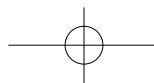
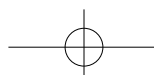
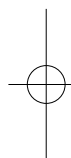
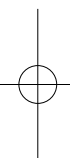
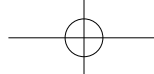
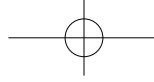


Portfolio

Zhou Yuru







Zhou Yuru

周 雨茹

シュウ ウジヨ



シュウ ウジヨ

Education

- 1999 中国江蘇南京市生まれ
- 2017 南京建業高等学校 卒業
- 2021 南京芸術学院工業デザイン学部 卒業
- 2023 日本安達日本語学校 卒業
- 2024 東京デザイナー学院 卒業見込み

Profile

南京芸術学院工業デザイン学部ディスプレイデザインを学び。大学ではさまざまな体験型スペースを作り、空間作りに興味を持つようになりました。

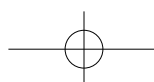
特技 日本語能力試験N 1 (2022年7月取得)
College English Test Band 4 (CET-4) 取得
パステク検定 2級 取得

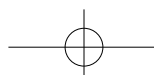
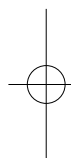
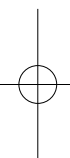
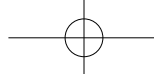
趣味 舞台観劇 ライブ鑑賞 コーヒー巡り 絵を描く

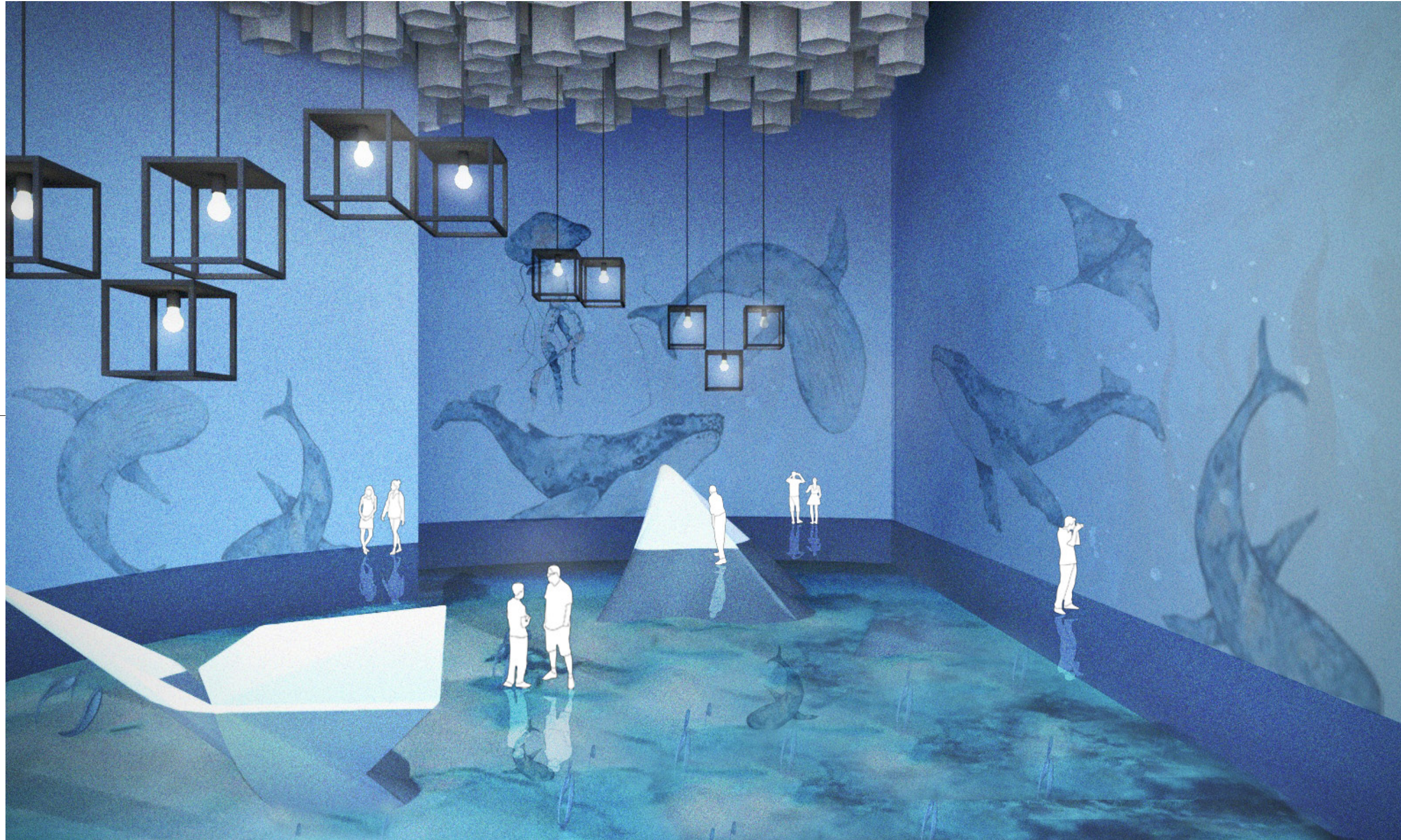
- 2018-2019 学院優秀学生奨学金
- 2019-2020 学院優秀学生奨学金
- 2020-2021 学院優秀学生奨学金
- 2020-2021 第八回全国大学生デジタル芸術デザイン大会 華東地域一等賞 全国三等賞

Softwear Skill

Photoshop	■	■	■	■	■
Illustrator	■	■	■	■	■
InDesign	■	■	■	■	■
AutoCAD	■	■	■	■	■
sketchup	■	■	■	■	■
procreate	■	■	■	■	■
3Dmax	■	■	■	■	■
Premiere	■	■	■	■	■
Vectorworks	■	■	■	■	■







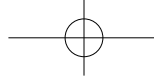
海と私たち

制作時間：一ヶ月
位置関係：中国上海
タイプ：工場改造&ディスプレイ
ソフトウェア：
Photoshop、AUTOCAD、Sketchup

地球の約7割は海といわれており、そこには多くの生物が住んでいます。私たちは陸に住んでいますが、海に助けられ、また海で生まれた資源を消費して生きています。しかし、私たち人間のこれまでの活動により、海が汚染され続け深刻な状況にまで陥っています。

本作品は、絶滅寸前の魚の視点に立ち、現在海に存在する環境問題や海洋生物が直面する危機を体感することを目的としています。

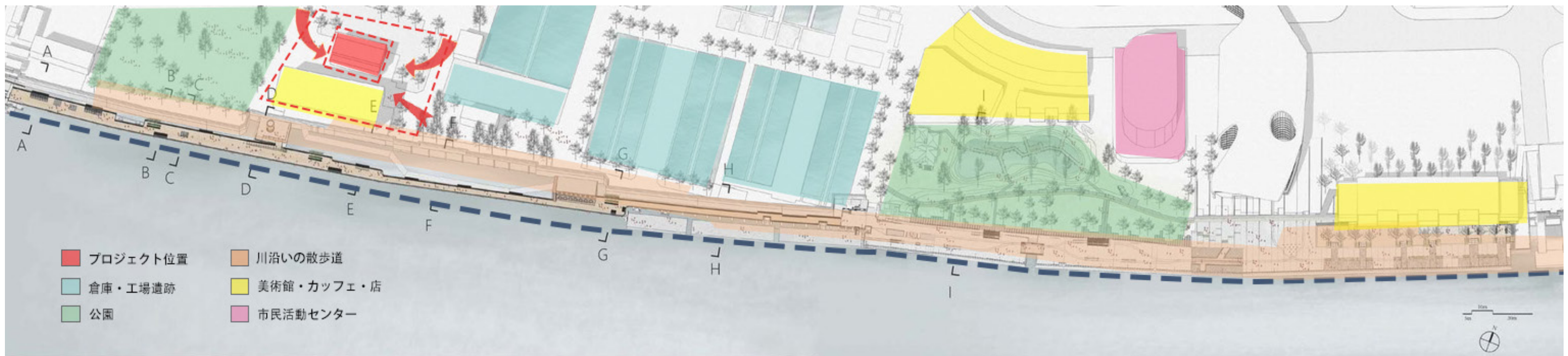
「私」の体験を通して、「私」の死が理解される。来場者は、物語に参加し、体験し、海洋生物の生と死について考えることができます。

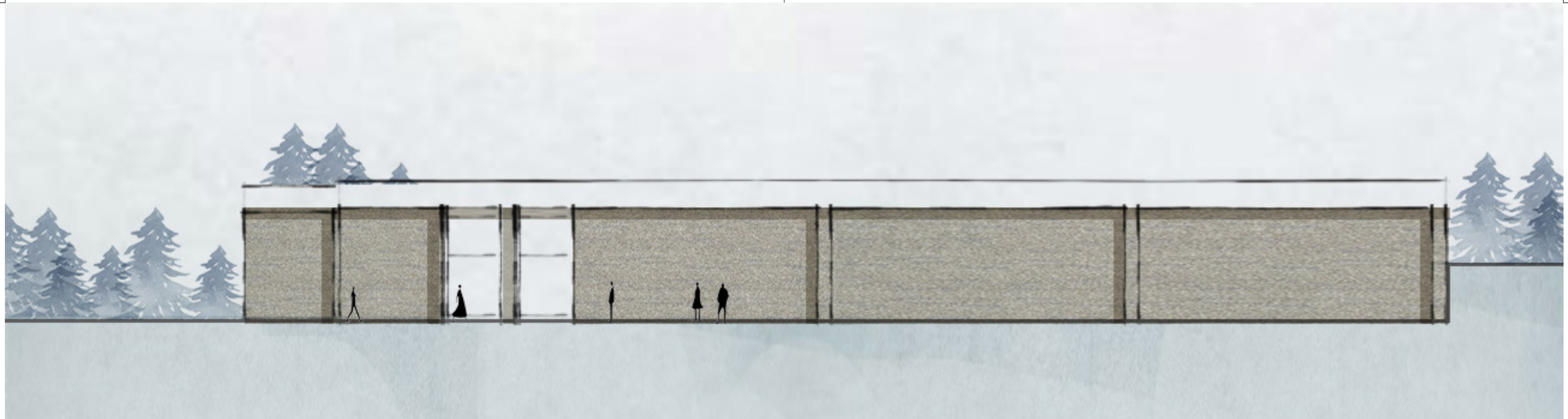
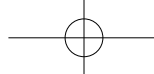


ロケーション分析

ロケーション

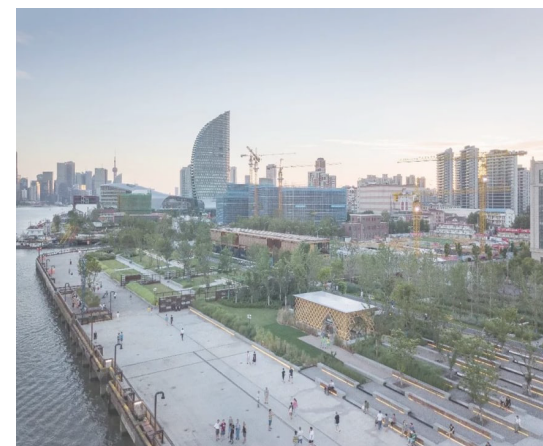
このプロジェクトの敷地は、上海の楊浦濱江にある使われなくなった倉庫です。楊浦の川沿いはもともと工業地帯で、工場や倉庫、ドックなどが数多く立ち並んでいました。1980年代から1990年代にかけて、楊浦河畔の工場は徐々に閉鎖され、当局は楊浦河畔をウォーターフロントとビジネス空間として整備しはじめた。



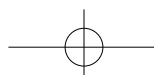


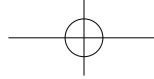
プロジェクトの敷地は上海の楊浦河畔に位置し、周囲は廃工場と自然環境に囲まれる

周辺環境



19世紀から20世紀にかけて建設された、上海機械製造局、瑞吉毛糸工場、瑞栄造船所、楊修普水庫など300以上の古い工業工場は、上海の近代産業の勃興を見守ってきたのです。1990年代の都市再開発により、楊浦の川沿いにあったこれらの工場は、徐々に歴史の舞台から退いていった。





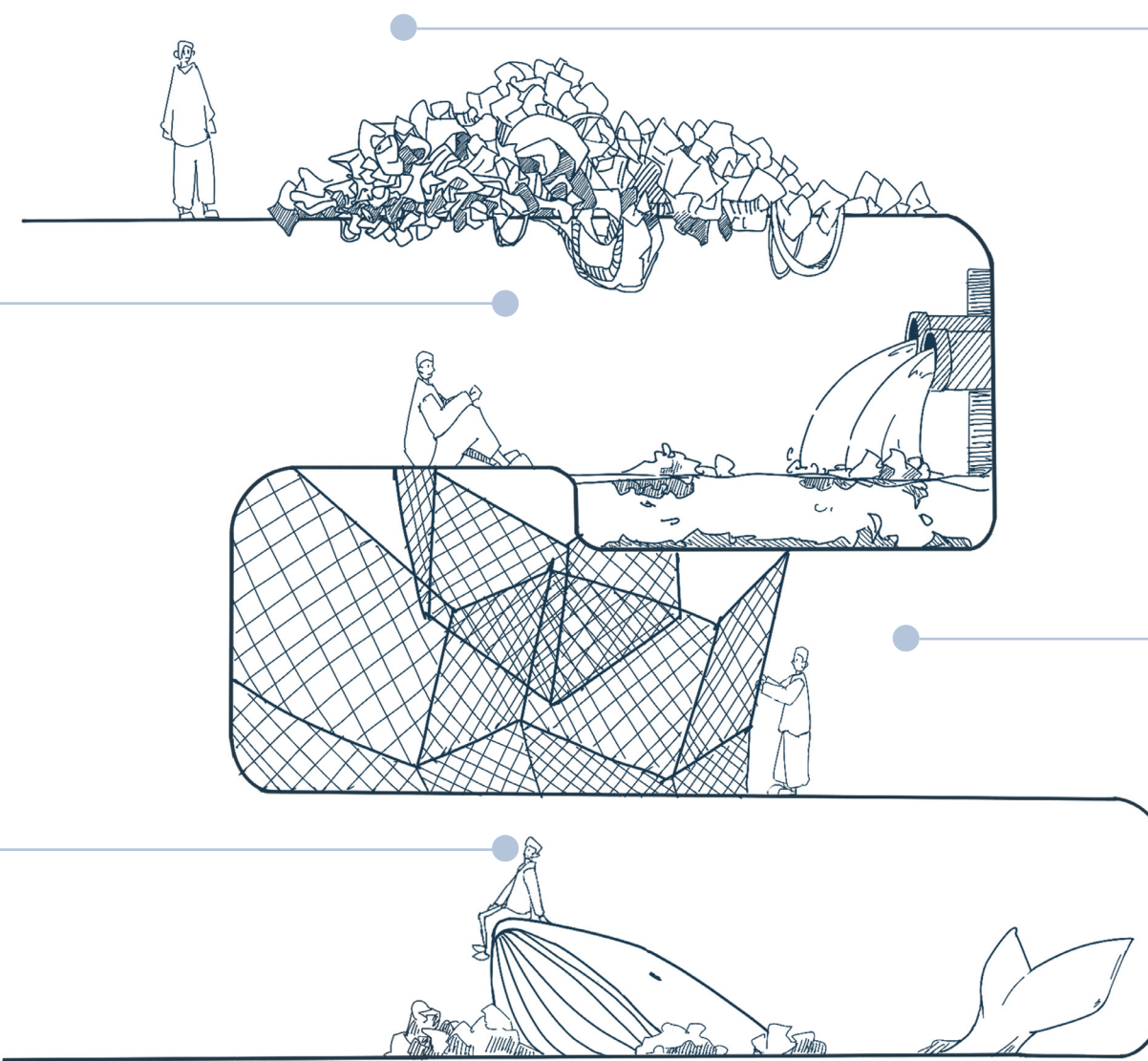
ストーリーライン



② その時、濁った水の中に入ってしまい、その臭いがとても気になりました。目の前の道路が見えないので、出口を探し回って脱出することになった。途中、死んで久しい魚の死体が浮いているのを見た。この濁った水の中にある魚の腹の白さは、とても恐ろしいものでした。



④ 海の底で、鯨の死骸がゆっくりと海の間に沈んでいくのが見えた。その死骸はさまざまな生物によって分解され、多くの海の生き物の食料となった。そして、そのようなユニークな生態系が、海に新しい種をもたらすのです。



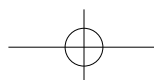
① 私は家を失い、孤独な旅に出ることになった。ここで、ゴミに絡まった亀を見ました。甲羅が変形しており、もうすぐ死んでしまうことが分かりました。また、ゴミを食べて死んでしまった海の生き物も、捨てられたゴミと一緒に海面に漂っていた。



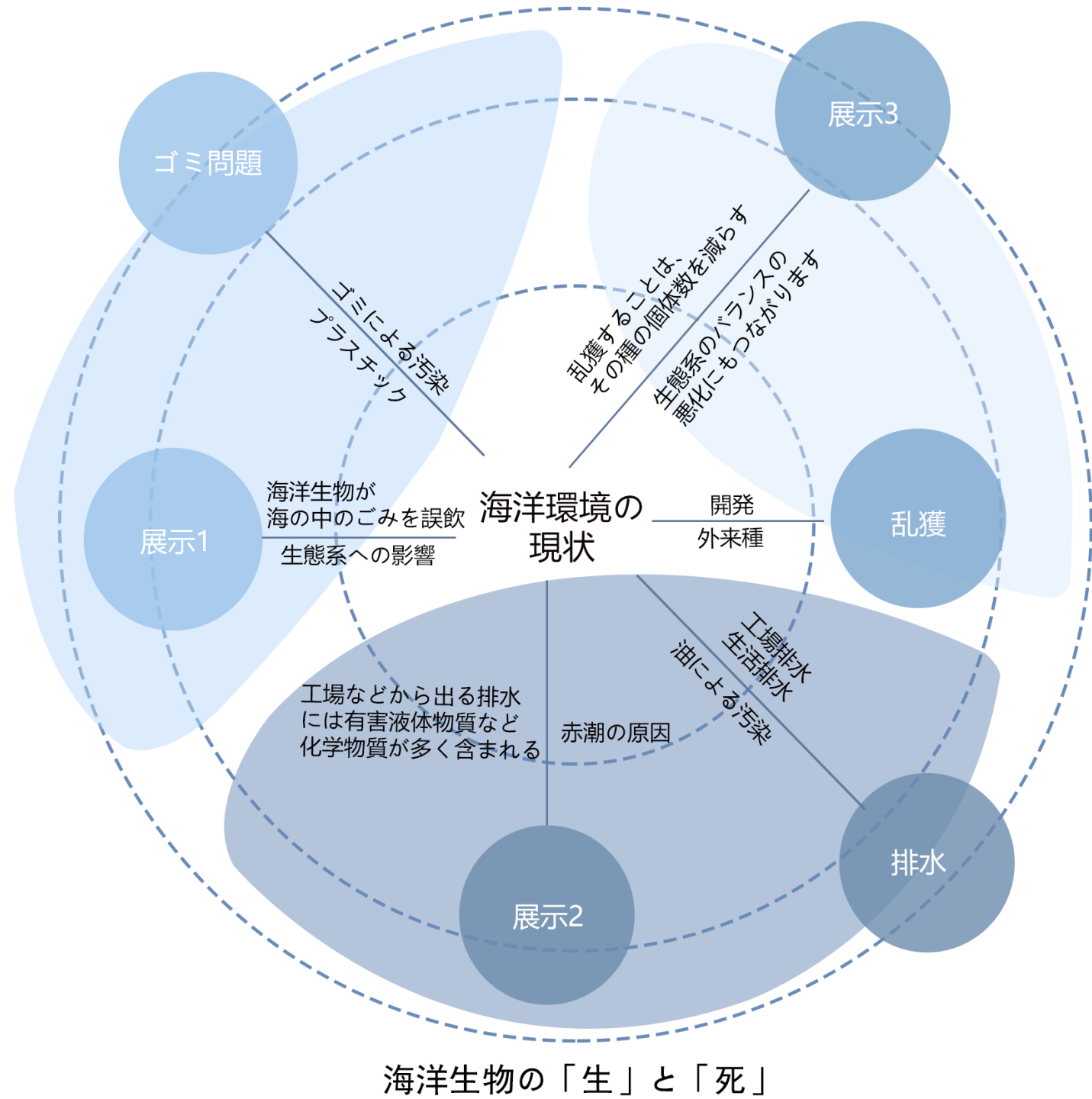
③ 旅を続けていると、空から漁網が降ってきて、陸に上がりそうになった。「私」は逃げましたが、周りの魚はみんな人間の船に連れて行かれてしまいました。見ていて恐ろしかったが、どうすることもできなかった。



死は新たな生命をもたらすことができる。
では、人間と自然はいつ友好的に共存できるのだろうか。



マインドマップ



ディスプレイ全体は、ゴミ、汚水、乱獲の3つのセクションに分かれています。最終的に鑑賞者は、これまでの空間の体験を通して、海洋生物の「生」と「死」について考えることとなります。

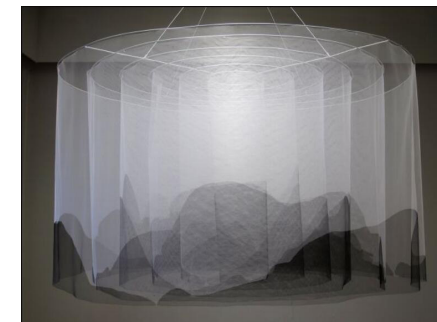
展示スペースに使用されている素材

展示 1



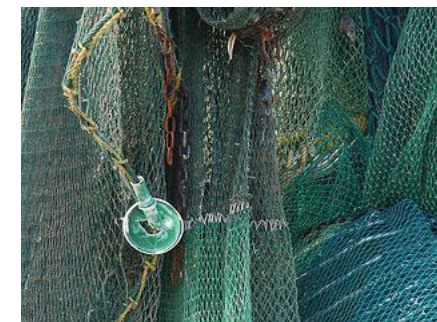
魚のおもちゃとゴミ

展示 2

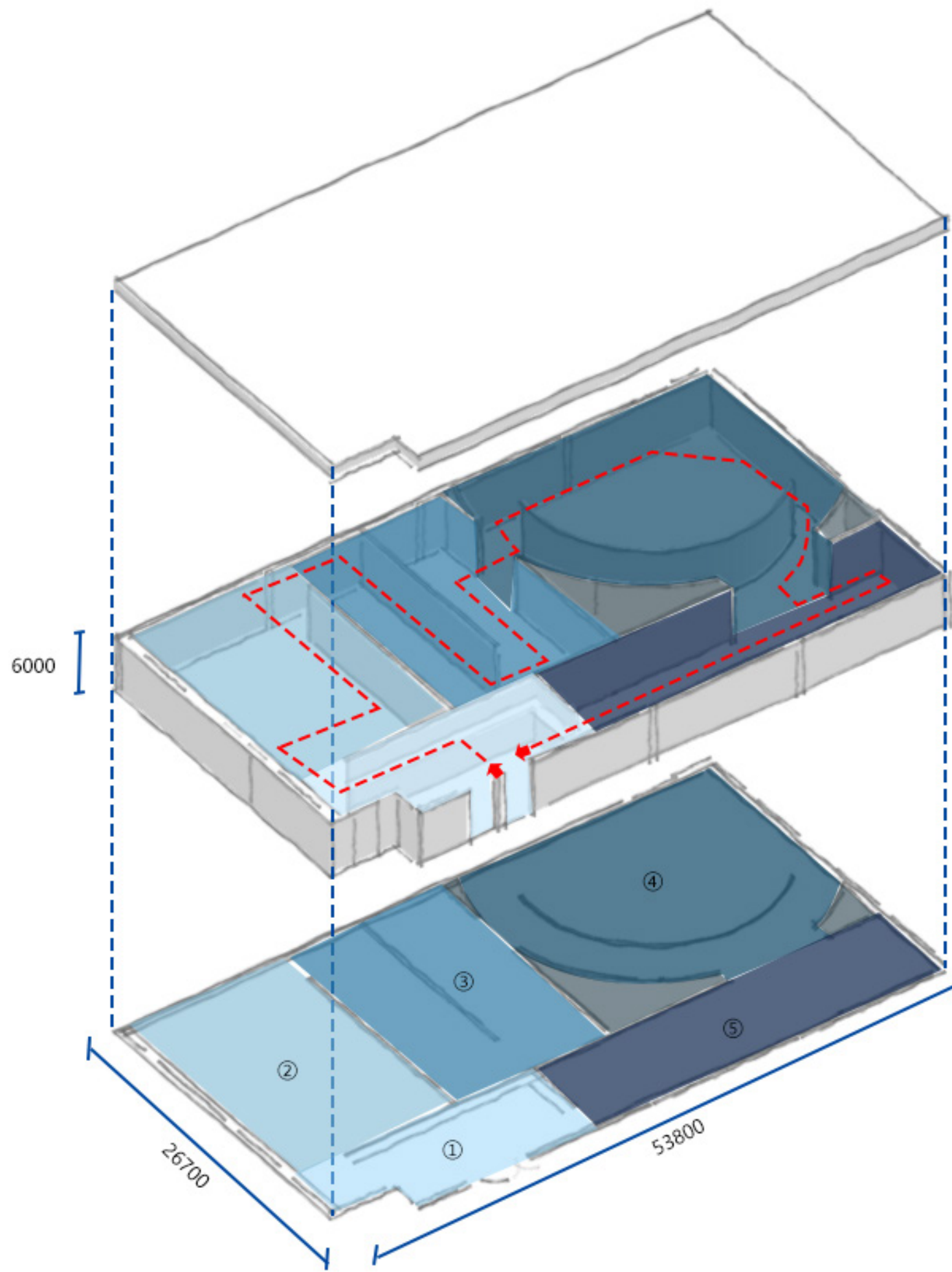
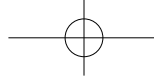


魚のおもちゃとゴミ

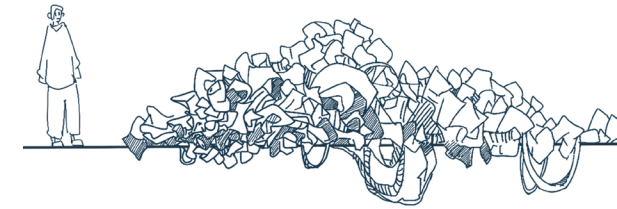
展示 3



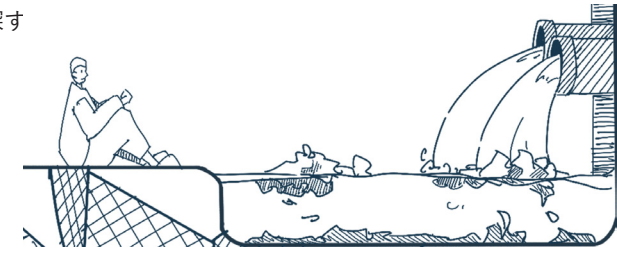
漁網



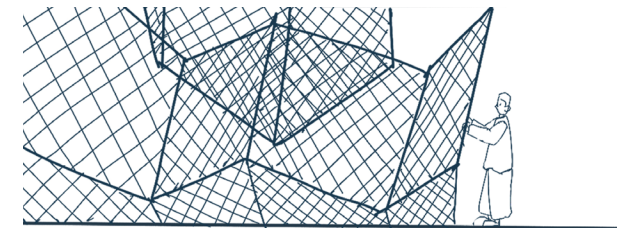
①展示1 --- ゴミ
魚のお腹にゴミを引き出す



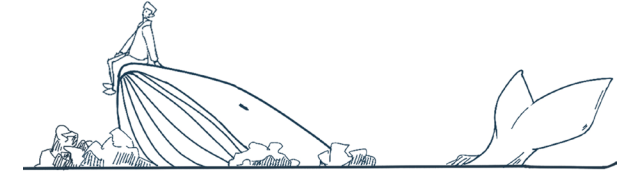
②展示2 --- 排水
濁流の中で出口を探す



③展示3 --- 乱獲
漁網から脱出

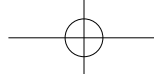


④展示4 --- 体験、思考
海洋生物の「生」と「死」を思考される

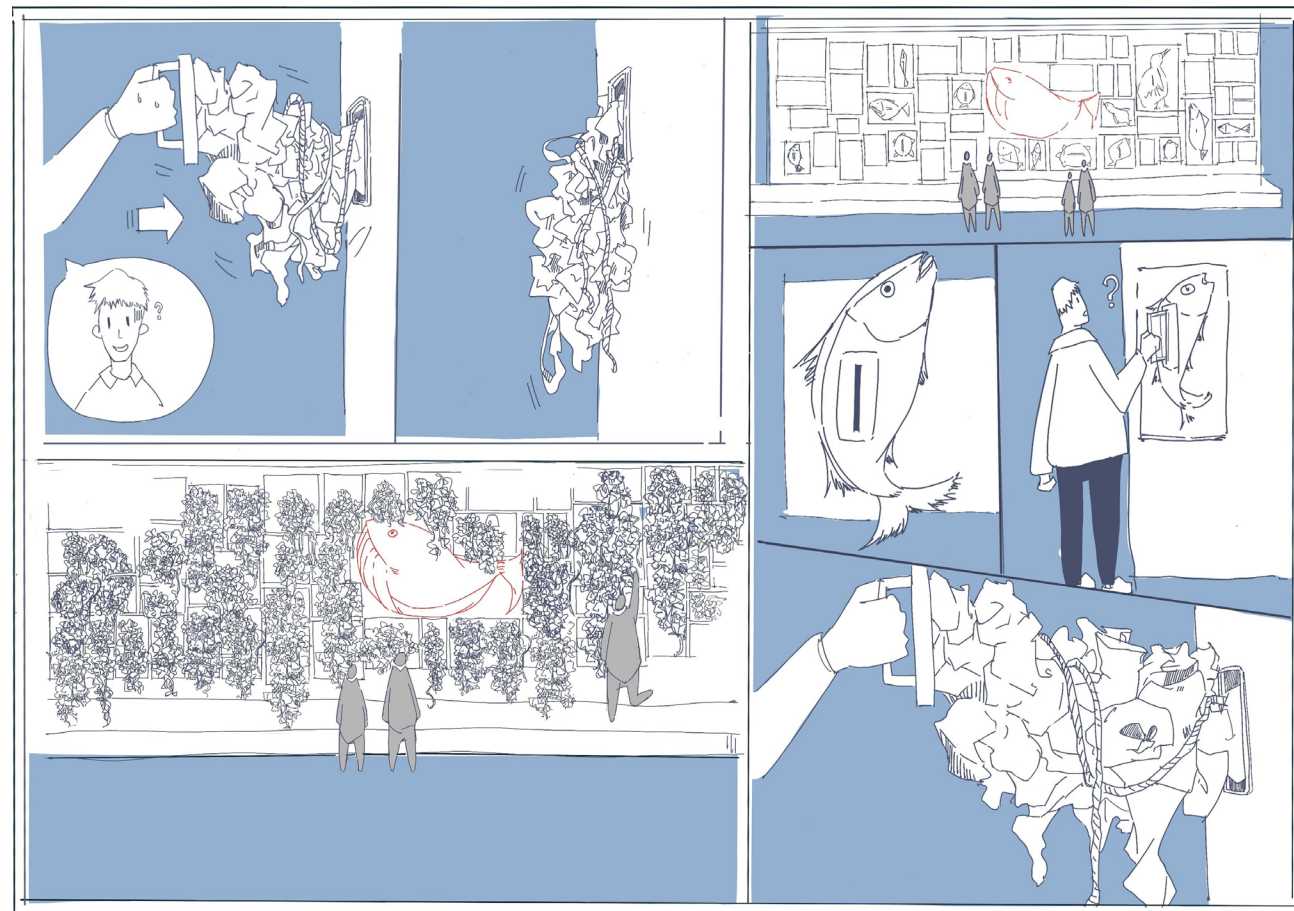


⑤周辺グッズショップ

始まった空間全体が終わるとき再び戻ってくる。最初の空間が時間とともに変化している。



展示1 — ゴミ 魚のお腹にゴミを引き出す



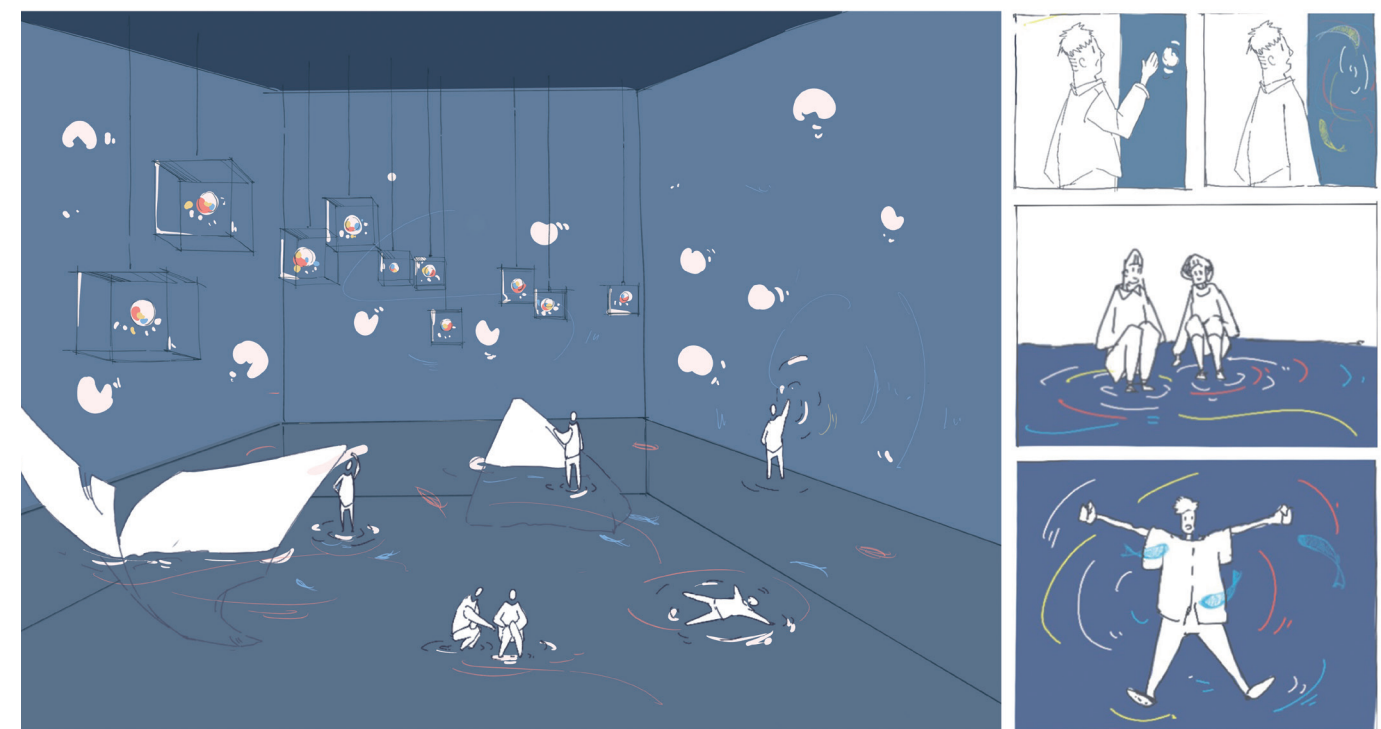
展示2 — 排水 濁流の中で出口を探す

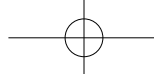


展示3 — 乱獲 漁網から脱出



展示4 — 体験、思考 海洋生物の「生」と「死」を思考される





来場者行動



触る

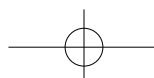
見る

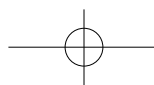
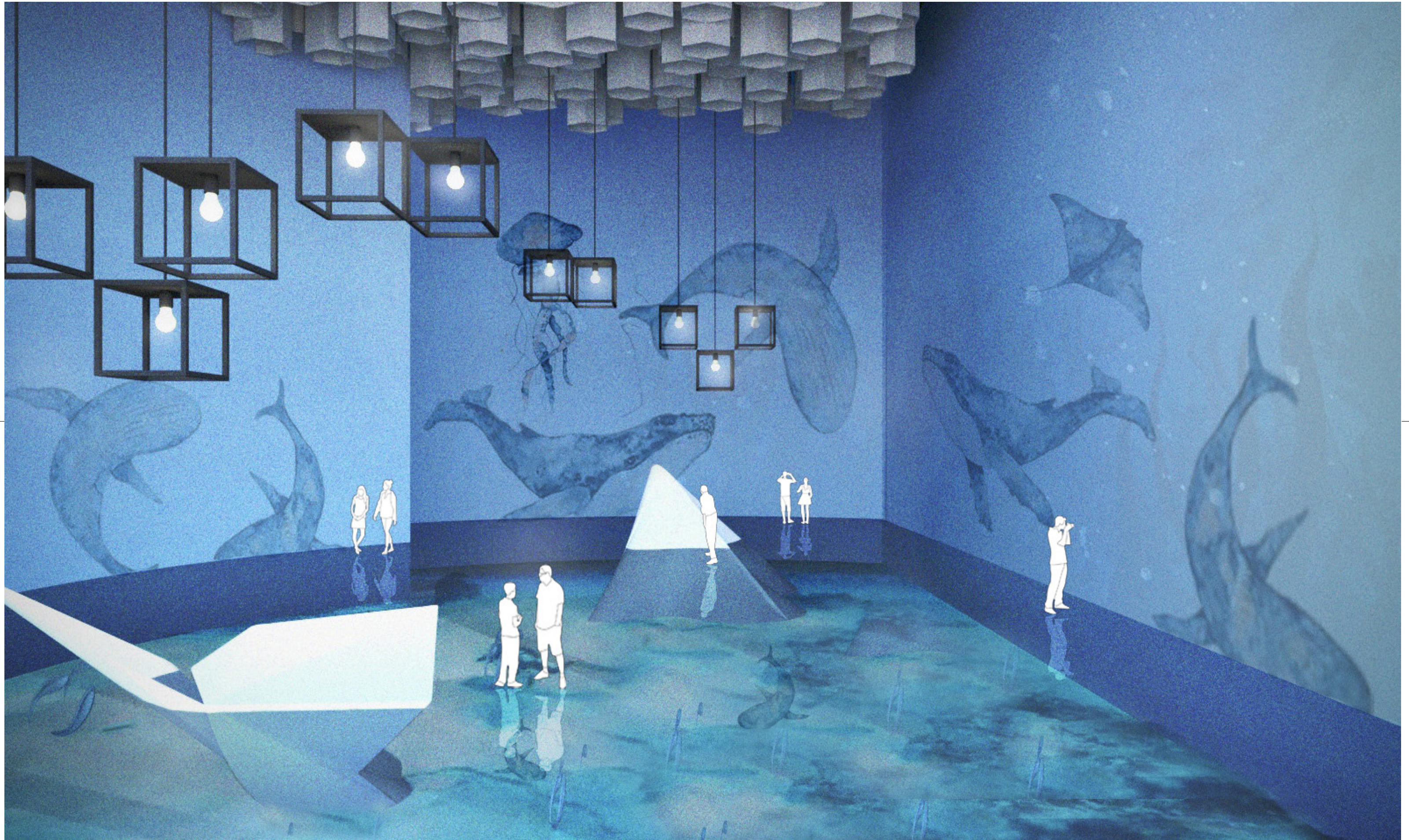
聞く

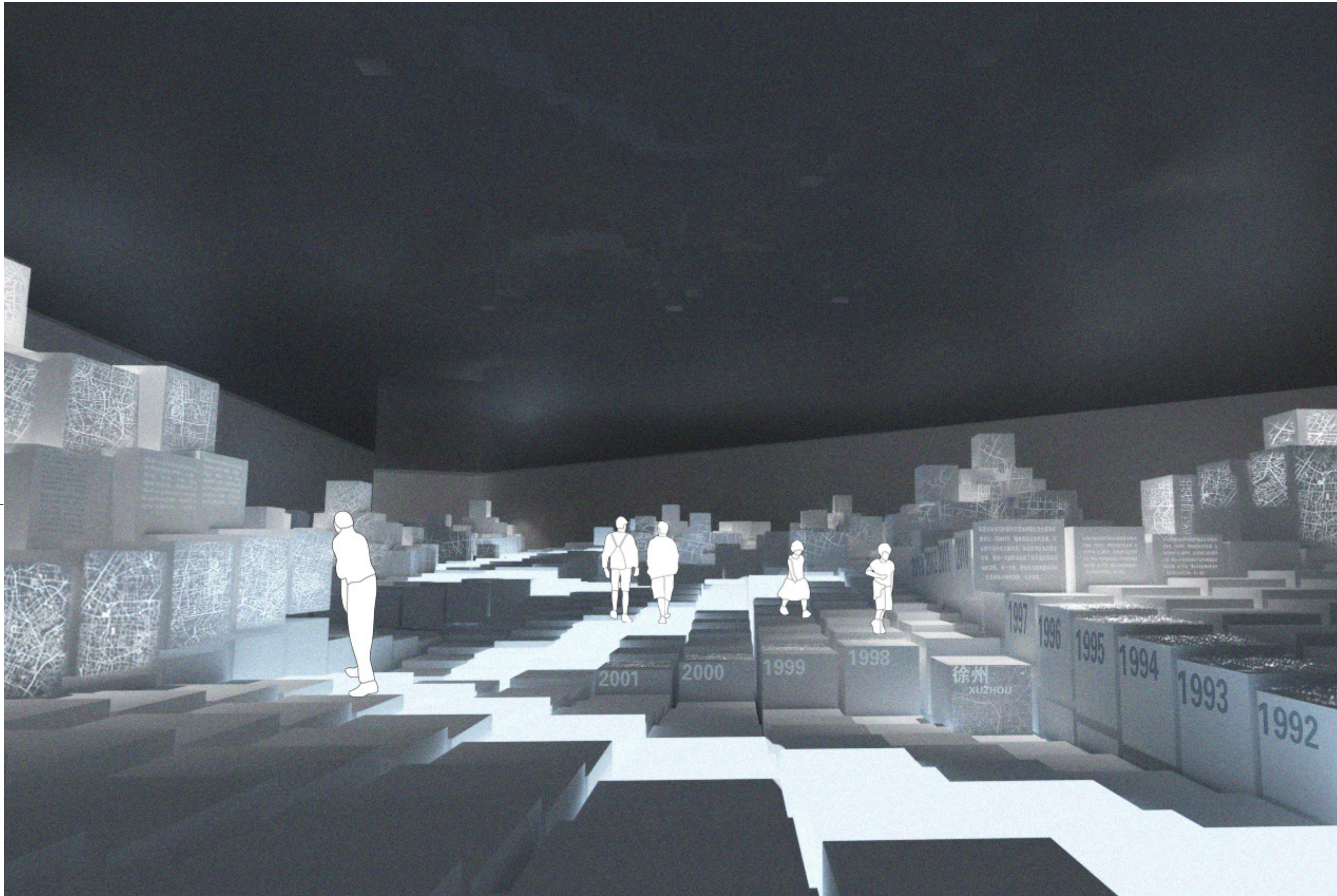
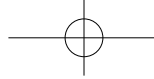
匂う

探す

様々な行動を通して、観客から参加者への変化を実現する。







因運而生

制作時間：一ヶ月

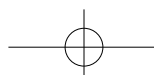
位置関係：中国上海

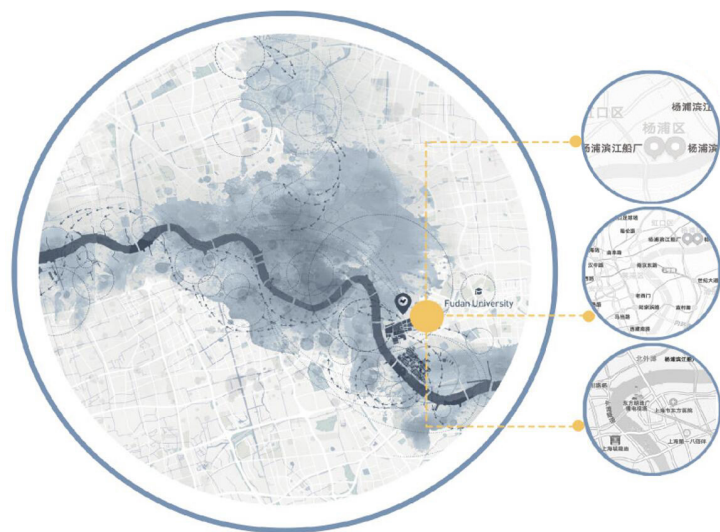
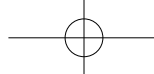
タイプ：ドック改造&ディスプレイ
ソフトウェア：

Photoshop、AUTOCAD、Sketchup

時間が経ち、風景が変わっても、足元の油で汚れた錆びた地面と同じように、川岸には必ずいくつかの痕跡が刻まれている。一つずつ保存されているこれらの工業マークは、ここに来る人々に、上海の造船業の栄光を築いたこの造船所があること、何世代もの労働者がいることを思い出させる。

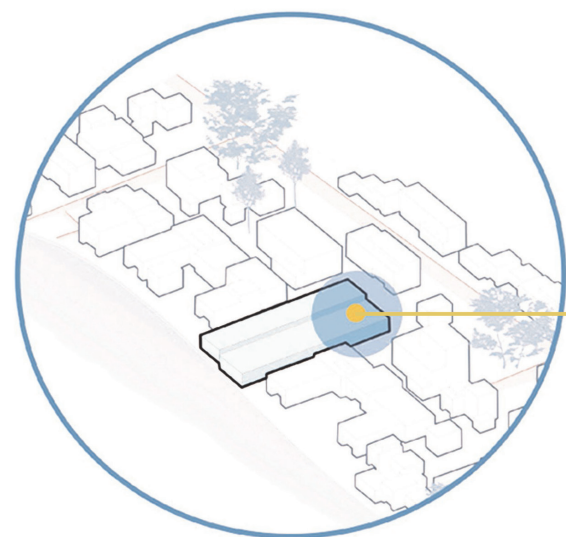
この作品は、中国の人工運河である京杭大運河が通る都市の地図が時間とともに変化する様子を展示しており、その変化の背後には、大運河が周辺の都市にもたらす経済、文化、交通手段の変化が含まれています。この地図を通じて、来場者に直感的な感触を提供したいと考えています。





このプロジェクトの敷地は、上海最大の工業地帯である楊浦濱江第二造船所で、上海の近代産業の縮図であると同時に、過去100年にわたる近代史の変遷を記録した場所でもあります。

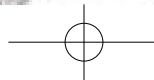
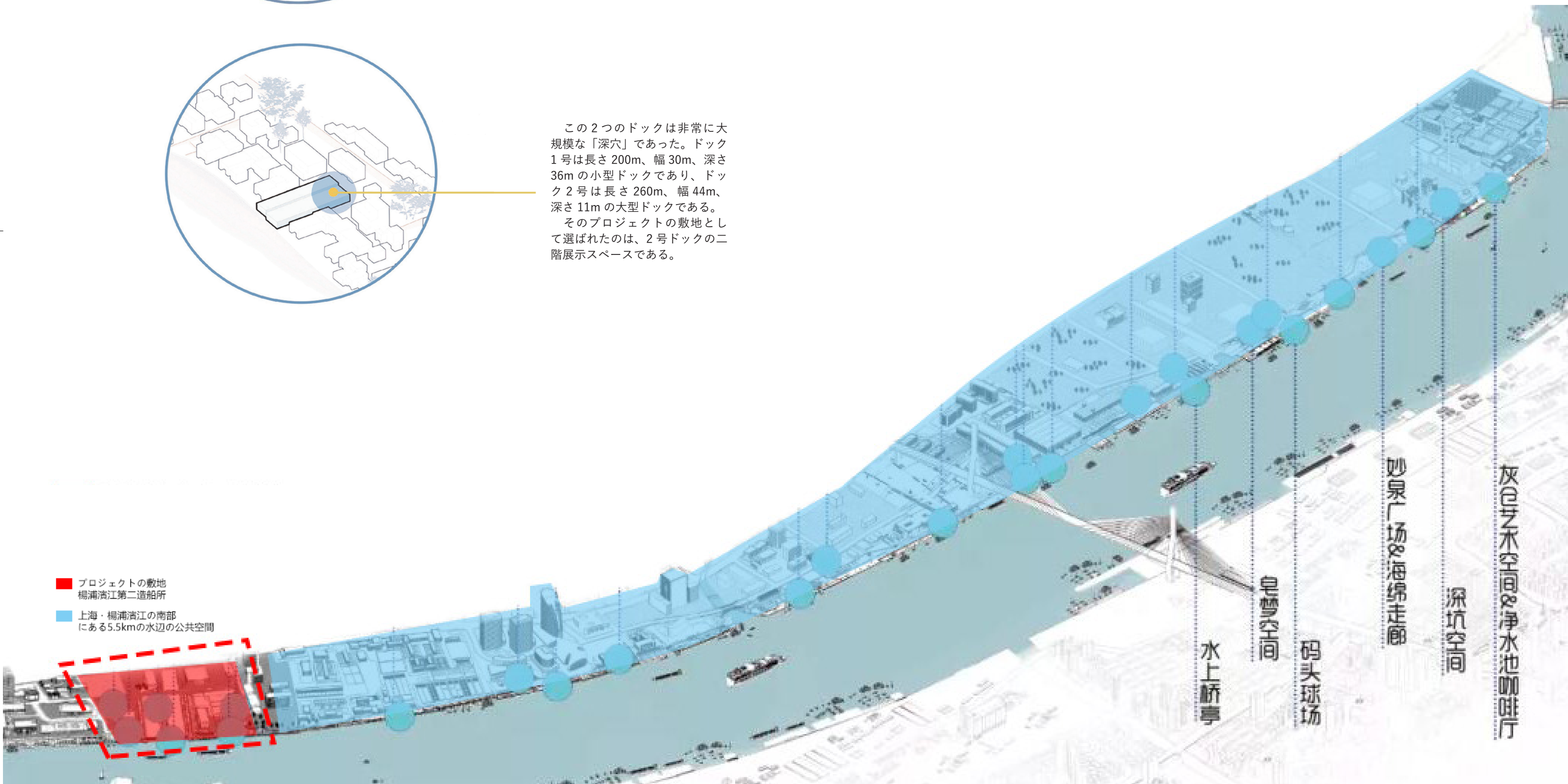
川沿いの造船所や工場は、近代造船業の記憶の担い手であり、本来の産業的有用性を奪われた後も、街の文化の中で最もユニークな場所として残っています。

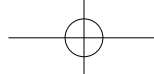


この2つのドックは非常に大規模な「深穴」であった。ドック1号は長さ200m、幅30m、深さ36mの小型ドックであり、ドック2号は長さ260m、幅44m、深さ11mの大型ドックである。

そのプロジェクトの敷地として選ばれたのは、2号ドックの二階展示スペースである。

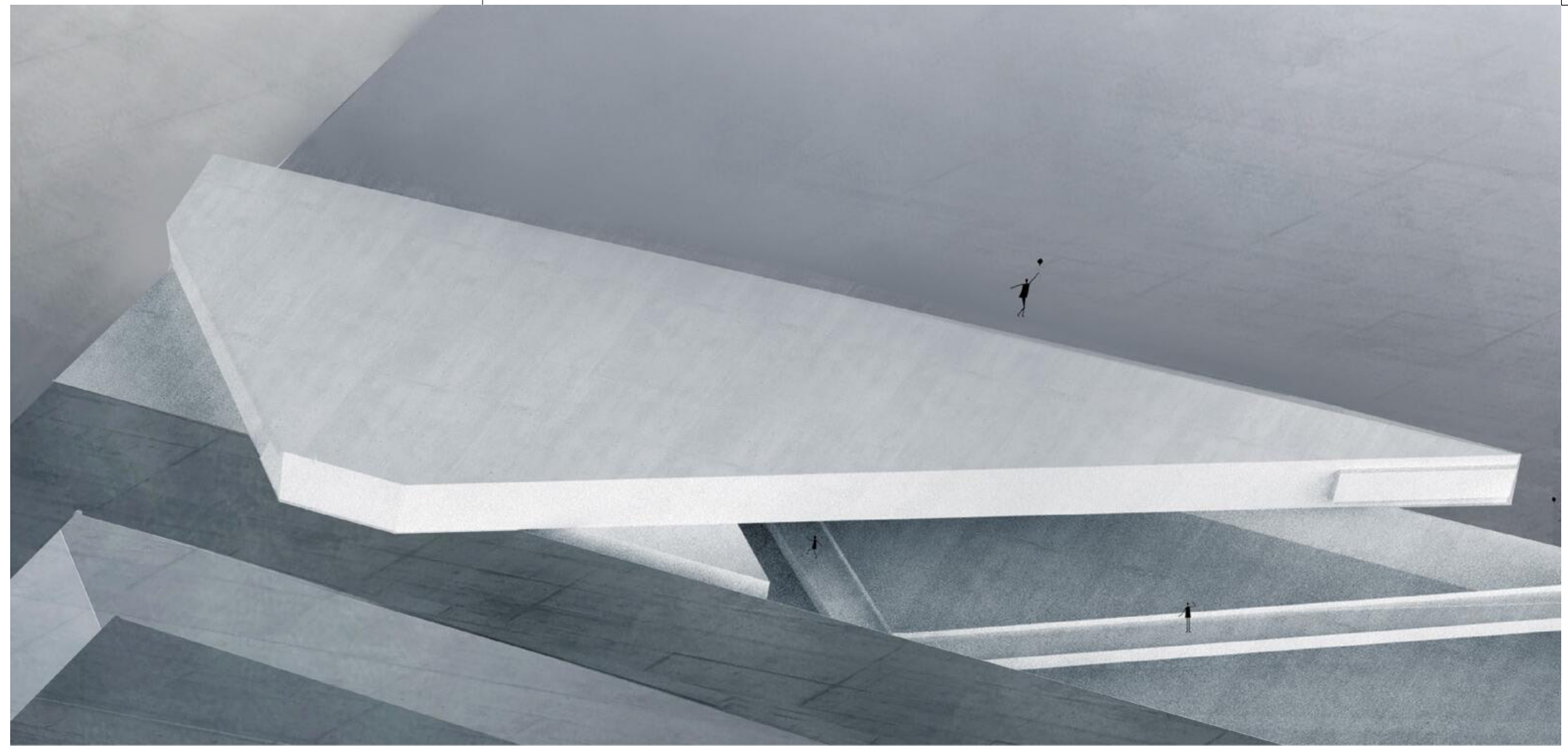
- プロジェクトの敷地
楊浦濱江第二造船所
- 上海・楊浦濱江の南部
にある5.5kmの水辺の公共空間





廃棄されたドックの再生

このプロジェクトの敷地は、上海最大の工業地帯である楊浦濱江第二造船所です。このドックに2階建ての展示ホールを建設し、そこから展示内容やプレゼンテーションの構想を練っていくことを考えました。



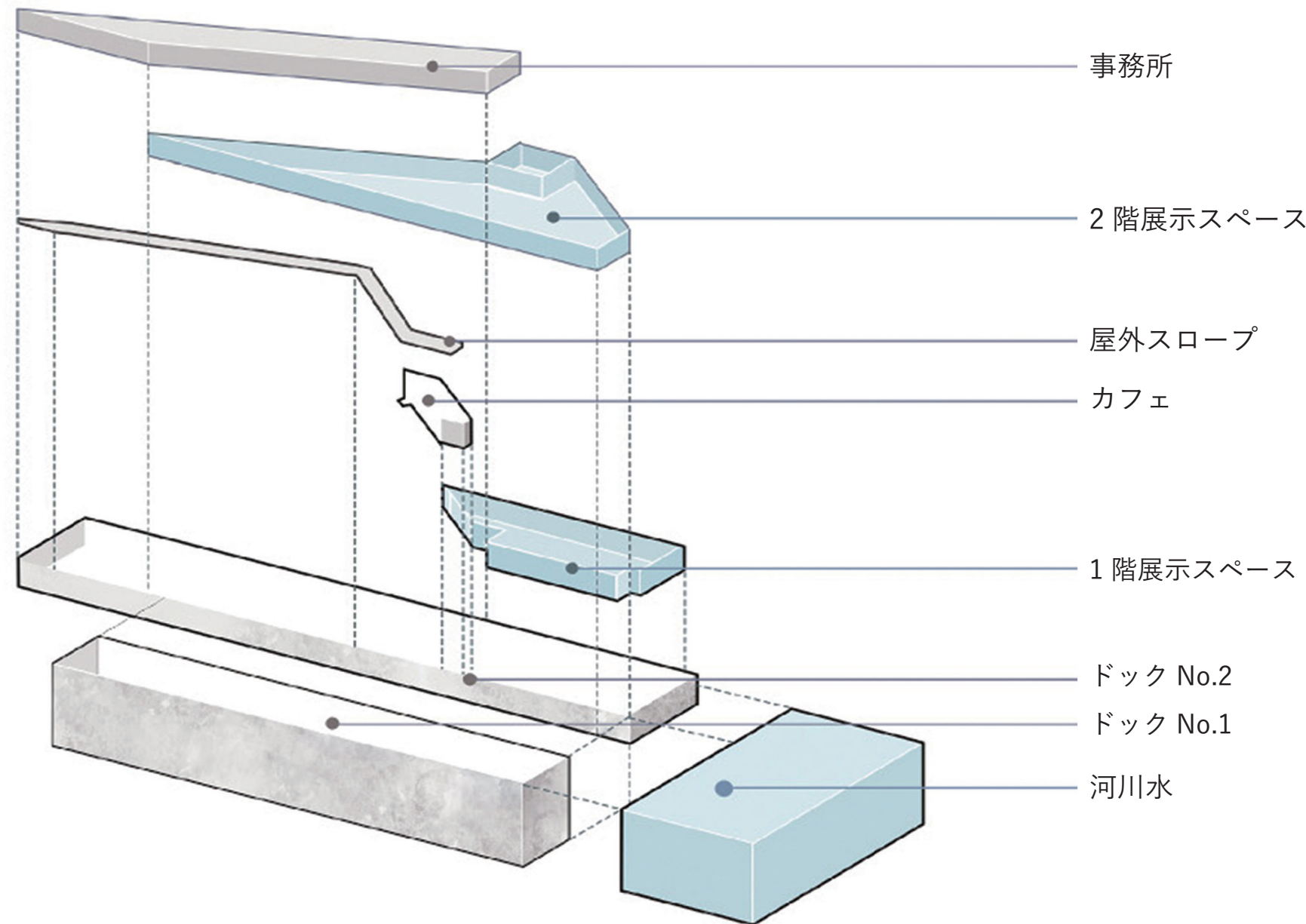
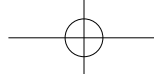
施設本来の姿



にぎやかな街の中にある廃墟の造船所

施設断面図





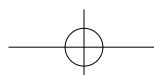
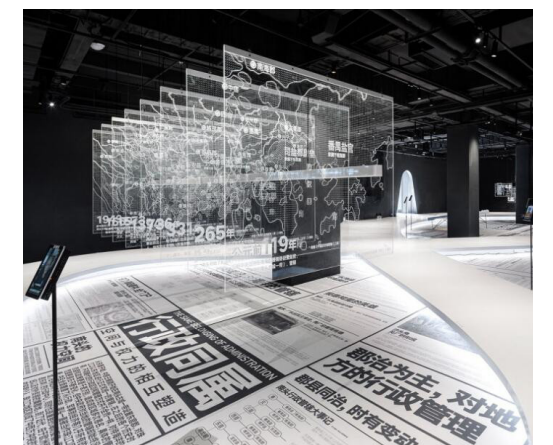
1階展示スペース——数往知来

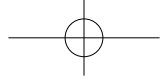
この展示スペースでは、主に北京杭州大運河に関連するデータを中心に、多くのデータを展示することで、北京杭州大運河の歴史を視覚化することができる。



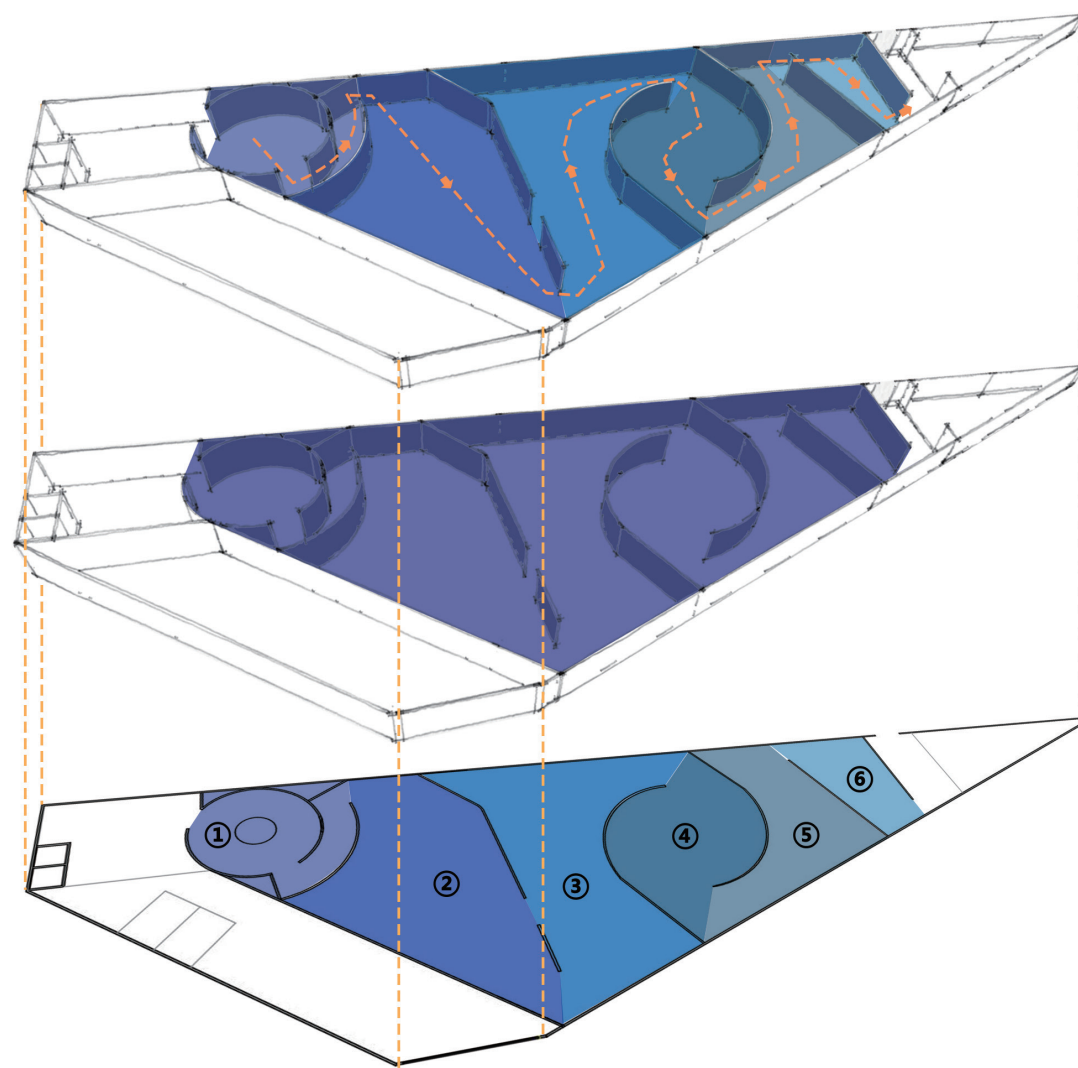
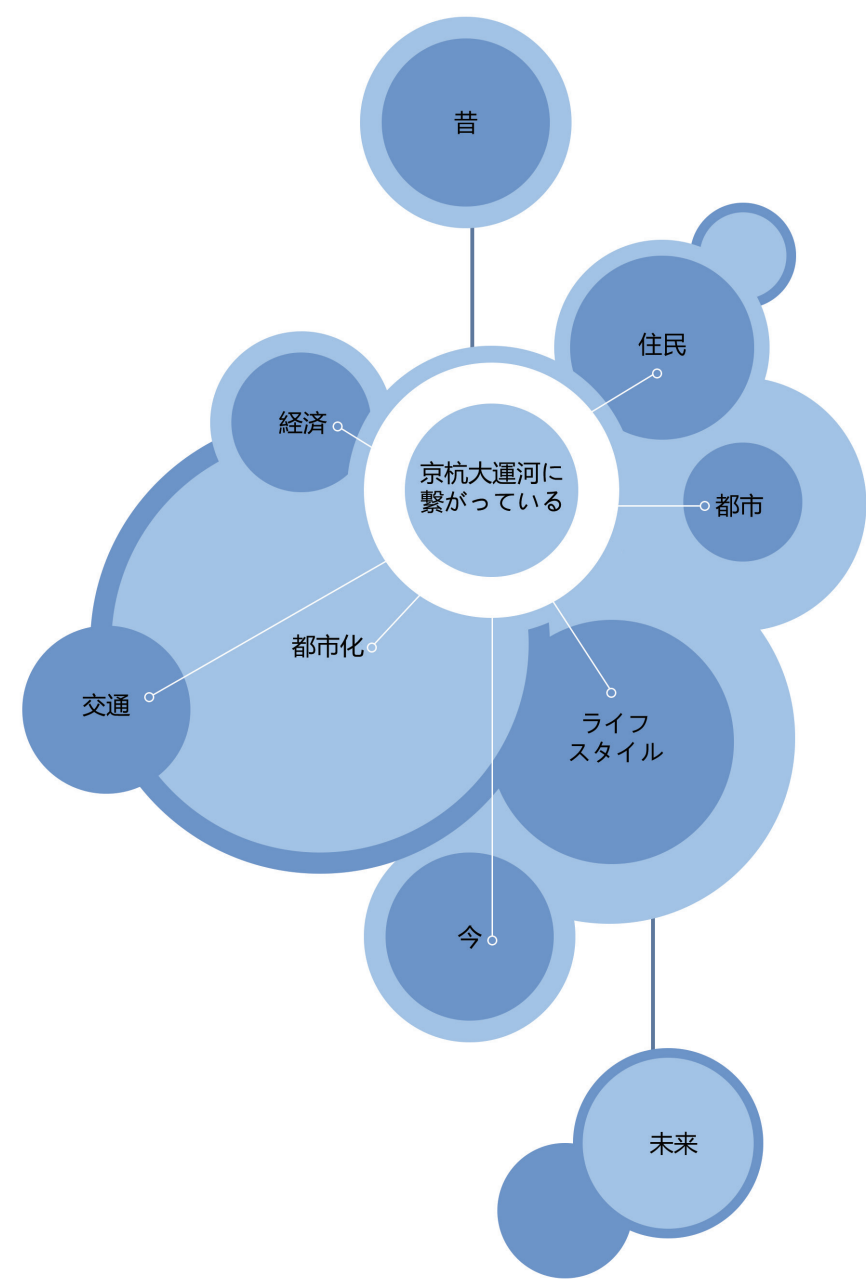
2階展示スペース——因運而生

この展示スペースでは、北京杭州大運河に関連する地図を中心に、古代から現代までの地図を展示し、北京杭州大運河が周辺地域にもたらした変化を視覚的に表現しています。

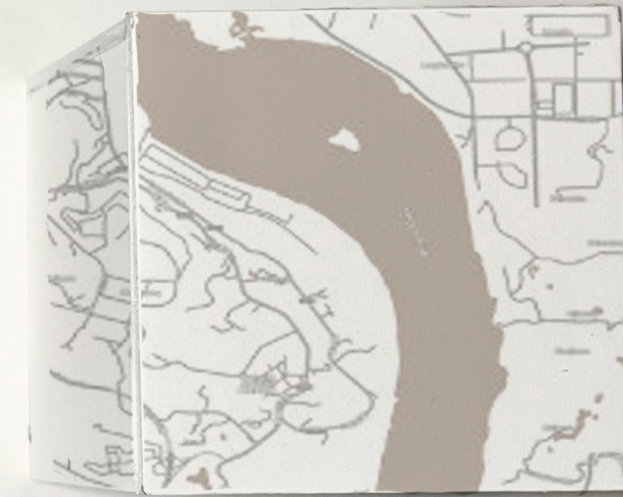
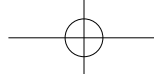




マインドマップ

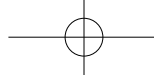


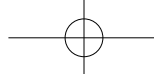
- ①展示1 ー始まり
展示全体を案内するガイドツアー。
- ②展示2 ー千秋運河
北京・杭州大運河の航路の変化を地図上に表示し、歴史の変化を視覚化する。
- ③展示3 ー順流而居
運河周辺の家屋の高さを展示する。
- ④展示4 ー興于淵源
運河沿いの都市の都心部の偏差を展示する。
- ⑤展示5 ー行至千里
運河沿いの都市の交通手段の変化を展示する。
- ⑥展示6 ー拓之无际
運河沿いの都市の面積の変化を展示する。



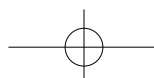
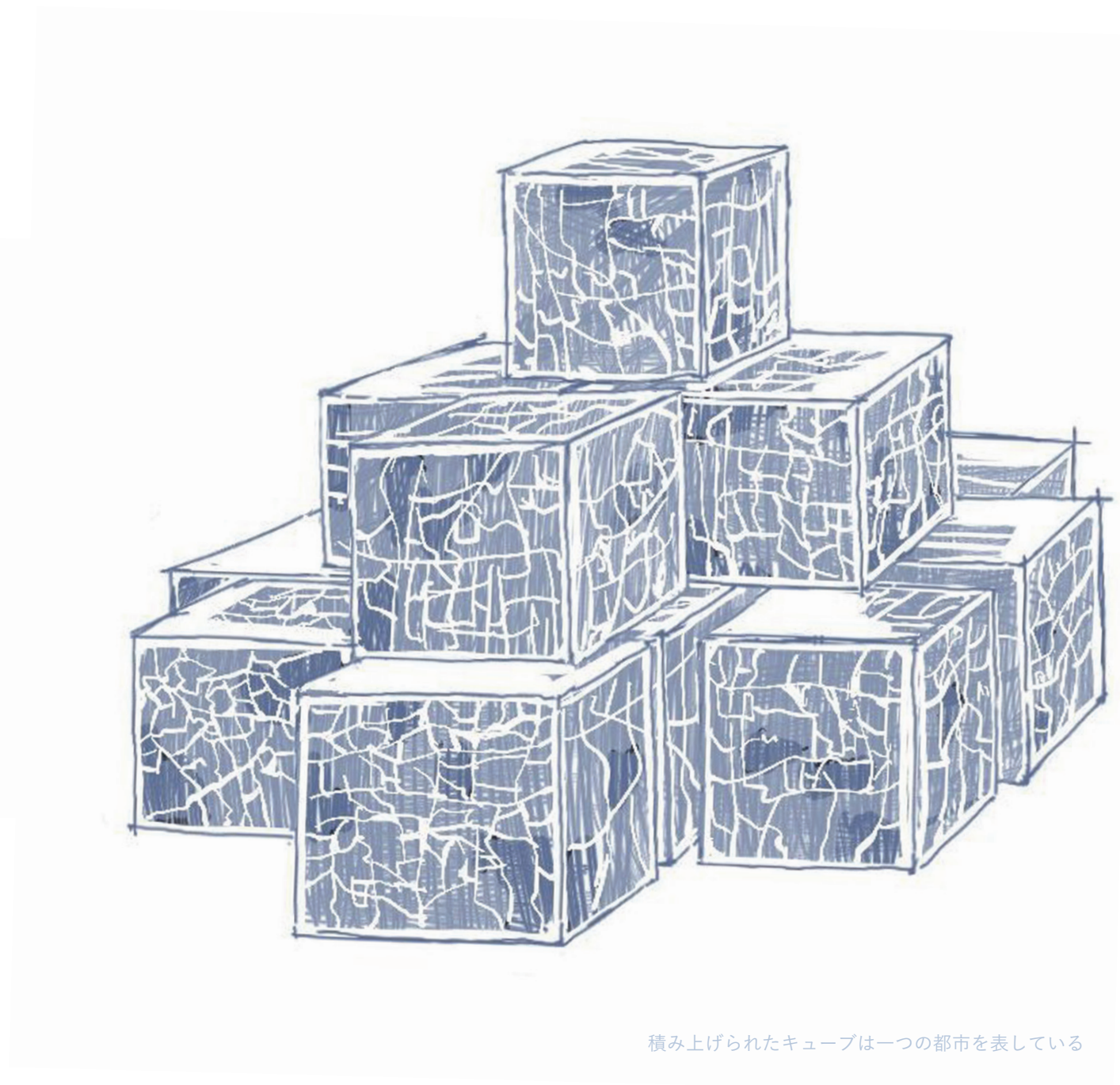
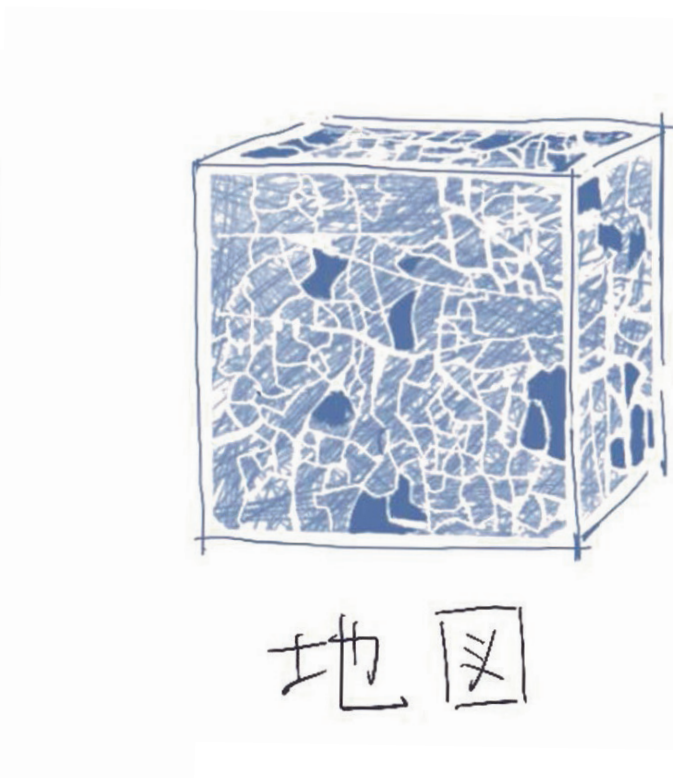
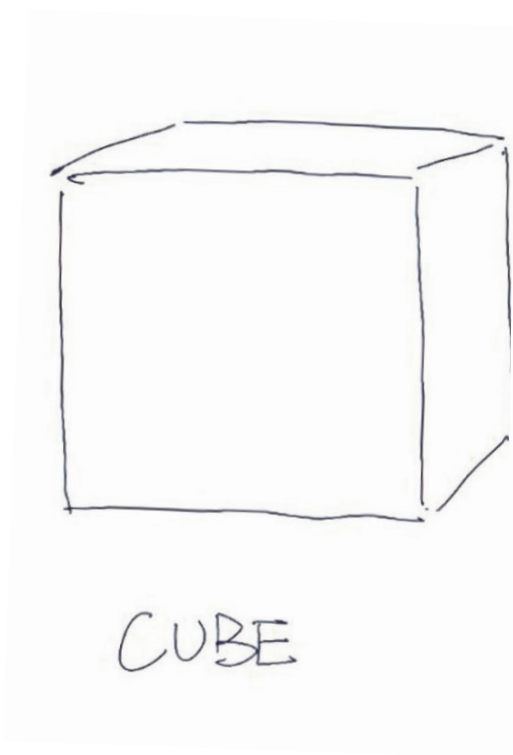
キューブに貼り付けられた地図

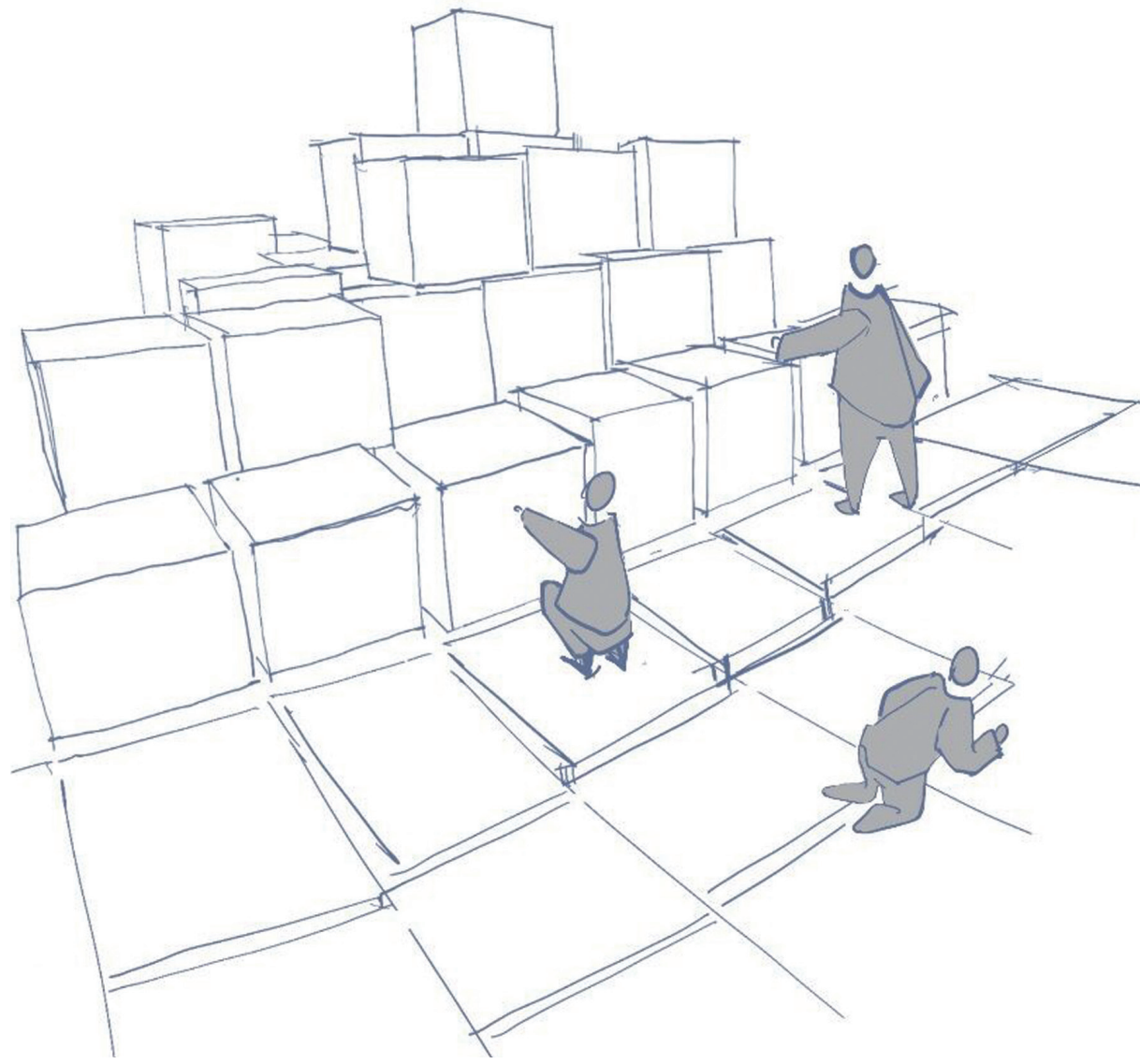
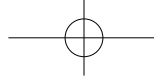
空間全体がキューブで占められており、運河が街にもたらした変化を地図で示すことで、その変化を反映させることが大きなテーマとなっています。地図を表示手段として四角に貼り付けるのは、コントラストをはっきりさせて見やすくするためと、見る人を空間の体験に引き込むため、そして没入感を高めるためです。



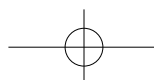
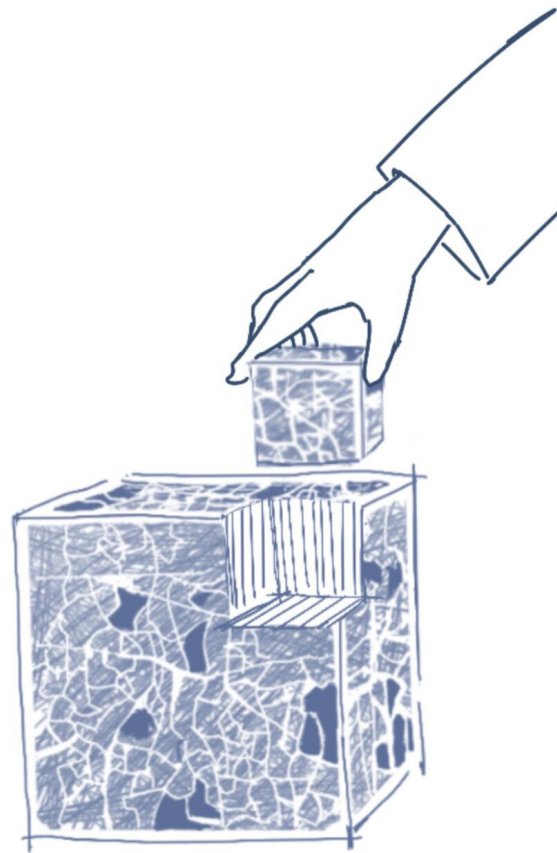
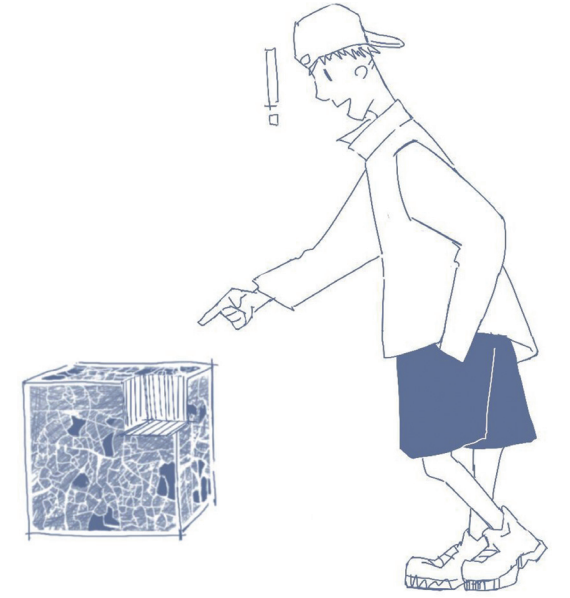
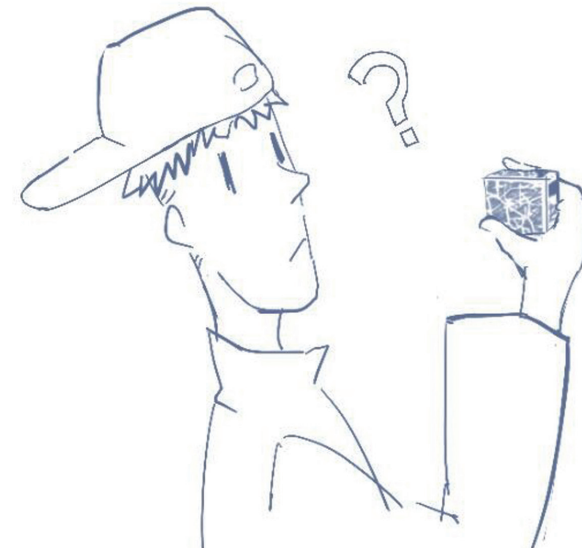


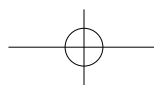
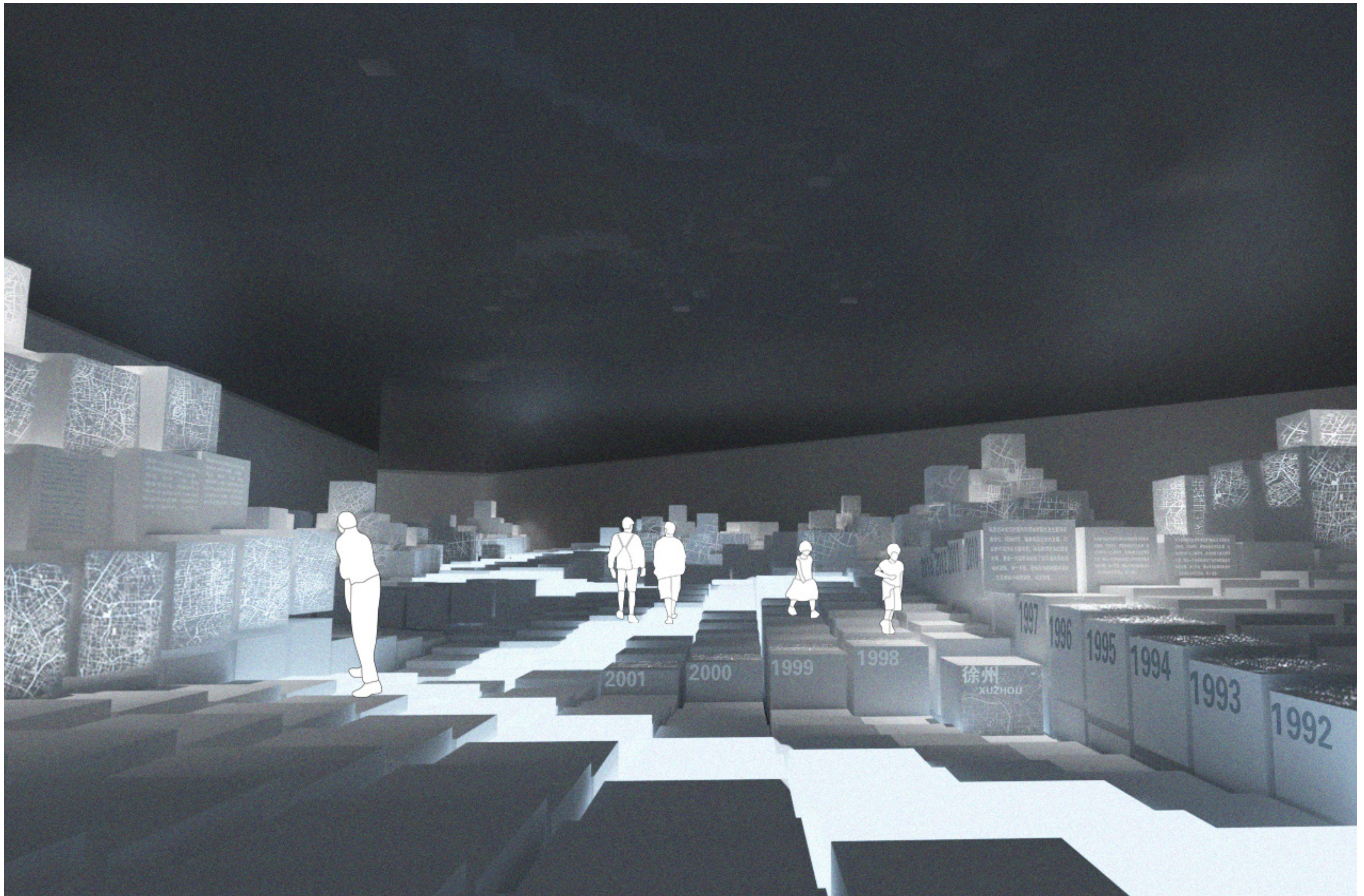
積み上げられたキューブ

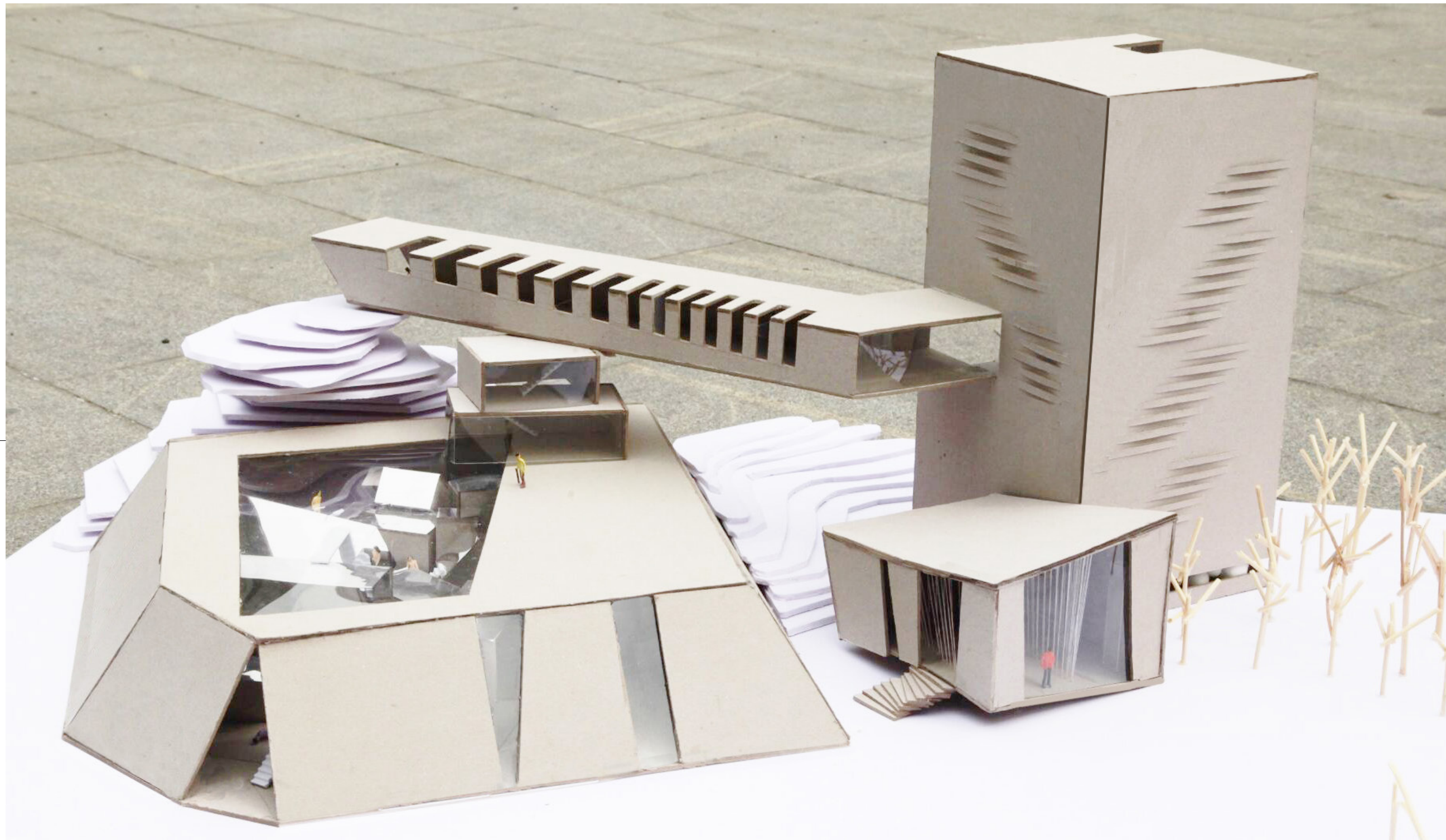
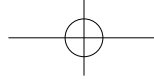




任务
→
探索!





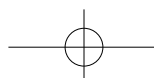


感情の旅

制作時間：2020年1月
位置関係：中国南京
タイプ：空間構成

テーマ：「千と千尋の神隠し」
10歳の少女荻野千尋は油屋を舞台にさまざまな人物、困難、危機に直面し、それまで甘やかされていた彼女の精神に変化が起こり始める物語です。

本作品では、感情の空間化をテーマとし、映画「千と千尋の神隠し」のメインストーリーラインから4つの感情を抽出し、空間体験として具現化する。





抽出した感情

映画を見ることで、「千と千尋の神隠し」のターニングポイントをいくつか見つけることができ、このターニングポイントで主人公が見せた感情は、この課題で表現すべき感情です。



怖い



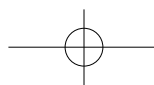
狼狽える

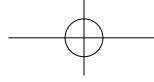


惑う



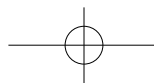
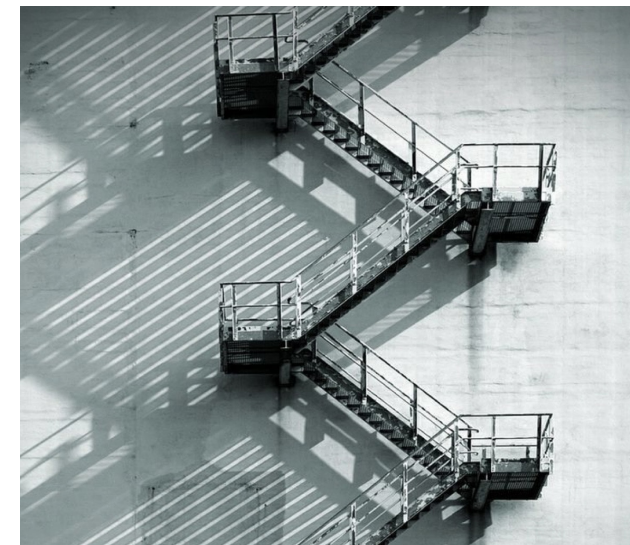
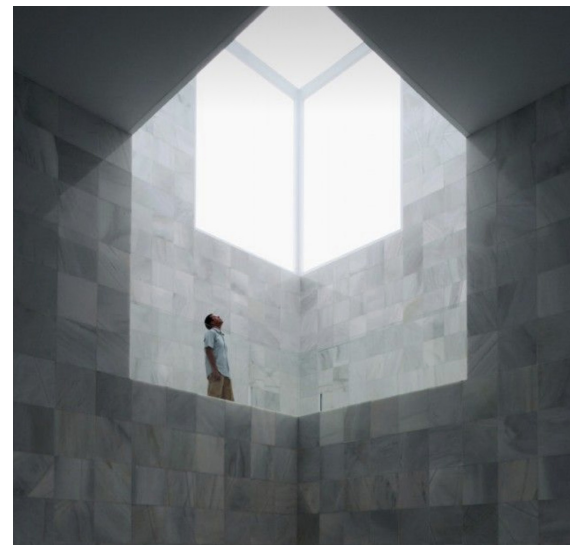
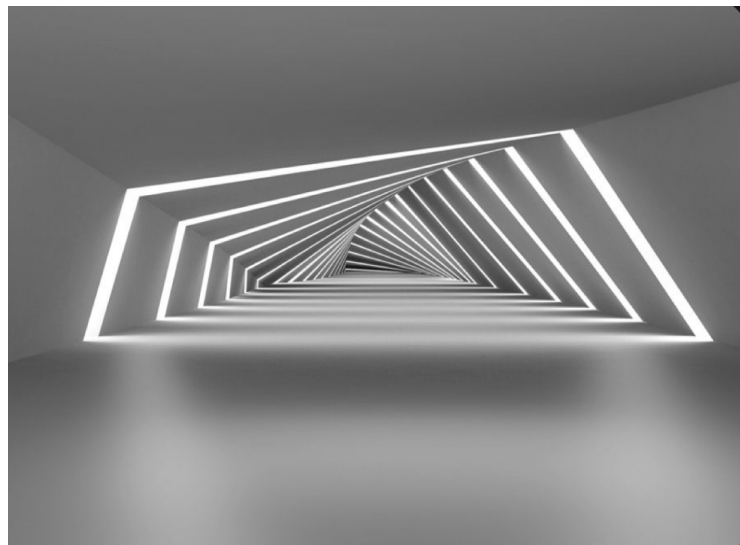
平静

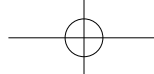




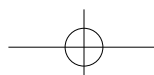
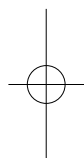
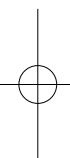
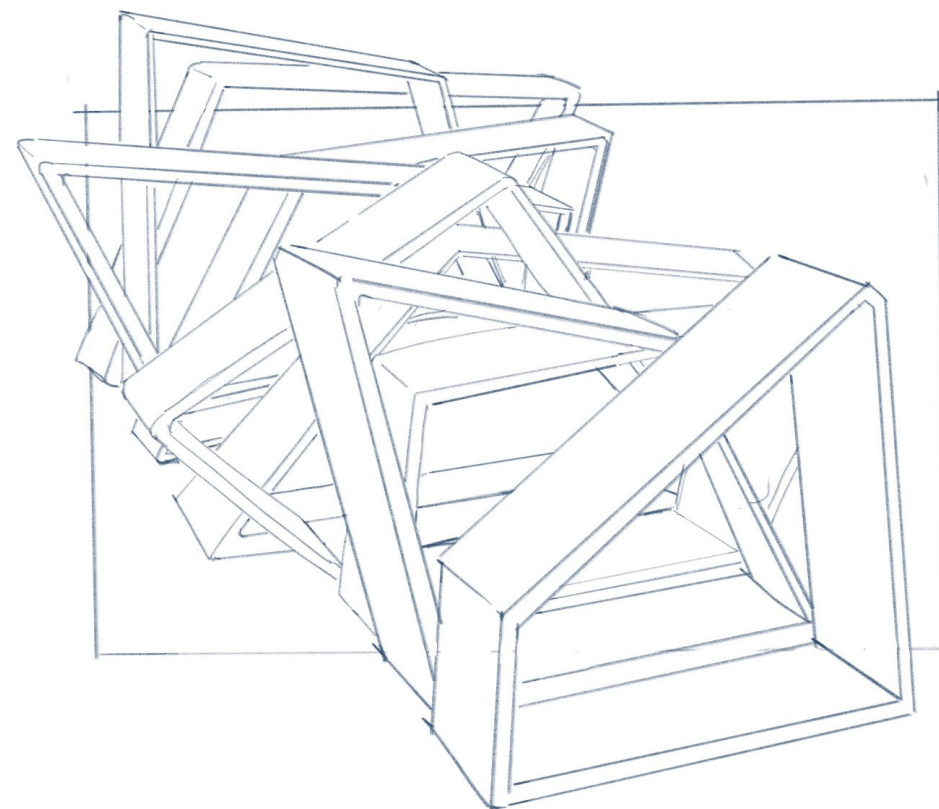
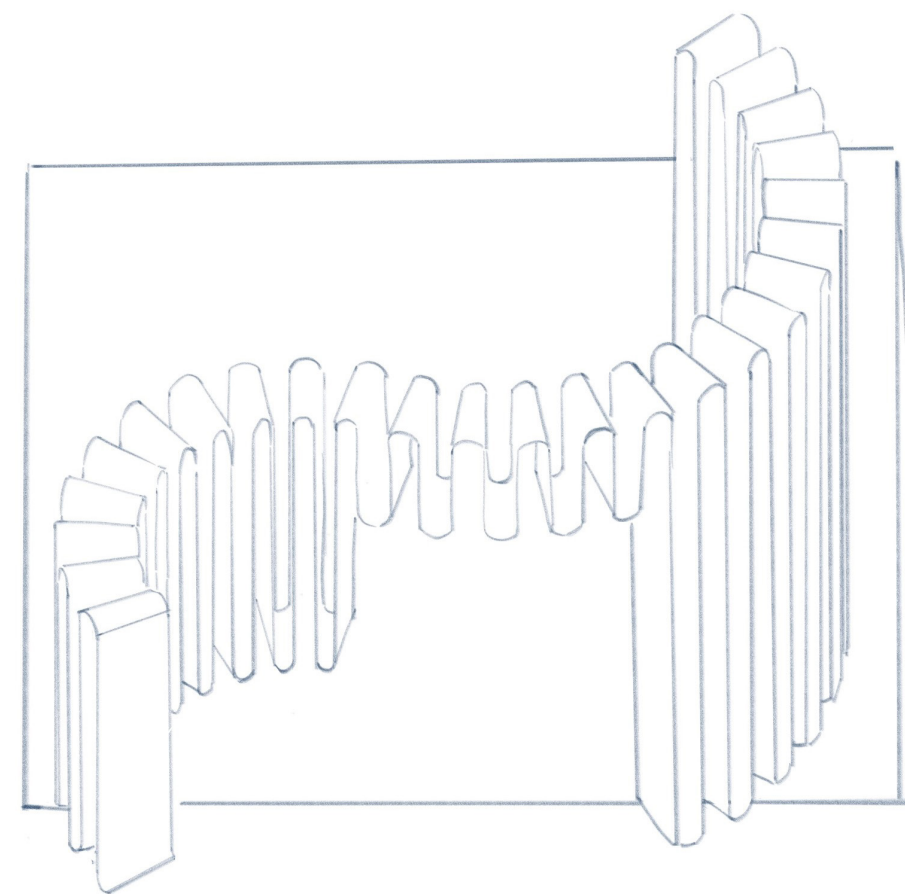
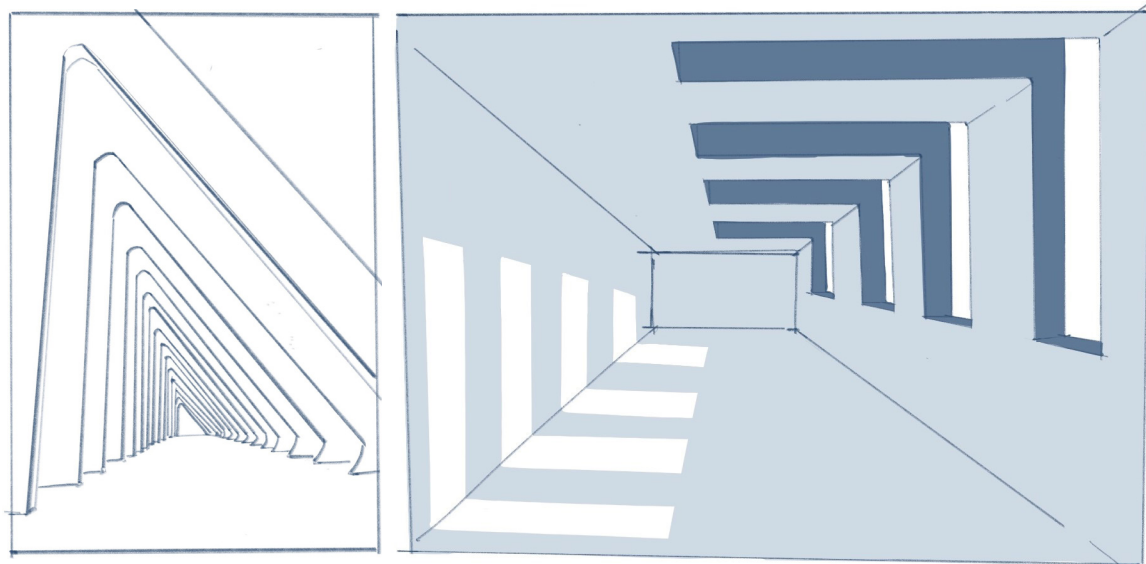
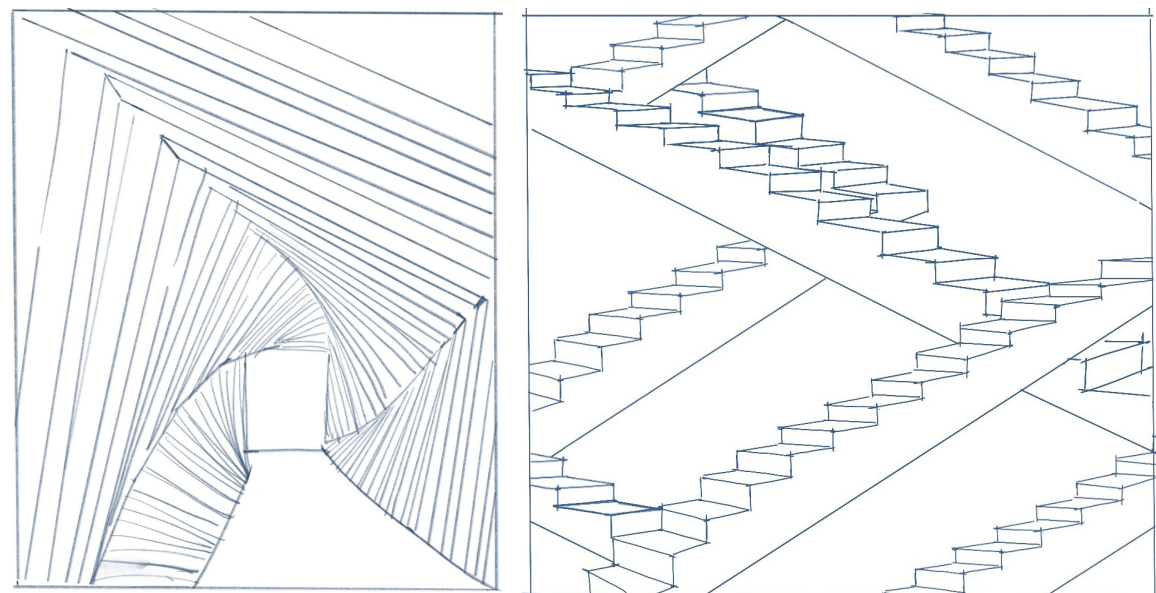
インスピレーション

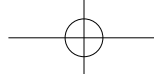
感情を具現化した空間の構成は、何らかの光と影を通して、その空間を見る人の感情に影響を与えることを期待しています。



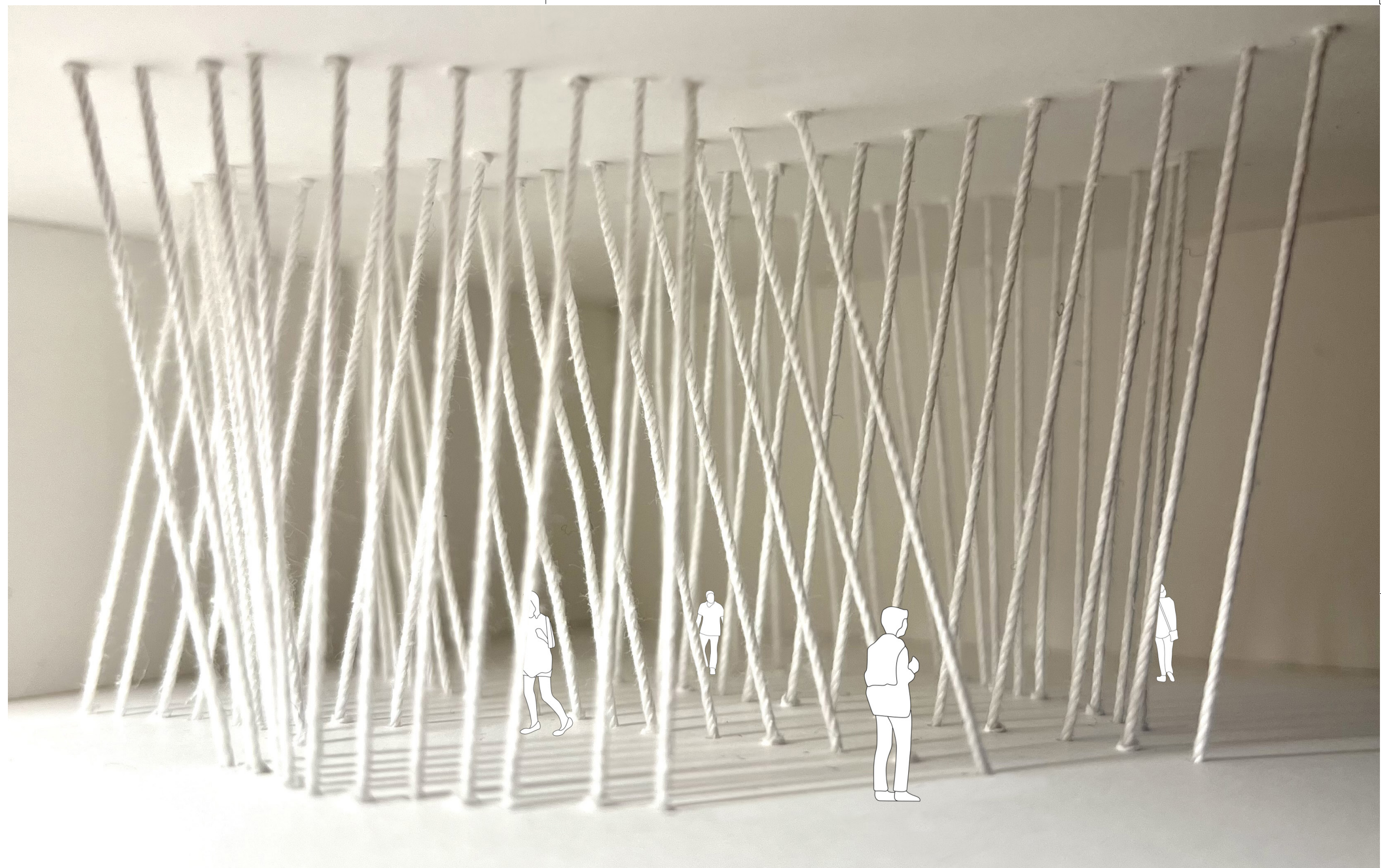


空間のスケッチ

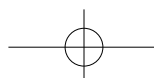
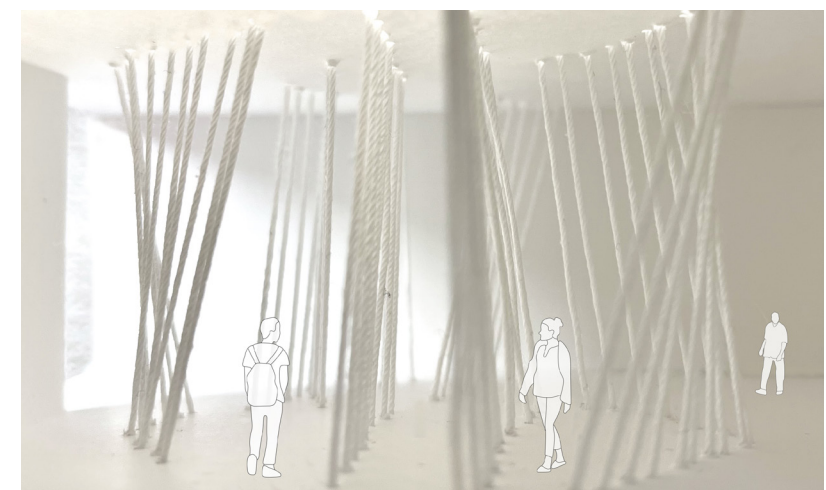


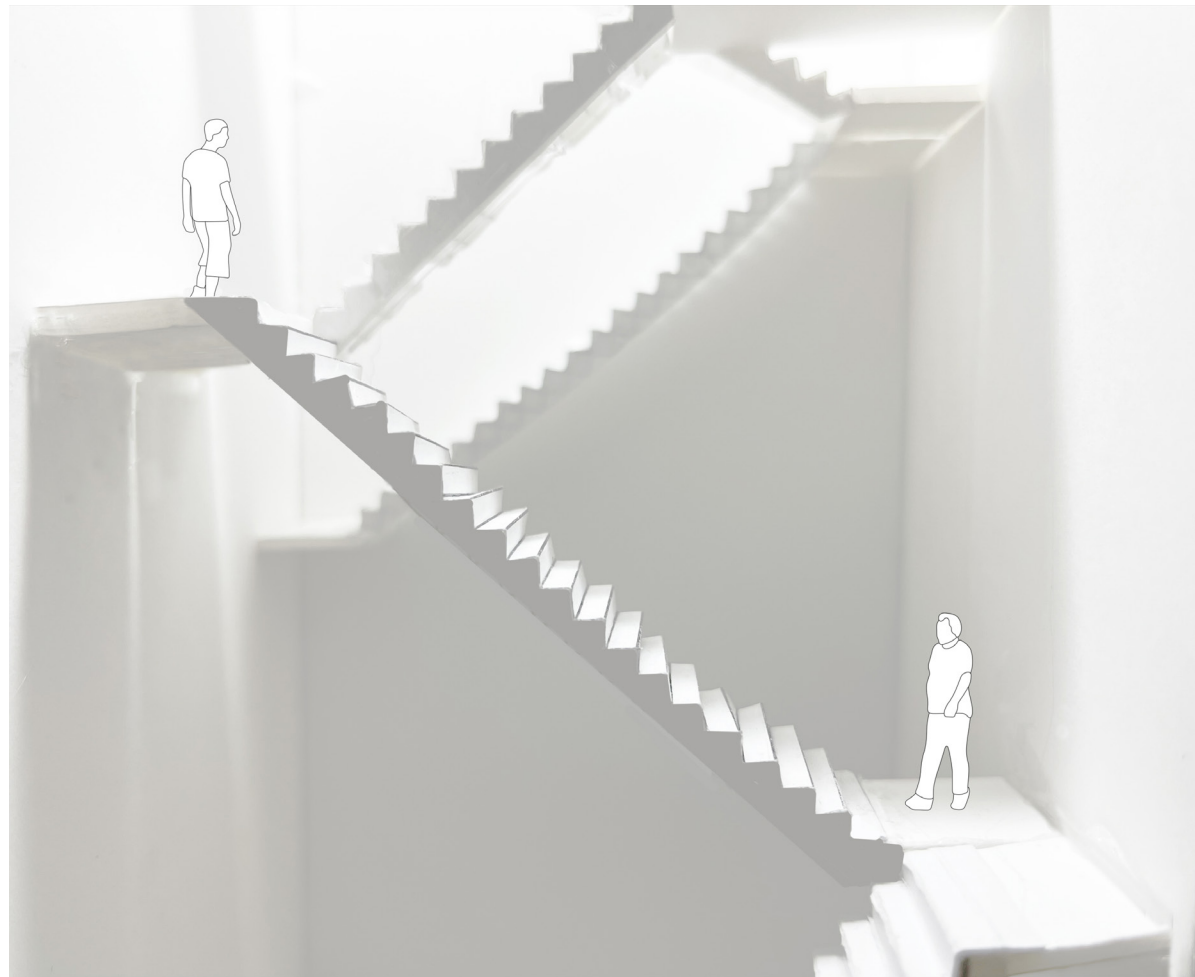
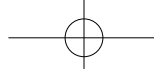


空間模型

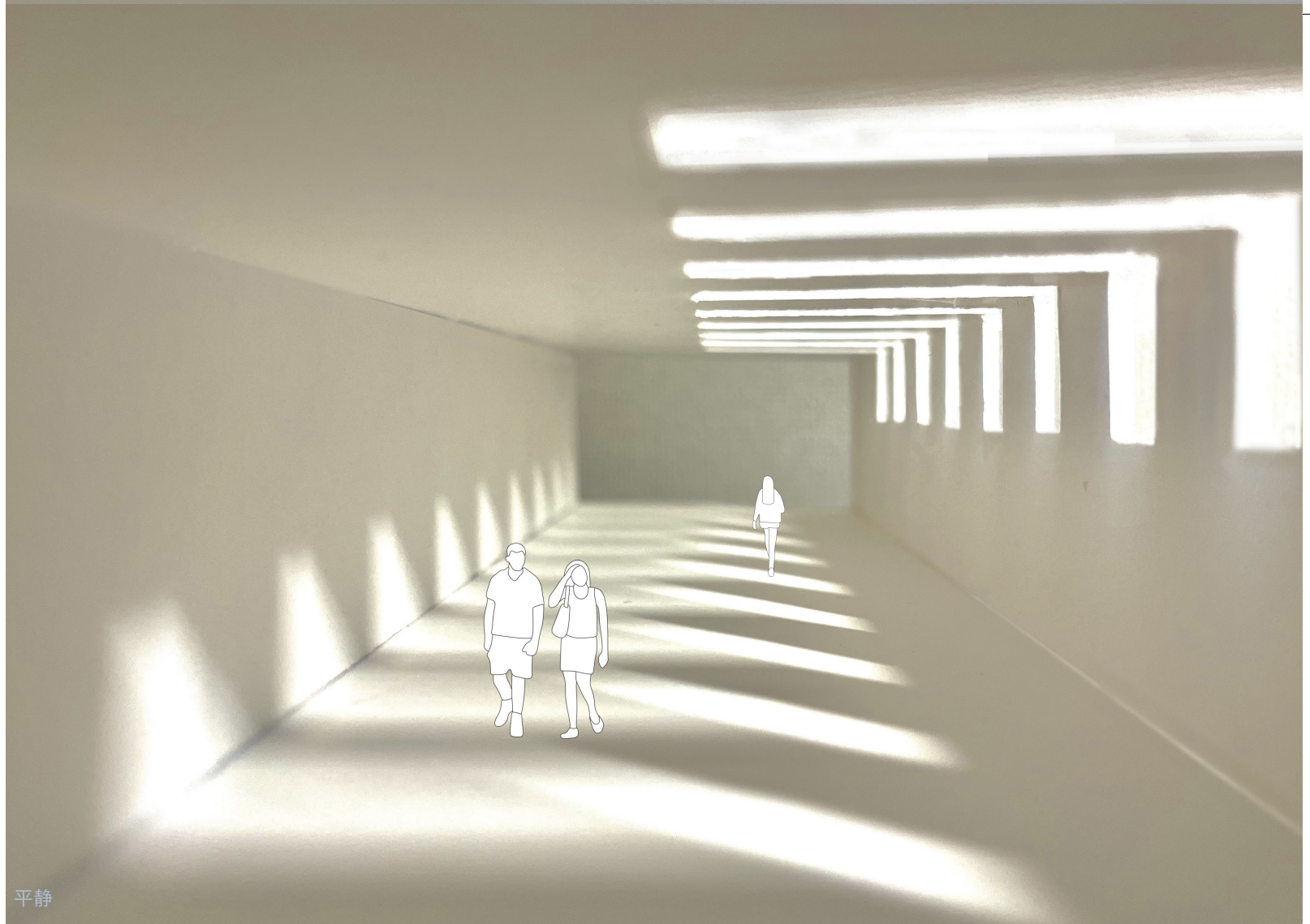


狼狽える

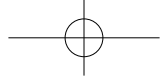




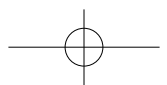
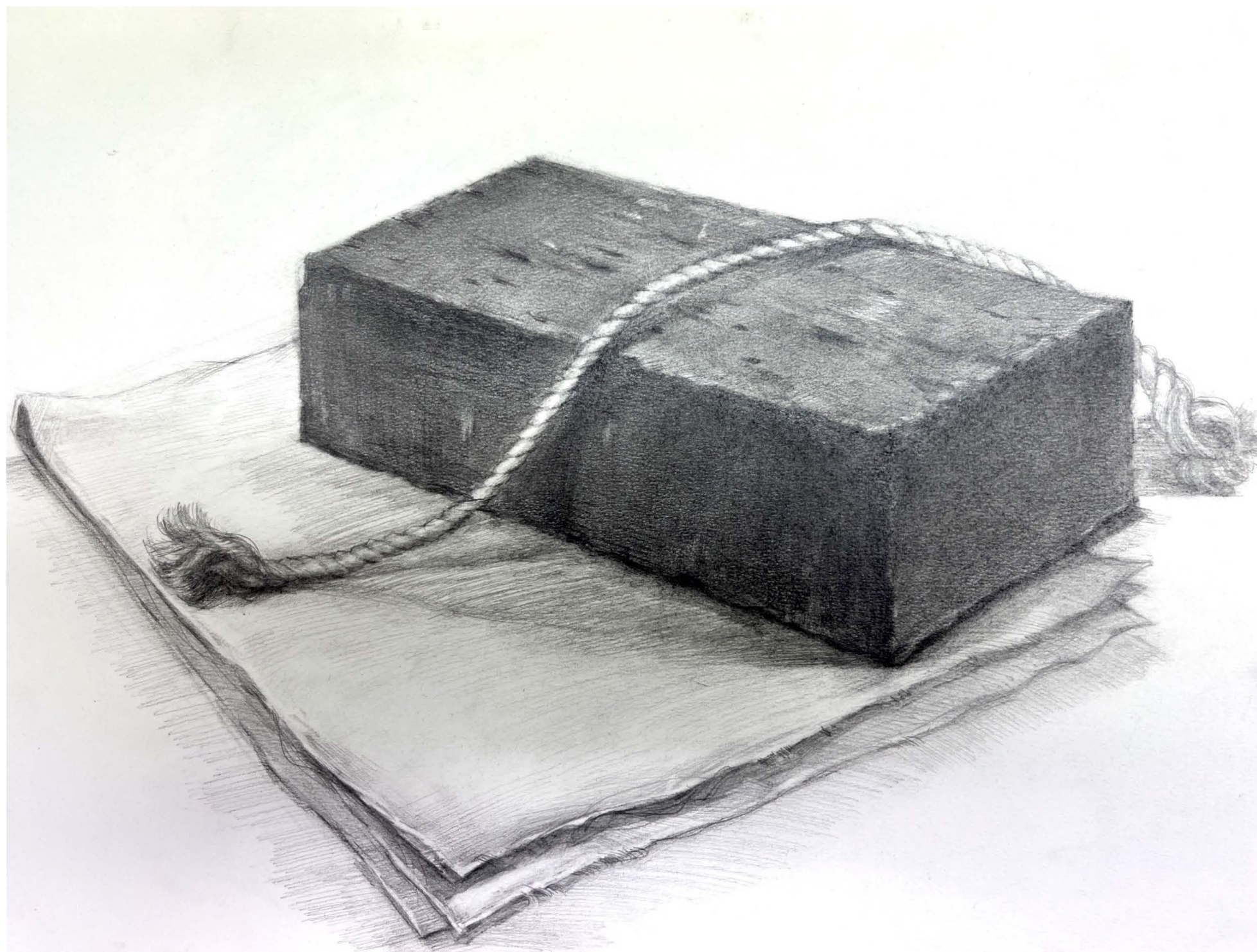
惑う

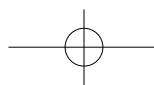
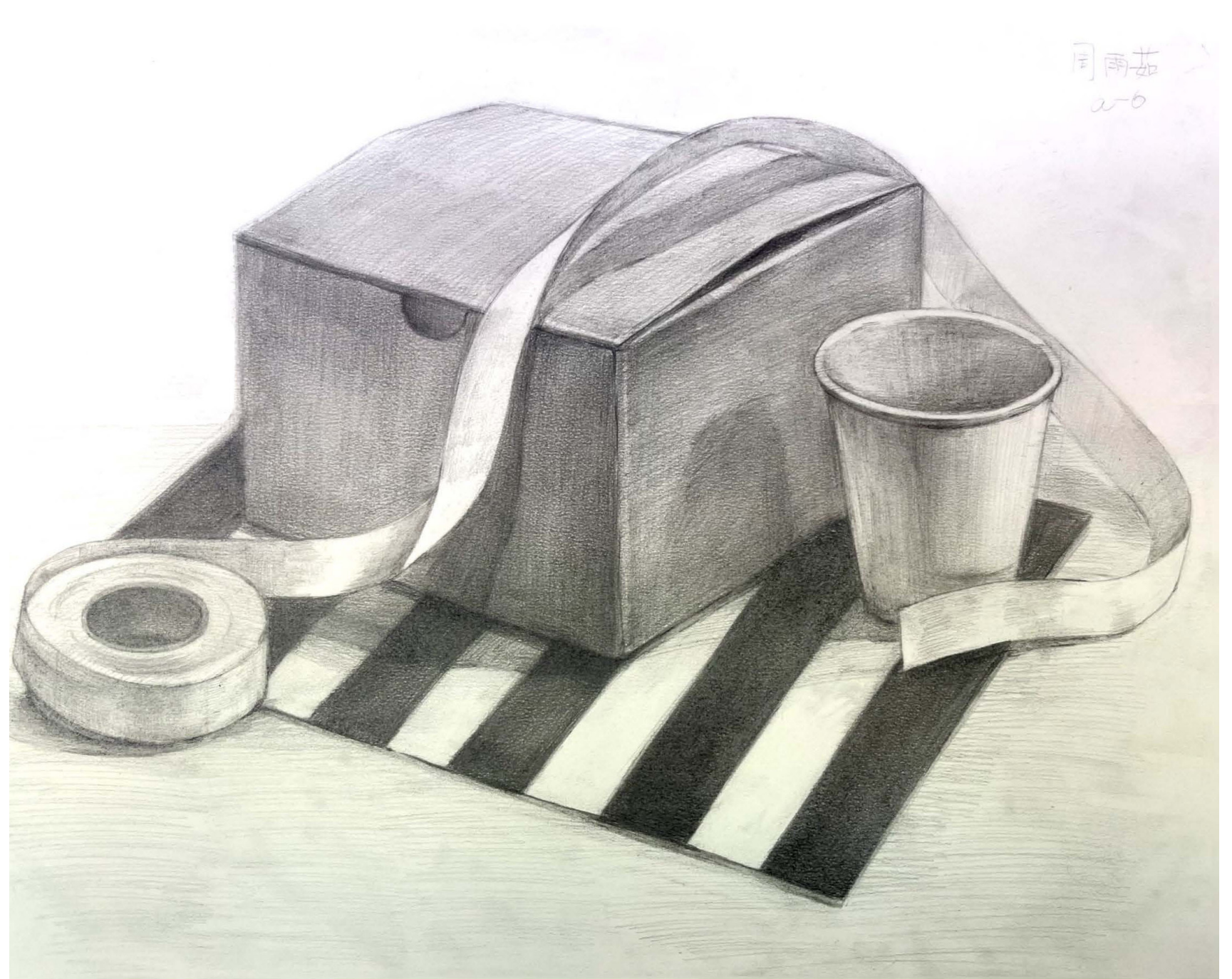
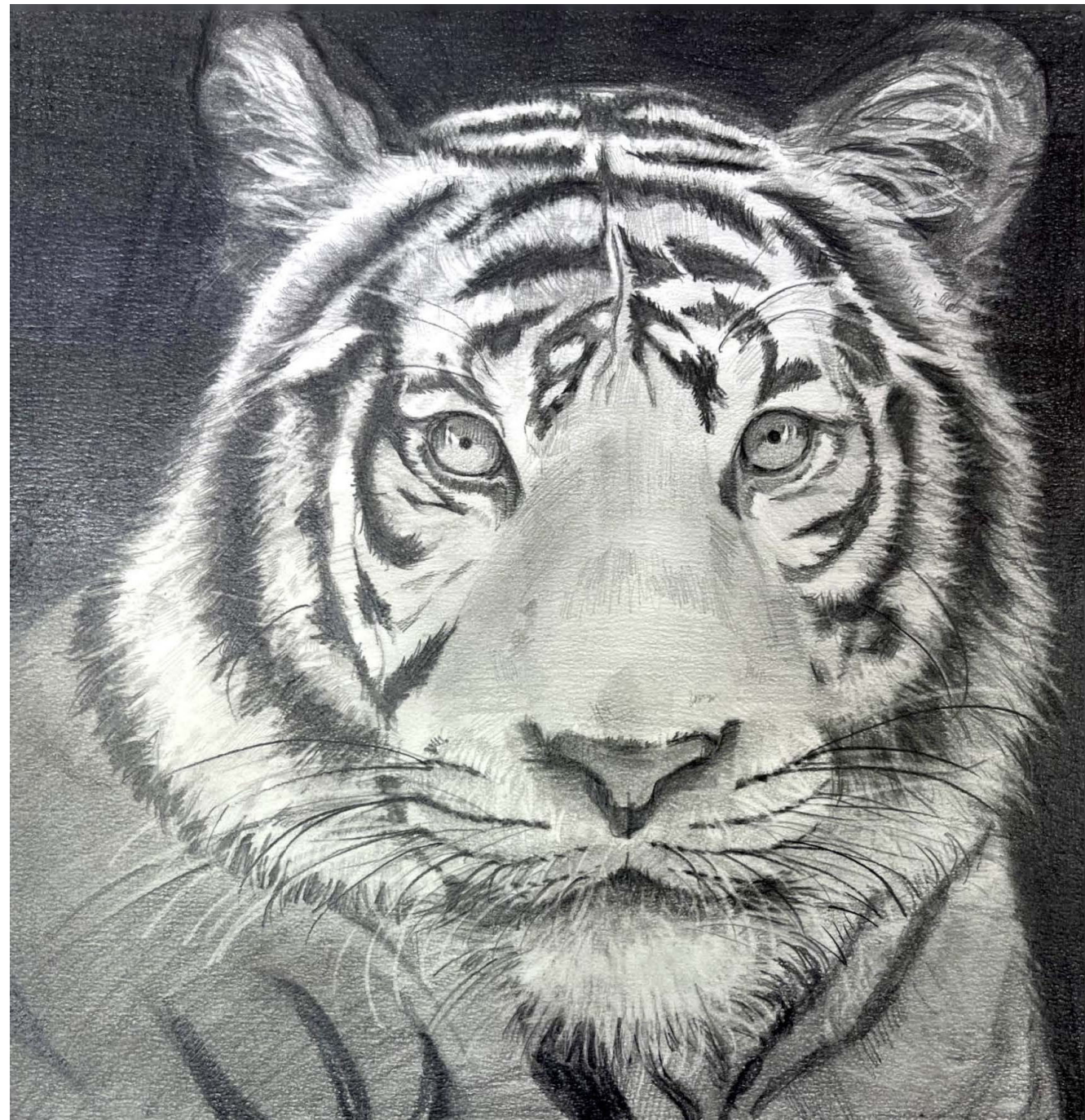


平静



デッサン作品





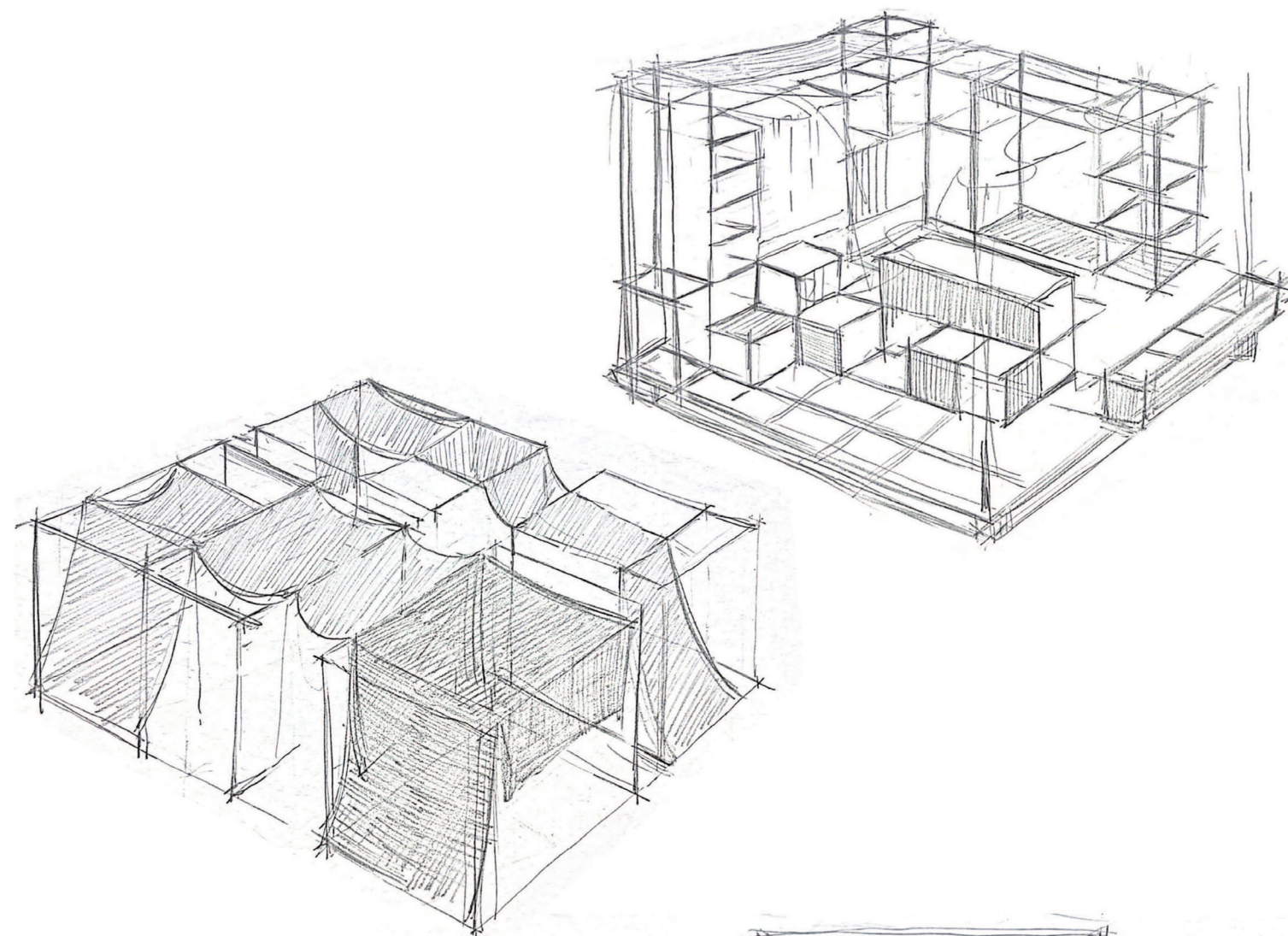
LAYERED CAFE POP-UP STORE
LAYERED CAFE

CONCEPT

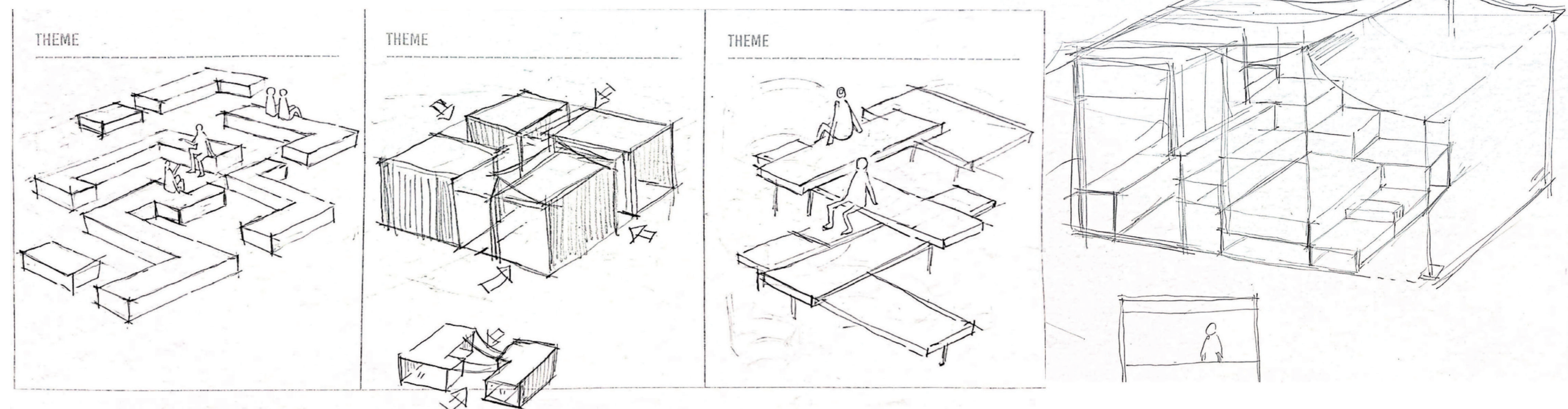
東京都区部のほぼ中心に位置することもあり、東京都心の繁華街の一つでもある御茶ノ水駅周辺には大学や専門学校、各種予備校・学習塾などが立ち並び、日本国内最大級の学生街として知られる。同時に明大通りの御茶ノ水駅近くを中心として国内最大規模の楽器店街でもある。この御茶ノ水駅は若者が集まる場所であることがわかる。

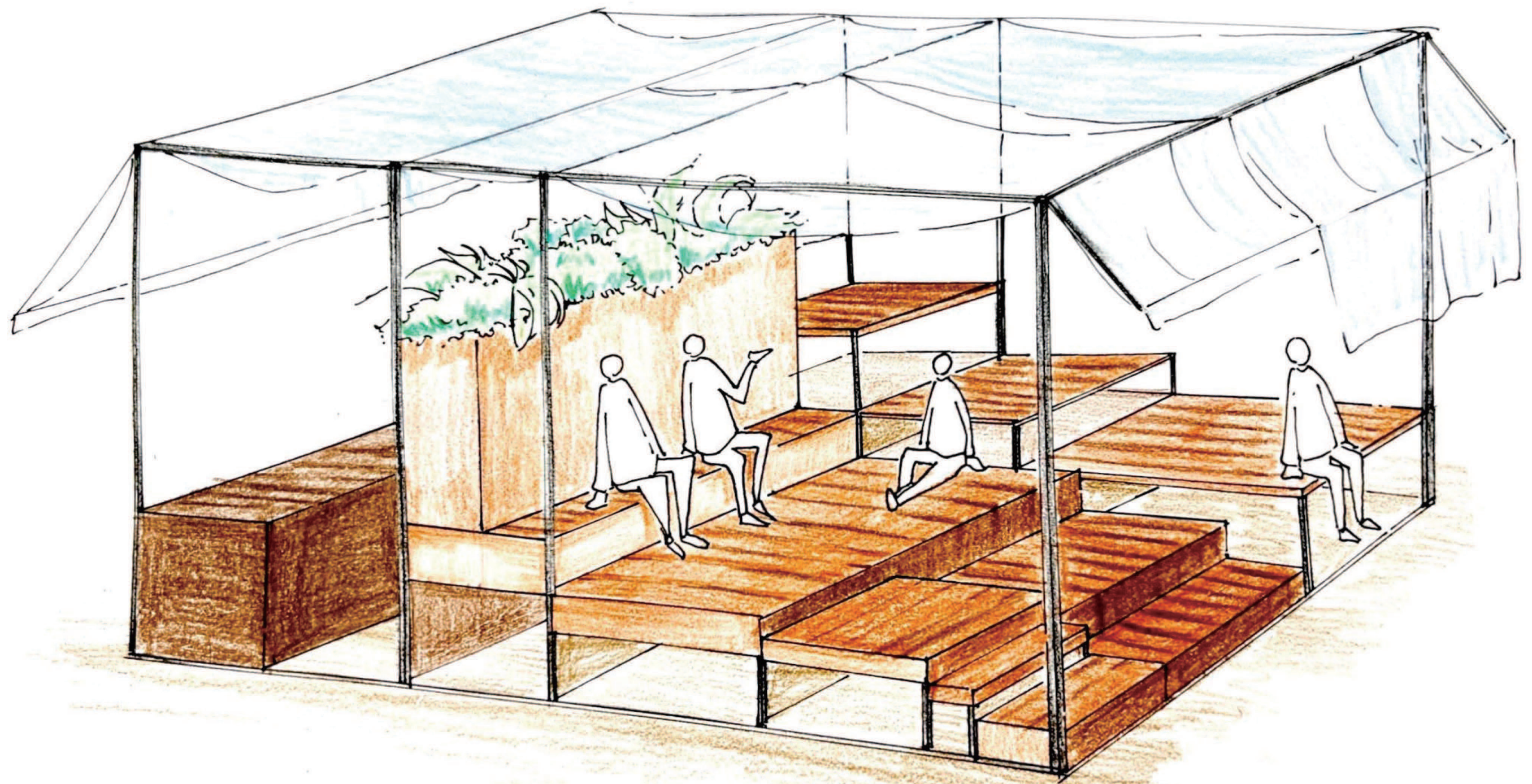
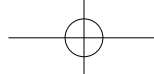
この作品のテーマは、地域の人々の交流を促進することであり、忙しい駅の近くで、人々がゆっくり過ごせる空間を作ることである。

空間の一方は客席、もう一方はカウンターになっている。空間全体的に黒い枠で囲まれて、木製の階段が客席になっている。固定席はないので、一人でも友達と一緒にでも楽しめる。空間の上部は光の透過性の良い布で覆われているため、空間全体に開放感があり、人々は布を吹く風の動きを空間で感じることができる。

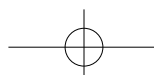


IDEA SKETCH



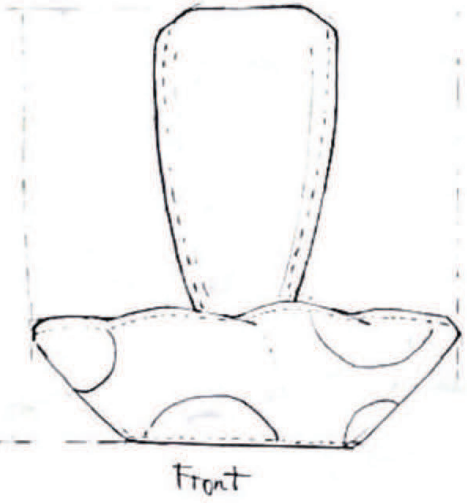
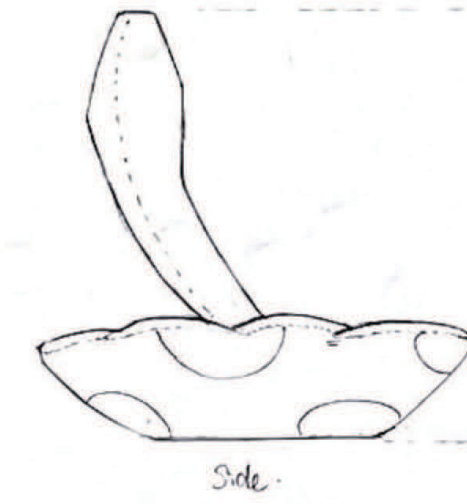
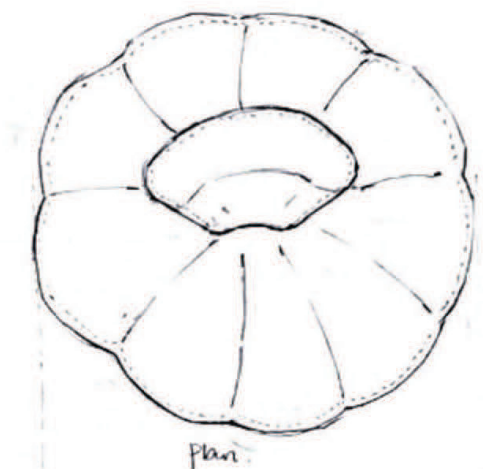
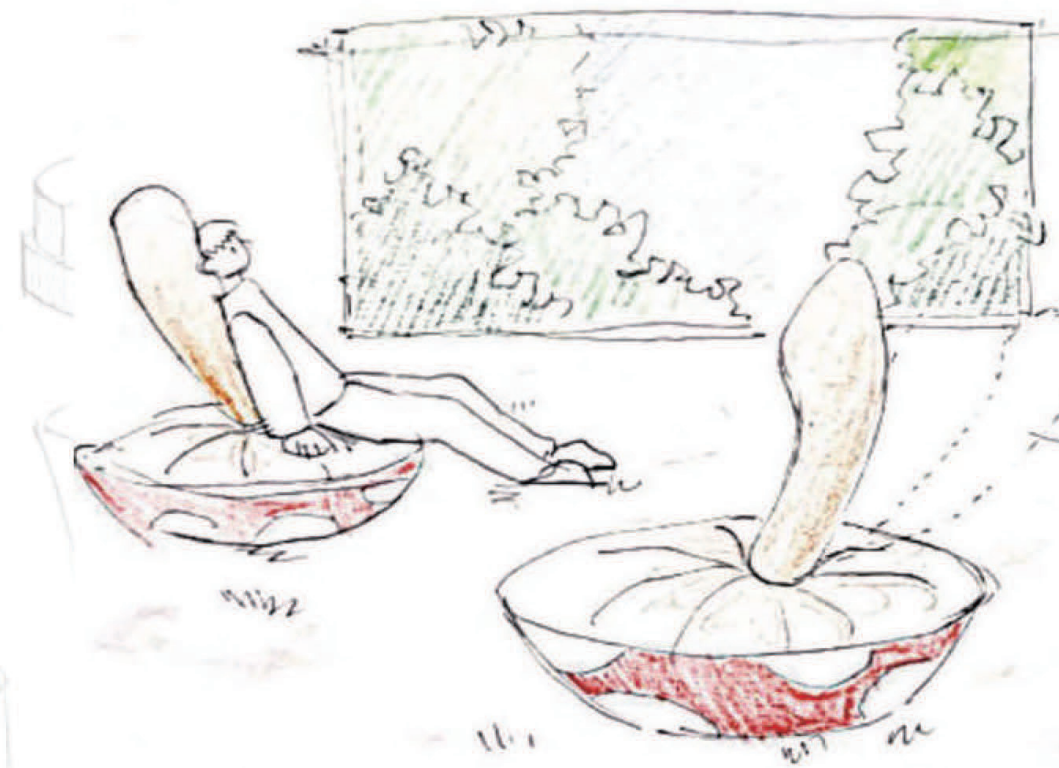


TOKYO OCHANOMIZU
2025.4.1 TUE
POP-UP STORE
NEW OPEN

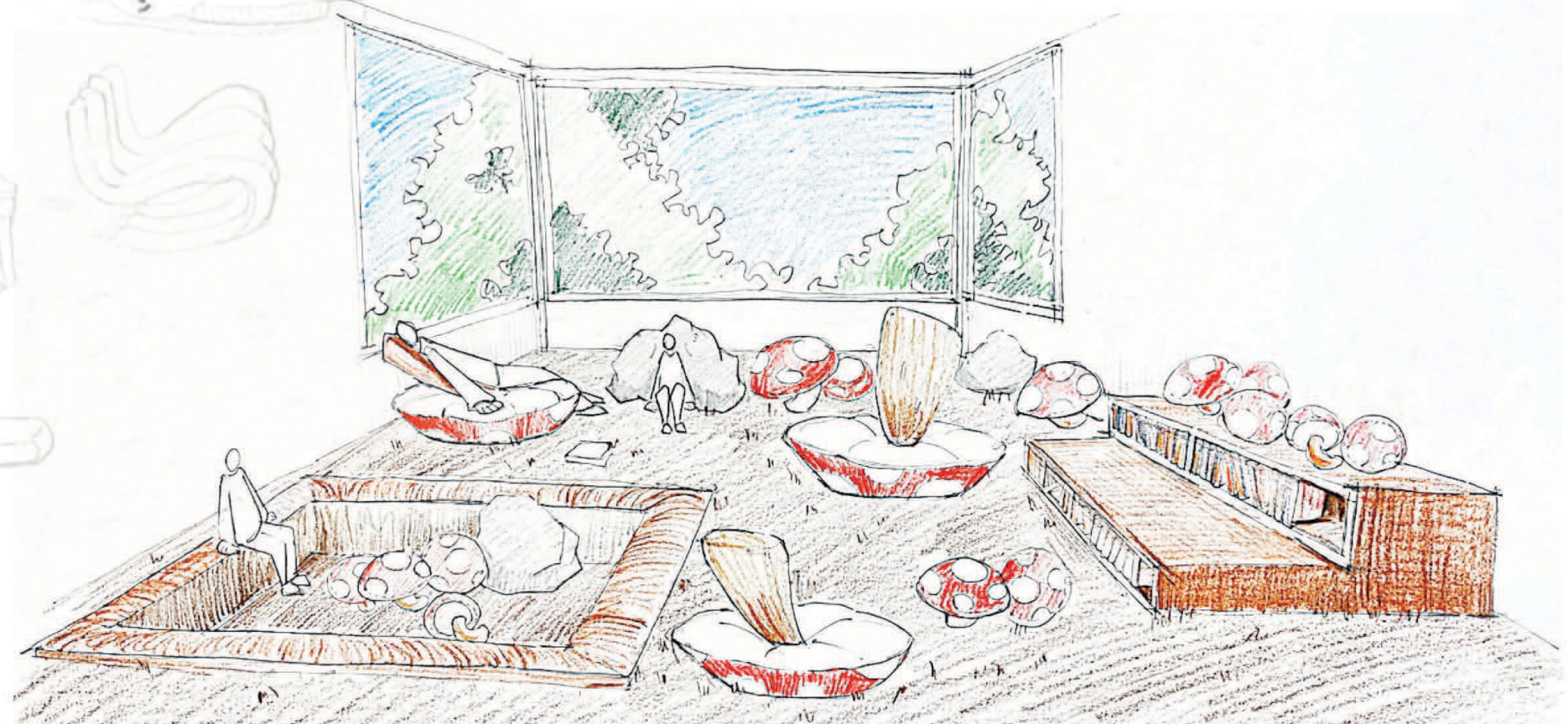


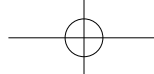
MUSHROOM CHAIR

キノコの上に座り、
静謐な休息空間を体感する。



キノコの世界を作ること、自然の中にあるような感覚を
与えるチェアや、雨音を奏でるラウンジスペースなど、人々
がリラックスできる空間を作りたい。





材料をテーマにしたのレストランデザイン

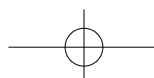
MATERIAL 材料

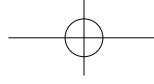


COLOR and MATERIAL Design Note 空間イメージ



Fashion&Food Memo メイン料理とターゲット層

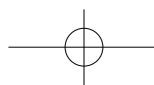
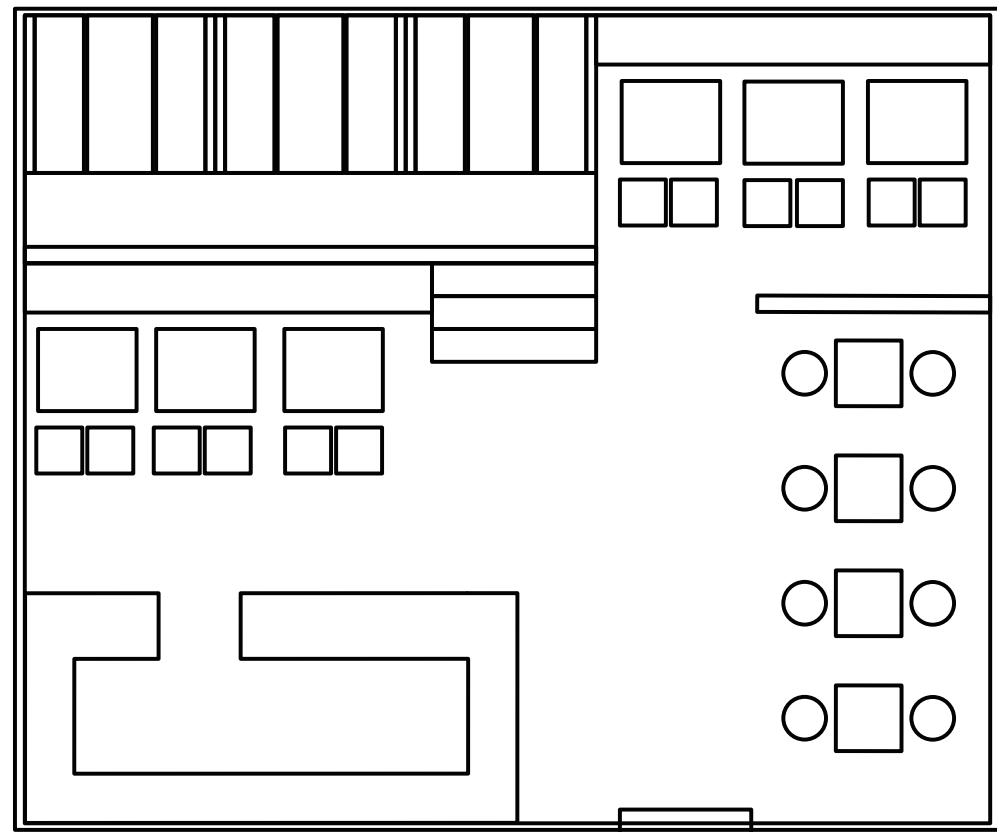
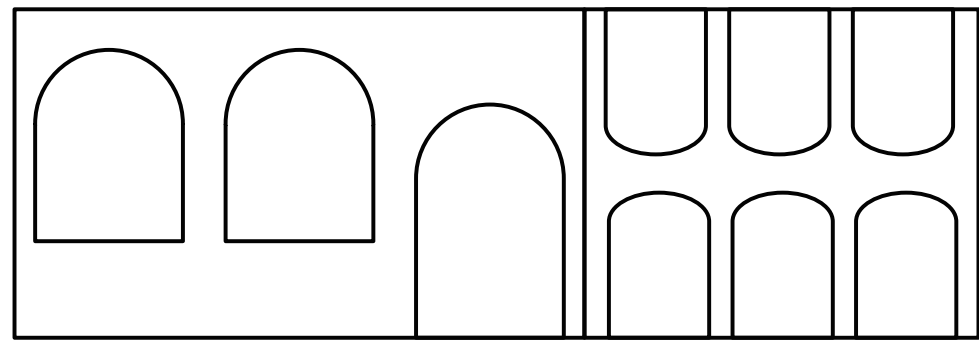


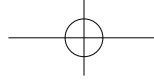


Layout



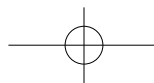
実物





実物課題—椅子

私の
クッキーを
食べたのは
誰だ？



製作工程



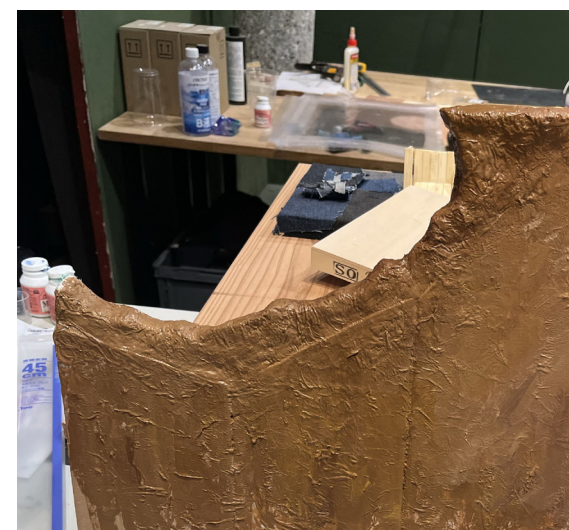
① 木材を切断し、噛み千切られた形状を切り出し、それを固定します。



③ 私の解決策は、白い木工用接着剤とティッシュペーパーを粘土の上に被せることです。これにより、粘土と木材が接着し、また粘土のひび割れを隠し、噛み千みされた跡を作り出すことができます。



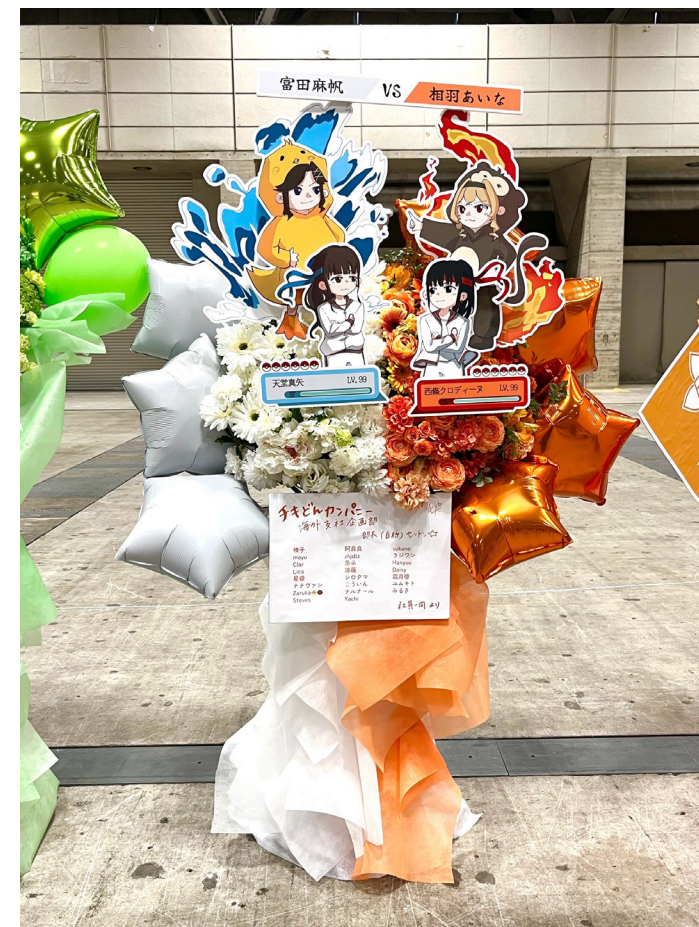
② 隙間に噛み千切られた形を模したく、最初は石膏粘土を使用しましたが、石膏粘土が木材との接着ができず、乾燥した硬い石膏粘土にはひびが入り、効果が非常に悪いことがわかりました。



④ 着色

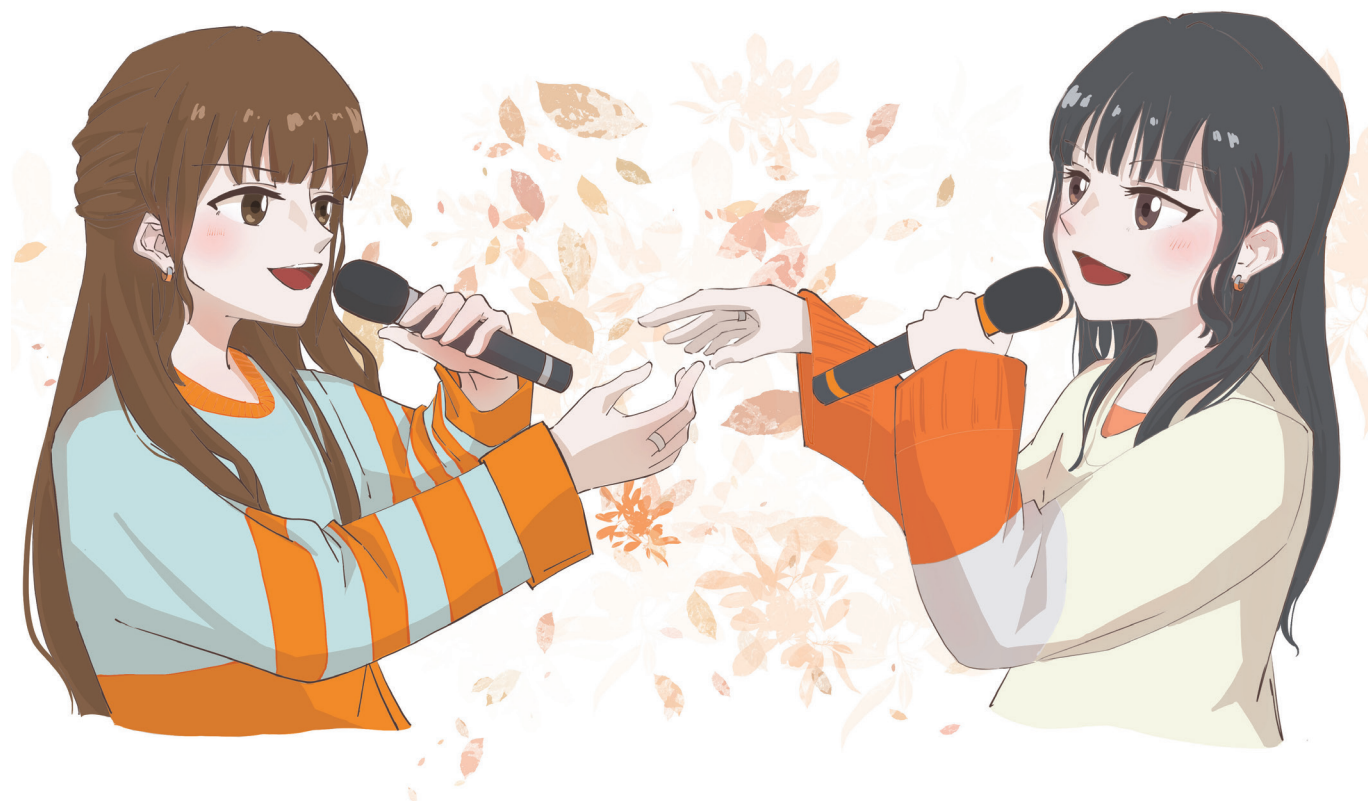


⑤ 完成！



ソフトウェア：
Photoshop、Procreate

製作時間：6時間



学外では自分の趣味に関するファン向けの企画も参加することがありました

イベントのフラワースタンドのイラスト

