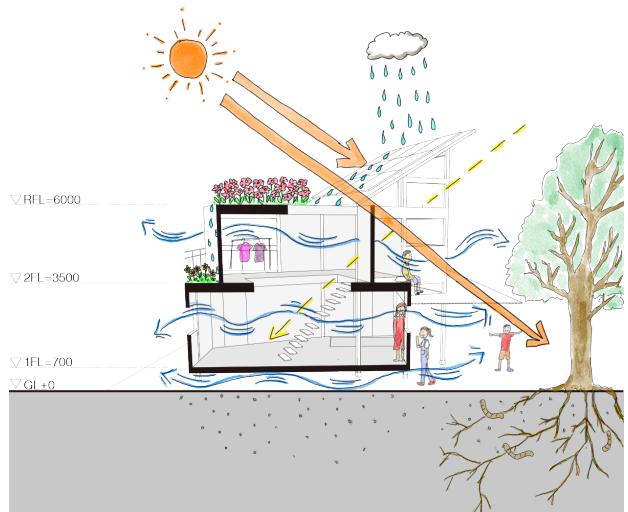
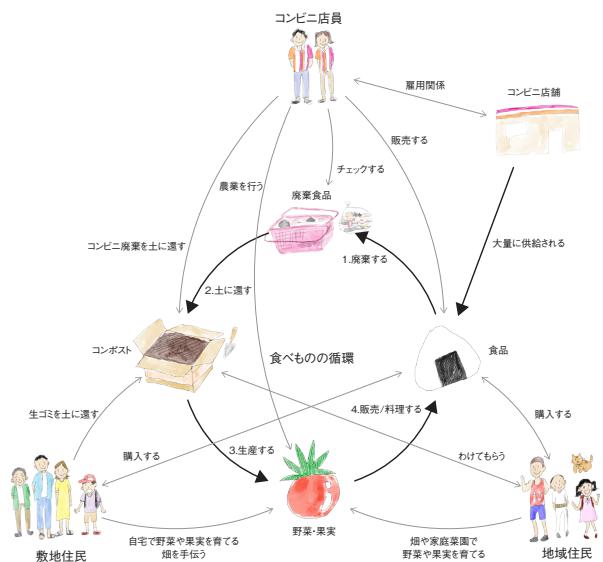
Role : designer and illustrator

Design Subject : architecture

POLUS 学生設計コンペで提出した作品。その年のコンペのテーマは「地球につながる新しい風景の街」だった。私の卒業制作で行ったりサーチをベースに、区画の中にコンビニと集合住宅を設計。住民とコンビニスタッフが共に廃棄食品を土に還し、地域住民ともコミュニティをつくり、野菜を生産するという区画の中で食べものの循環が起こる設計になっている。そのため風向きや日光、土を基準に設計がなされている。また、私の卒業制作のテーマであった「コンビニ店舗を中心とした小さな循環」を建築に具現化した提案になった。



# Living with Combini and its food waste



# Wedding Party

Date : 2021.7

Place : Tokyo

Role : designer, organizer, and bride

Design Subject : wedding ceremony

2021年7月、SFCで出会い、HUMARIZINEなどのプロジェクトと共に進行するパートナー・松岡大雅との結婚式を開催した。コロナ禍・予算がないというリアルな問題に次々と直面し、それでもなんとか開催にこじつけようと全てを自分たちの手で企画・デザイン・制作を行った。当日は70人の参加者と共に多摩川の河川敷でゲリラ結婚式を行った。食事や進行、制作物など全て、二人の地域や大学・高校での仲間の協力を得て実現した。



## 結婚式会場

2021.7



会場は松岡の地元である多摩川河川敷を公式に占有するつもりであった。公共の場所としての使い方を結婚式という前例を作ることで広げたいと考えていた。そのため場所を管轄している狛江市役所と協議を重ね、使用できる運びとなっていたところをコロナの感染拡大により断念を余儀なくされた。その後も河川敷付近の旅館と交渉を行ったり提供する食事を地域の飲食店にお願いするなど、地域との関わりを持ちながらの開催を目指した。

引き出物

2021.7

私と松岡大雅の結婚式にて配布した引き出物は全て二人によるデザインのもと、手づくりで行なった。

トートバッグは、パターンから起こし、布をカットしてミシンで手縫い。そこにハトメを打ち、紐を通して虎のイラストを一枚一枚シルクスクリーンでプリントをした。

食器トレーは3D モデルでデザインし、Shopbot で修正材を切り出し、虎の焼印を押して仕上げた。

タオルは虎のイラストを中心に温泉タオル風にデザインした。



ウェディングドレス

2021.7



友人のファッショントレーナー・佐野虎太郎がデザイン・縫製を担当した。最終的に土に還せるようにすることが大事だと考え、土にも還りやすい 100% オーガニックリネンの生地を選んだ。生地は滋賀県の林与さんという昔からの麻織物産地にある工場へ見学に行き、特別にドレスに合う素材を織っていただいた。

結婚指輪

2021.4



石を拾うところから始め、瑪瑙の産地で有名な茨城県久慈川流域に車を走らせ、川岸の砂利をさらって瑪瑙を拾い集め、それを元に指輪をデザインした。瑪瑙を乗せる土台に使うシルバーは、私の使っていないシルバーアクセサリーを溶かして再利用した。

# Master in Design for Emergent Futures

Date : 2021.9 ~ ongoing

Place : Barcelona

Role : student

Design Subject : emergent futures

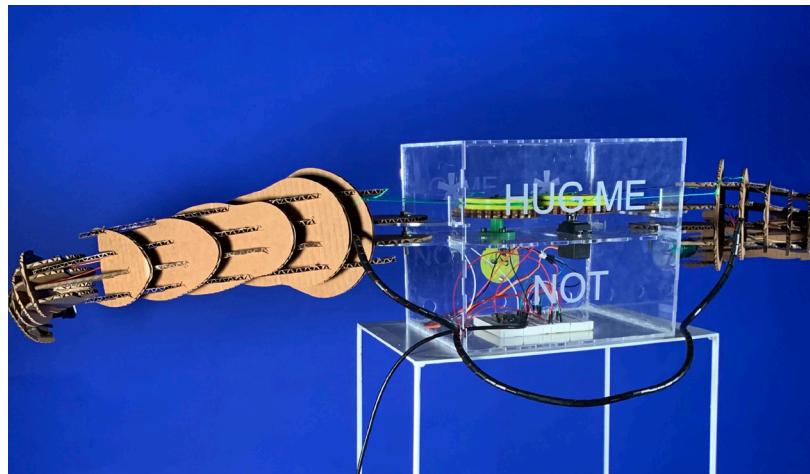
IaaC(Institute for Advanced Architecture of Catalonia) はスペイン・バルセロナにあるファブラボバルセロナを拠点にした建築大学院である。ファブリケーションなどのテクノロジーや IaaC が重きを置いているバイオロジーを融合させたデザインの研究を先進的におこなっている世界的な拠点でもある。私は MDEF(Master in Design for Emergent Futures) という、あらゆる分野を超えたデザインによって差し迫った未来に対する一つの提案を行うことを目指す修士コースに在籍している。学部卒制の延長として、コンポストを用いた都市デザインのあり方を模索中。



HUG ME NOT

2021.11

電子工作やファブリケーションを用いてグループごとに役に立たない機械を作る課題。私のグループは触覚センサーなどを用いて「ハグできない機械」を作製した。私は主にデジタルファブリケーションの部分を担当し、腕の部分の 3D モデリングやレーザーでの出力・組み立てを行った。



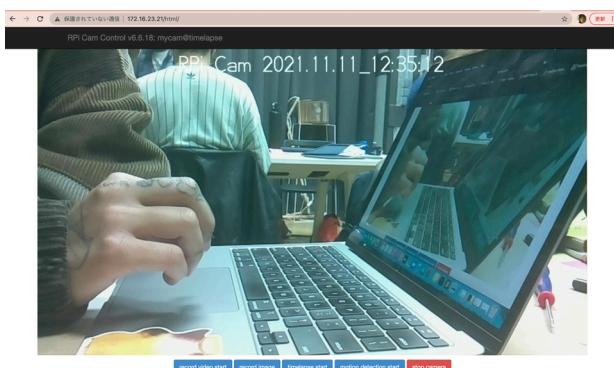
## Design Dialogue Exhibition

2021.12

社会の中にある課題を汲み取り、体系化しながら自分のプロジェクトしていくためのプロセスを見せる展示会。私はコンポストを通してクラスマイトらとコミュニケーションを試みた。将来的にコンポストを広範囲に普及していくことで、来る地球レベルの課題にも立ち向かえるデザインをしていく目標を立てた。



## Term 1 Class



テクノロジーやバイオロジー、電子工作、デジタルファブリケーションなどのインプット・アウトプットを中心に授業が展開される。これらの領域を横断しながら自分のプロジェクトを体系的にかたちづくっていくことが求められている。

# Student Build Campus

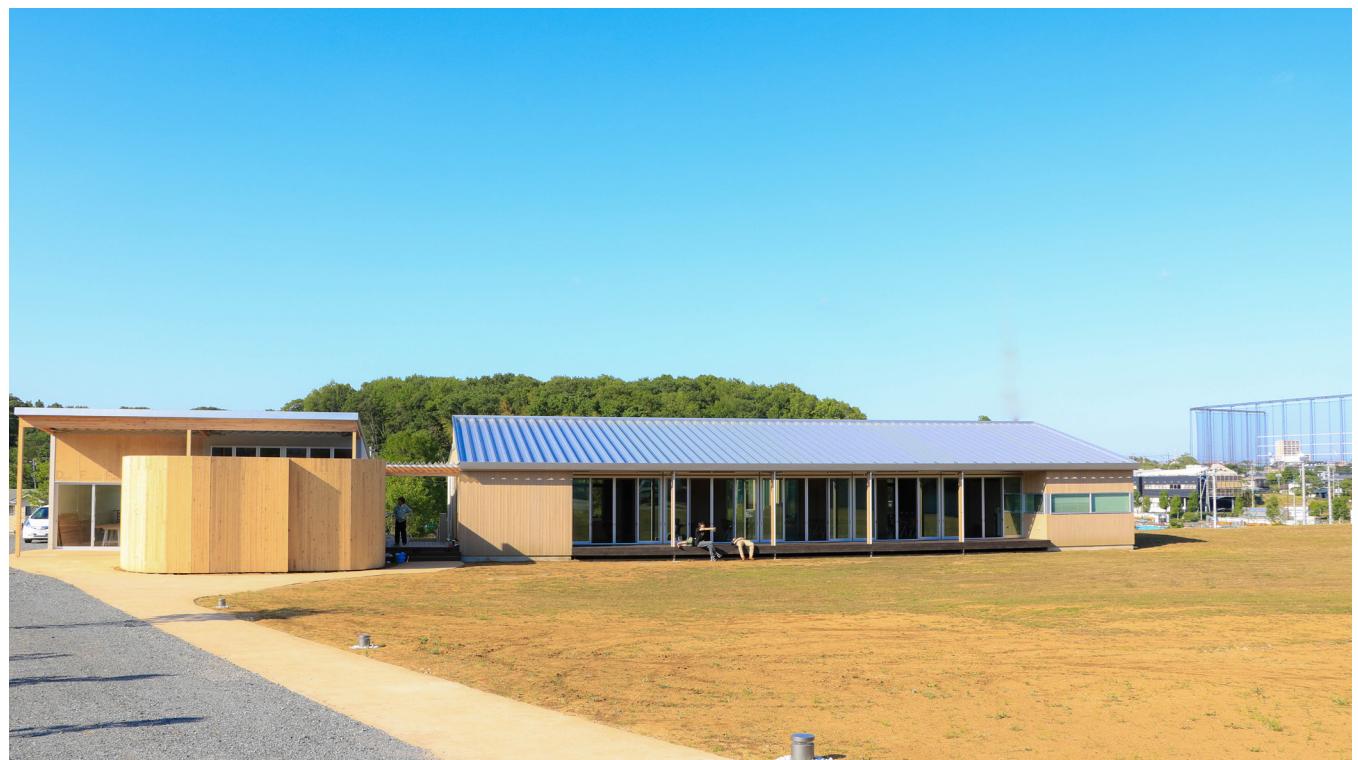
Date : 2016.4 ~ 2018.3

Place : Keio SFC

Role : designer and action maker

Design Subject : campus

Student Build Campus (SBC) とは SFC の学生を起点に教職員や卒業生が一丸になって新しい大学のあり方を考え、実際につくっていくプロジェクト。滞在型教育施設及びその使い方、ハードからソフトまでをデザインし、自分たちの手で未来のキャンパス・学びをつくり続けることを目標に活動を行なっていた。SBC の主な運営やデザインをおこなっていたのが SBC 合同研究会である。私は研究会が発足した 2016 年春から参加し、冊子や展示デザインやタクティカルアーバニズムに影響を受けたボトムアップアクションを行なっていた。





YEAR BOOK 2016

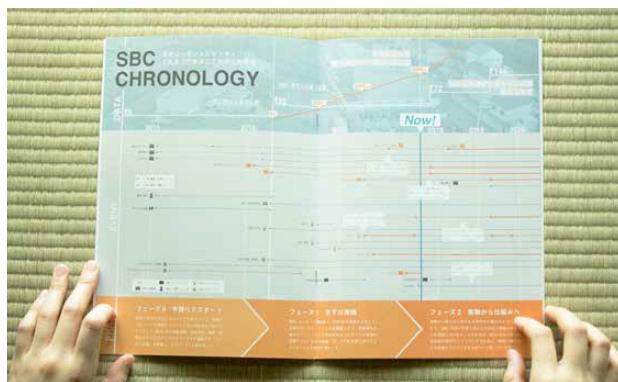
2017.3



SBCのような学生中心のボトムアップ型プロジェクトは、きちんと記録し続けていくことが大事だと考え一年の総括を行うYEARBOOKを出版した。私は編集長を務め、次年度の入学説明会で新入生に配布を行った。

YEAR BOOK 2017

2017.10



SFCが毎年六本木ミッドタウンで開催している研究発表展示の場・Open Research Forumにて展示した2冊目のYEAR BOOK。私はコンテンツの編集・デザインを行った。

ひまわり大作戦

2016.7



ボトムアップアクションに興味を持った私は、SBC の滞在型教育施設及びその土地が大学学事によって厳格に制限されていることに疑問を感じた。こっそりとひまわりの種を植え、見事咲かせることに成功した。その後大学側には怒られたが、大学という場所は誰のものかを考え直すきっかけを SBC においても与えることができた。

ハウスサイン

2018.3



滞在型教育施設の部屋番号。施設のコンセプトである、ベニア合板でつくられた構造体の形を模してデザインした。レーザーカッターで制作。



ウッドデッキ大作戦

2017.7

SFC の中に設置されていた SBC プロジェクトのハブ・SBC センターが解体・移築されることになった。すでに学生の憩いの場として利用されていた場所を残すべく、建物周囲のウッドデッキだけを残す案を提案した。結果、学事を動かすことは難しかったものの、SBC と学生の関係性を再考するきっかけになった。



# Veneer House Project

Date : 2018.4 ~ 2020.3

Place : several

Role : designer and builder

Design Subject : architecture and local community

SFC 小林博人研究会はデザインビルトをモットーに、日本の都市・地方・海外まで足を運び、それぞれの土地で建築や都市デザインを通したアクションをおこなう研究会だ。その中で私が所属していたベニアハウスプロジェクトはベニア合板のみを使った工法で設計を行い、板状の材を切削する CNC ルーターで合板を切り出し、実際敷地のある土地に住みながら施工までを自分たちの手で行うプロジェクトである。私は 2018 年春から卒業までこのプロジェクトに所属し、ベニアハウスのデザイナー・ビルダーとしてチームと共同しながら活動を行なった。



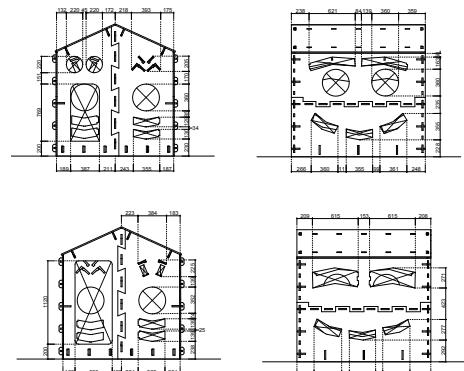


ベニア・カードハウス

2018.11



Open Research Forum にて展示した制作物。ベニアハウスの根幹にある「誰でも施工・解体ができる」というアイデアをわかりやすく伝えるために、イームズのカードハウスを元にした構築物を極薄ベニアでデザインした。写真や文字などを転写し、カードのように遊びながら組み立てができる。

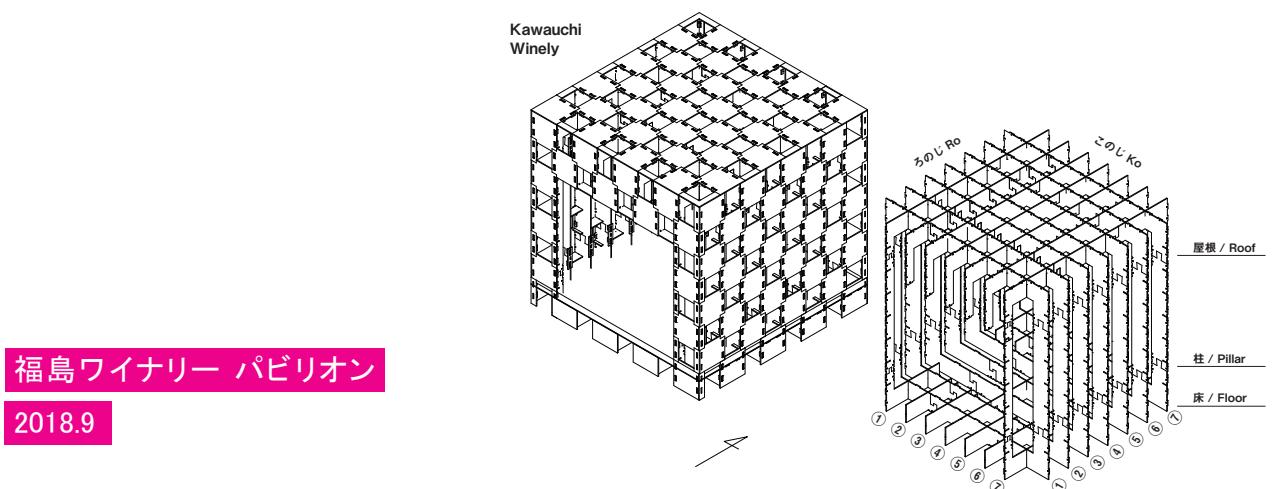


子供のためのベニアハウス

2018.7

子供のための遊具としてのベニアハウスを設計施工した。子供が自由に遊びを生み出せるようさまざまな形で壁面や屋根をくり抜いたデザインにした。くり抜いた形は、テーブルや椅子などの家具になっている。SFC にある CNC ルーターの Shopbot で切り出しを行い、田園調布小学校で実際に子供たちと一緒にワークショップを行った。





原発事故の被害を受けた福島県の小さな村・川内村は復興のためにワイナリーの運営を始めた。ベニアハウスプロジェクトは復興に協力すべく、ベニアハウスのパビリオン建設することになった。滋賀県にある工場からベニアを切削するための Shopbot を運び出し、ワイナリーの近くにある倉庫に移動させた。実際に村に住みながら設計を行い、Shopbot によってベニアハウスの部材を全て自分たちで切り出した。試行錯誤をしながら村の人々と協力し施工を行った。



# フジワラテッペイ アーキテクツラボ

Date : 2020.9 ~ 2021.7

Place : Tokyo

Role : researcher and editor

Design Subject : architecture and research

フジワラテッペイアーキテクツラボ（フジワラボ）は建築家・藤原徹平が代表を務める建築設計事務所である。フジワラボには建築家だけではなく、設備エンジニア、ランドスケープデザイナー、ワークショップデザイナー、編集者、リサーチャー、学芸員、音楽家など多様なスキルや興味を持ったメンバーが参加している。プロジェクト一つ一つの背景をよく考え、限られた予算や資源を創造的に活用することを提案し、プロジェクトを共に育てていくことを実践している事務所。私は2020年夏からリサーチャー・エディターとして勤務し、自身の活動と結びつけながら建築を支える意味の構築をおこなった。



## PLOT 設計のプロセス展

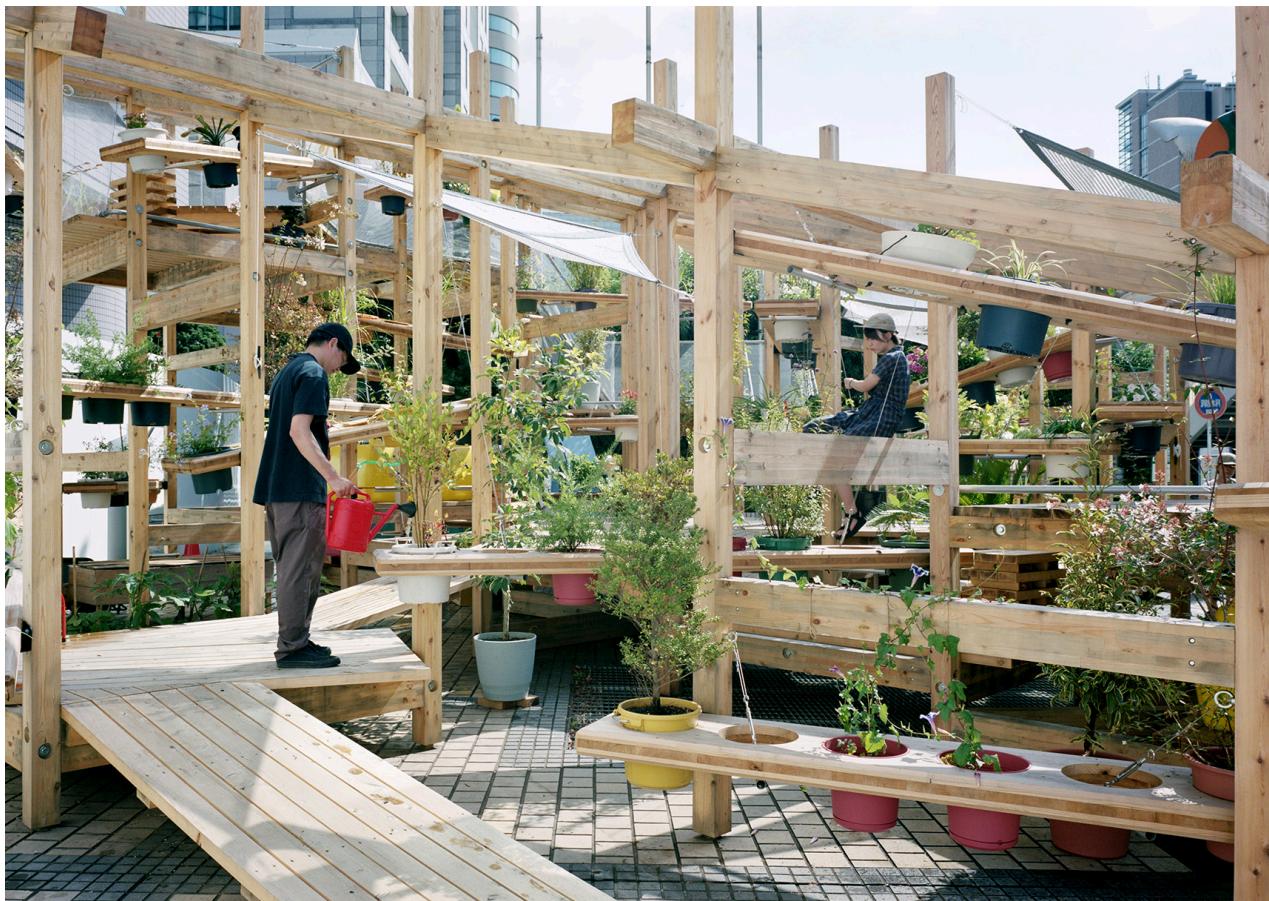
2021.11



毎年 GA gallery で行われている「PLOT 設計のプロセス展」。フジワラボは、現在進行中の鹿児島県・霧島市の集合住宅及び複合施設のプロジェクトを展示了。私は展示のキュレーション及び展示物の制作を行った。このプロジェクトはリサーチを中心しているため、施主やプロジェクトの発案者である現地住民に鹿児島まで会いにいき、インタビューをするなどしてリサーチブックを制作した。他にも模型やドローイングなども制作し展示了。

ストリートガーデンシアター

2021.7





パビリオントウキョウの出展作品として表参道はこどものしろ前に設置された植物のためのパビリオン。私は東京の路上と園芸の関係を実際に街歩きしながらリサーチし、それほどどのように建築という形に起こすかを考えた。また、リサーチの記録を冊子にするなどの活動を行い、江戸時代から現在まで続く路上園芸や植物と人間の関わりを真夏の大都市の中で提示した。

# 全感覺菜

Date : 2020.5 ~ ongoing

Place : Tokyo

Role : farmer

Design Subject : urban farming

マヒトウ・ザ・ピーポーをフロントマンに置く  
GEZAN というロックバンドが行っている屋上  
菜園。毎年 GEZAN が主催していた「全感覺祭」  
という都市型音楽祭はコロナによって開催断念  
を余儀なくされ、コロナ禍における都市におい  
てできることは何かを考えた結果がライブハウ  
スの屋上で菜園をやることだった。私は菜園で  
実った野菜を未来への希望につなげるためにメ  
ンバーと共に農作業を行った。





# 都市と芸術の応答体

Date : 2020.4 ~ 2021.2

Place : online

Role : participant

Design Subject : urbanism and art

横浜国立大学が主催する、都市空間に創造的に応答していく視点を持ったアートマネジメント人材育成プログラム。2020年度は都市と芸術の関係を根底から問い直すために、「土木と詩」というテーマを掲げ、さまざまな対話と作品の制作を行った。



# 今、渋谷にいる人に 見せたい展

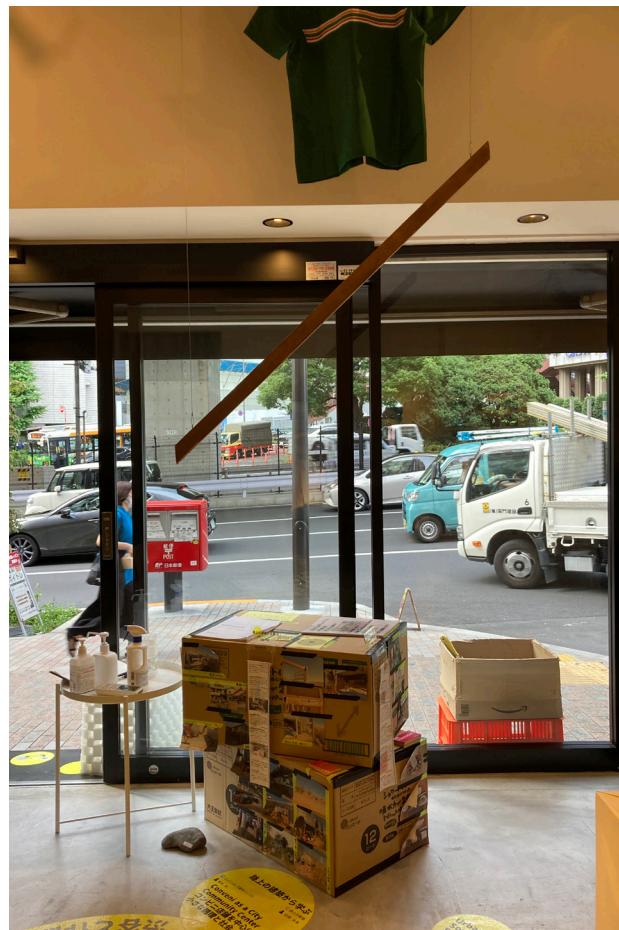
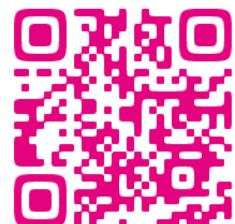
Date : 2021.6

Place : Tokyo

Role : exhibitor

Design Subject : exhibition

渋谷にまつわる設計・制作を集めたグループ展。建築や都市をテーマに設計制作を行う12人の学生により、渋谷某貸ギャラリーで開催された。私は卒業制作でのプロジェクトを展示了した。



# スロープの家

Date : 2018.4 ~ 2019.3

Place : SFC

Role : student

Design Subject : architecture

坂茂が教鞭を執るスタジオの授業での作品。  
神奈川県藤沢市のある土地に家族のための住宅  
を作るという設計要件のもと設計を行った。  
巨匠コルビジュエのサヴォア邸を分析し、コル  
ビジュエが提唱する近代建築の原則の一つである  
スロープを家の中心に配し、そのスロープに  
よって子供部屋や寝室などの空間をつくること  
を試みた。また、ピロティや屋上庭園など現代  
日本の家に合うような利用方法を考えた。



# House of Slope

