令和６年度　日本大学自主創造プロジェクト

日大生のやってみたいを実現するプロジェクト成果報告書

２０２４０３８

プロジェクト名　ルーキーアーティストのデジタル革命

プロジェクトの概要

２０２４年度の日芸祭のテーマである「レイワレトロ」の要素を入れるように、本プロジェクトは3D技術の活用をきっかけとして、現代社会における伝統芸術とテクノロジーの関係を再構築するための取り組みを模索している。彫刻専攻の学生による作品展示を中心に、3Dプリント技術を用いたレプリカの制作・販売を実施し、アート作品の普及および若手アーティストのプロモーションの場を提供することを目指した。

プロジェクトの結果・成果

本プロジェクトでは、彫刻専攻の学生から作品を募集し、その中から展示作品を選定した。次に、プロジェクト団体が宣伝するための展示ポスターをデザイン・制作した。ポスターには、各作者の展示作品情報や個人情報を反映させ、SNSを活用した広報活動を展開した。これにより、展示への関心を広く引きつけることを目指した。展示準備として、開催前日に選定作品を教室に搬入し、展示レイアウトを整えた。加えて、会場には3D技術を活用したバーチャル体験コーナーを設置し、来場者が3Dバーチャルメガネを通じてアート作品を新しい方法で楽しむことができる環境を作り上げた。

日芸祭の3日開催期間中で、来場者数は合計2,400名に達し、また、3Dプリント技術を活用して制作されたレプリカは59点販売され、予想を上回る成果を達成した。来場者からのフィードバックは、「作品のテーマにとても共感できる」「作品の質が非常に高い」といったポジティブな評価を多くいただいた。さらに、バーチャル体験コーナーは幅広い年齢層の方々に好評で、体験中の写真や感想がSNSに数多く投稿されることで、プロジェクトの認知度が大幅に向上した。

本プロジェクトは、単にギャラリーではなく、学生作品の普及に寄与する手段となった。さらに、SNSのアプローチを通じて、来場者以外にもプロジェクトの情報を広めることができ、地域社会やアート愛好家の間で注目を集めた。この結果として、伝統芸術の新たな可能性を提示し、学生たちの創作活動を広く発信するというプロジェクトの目的を遂げた。今後は、この経験を活かし、より多様なアート体験や展示可能性の掘り出しを図るとともに、若手アーティストと観客の新たな交流の場を創出していくことを期待している。

活動写真





