

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

2022022

プロジェクト名 深層X デジタルアート制作を通したワークショップの実施

プロジェクトの概要

本プロジェクトは、デジタルアートの制作とワークショップを行い、日本大学の学生を中心として様々な人に現代のアートやエンターテイメントを体感してもらう事を目指しています。また、現代ではデジタルファブリケーションやAIテクノロジーの発達によって“ものづくり”のあり方が大きく変わる過渡期にあります。新しい時代の到来に際して、学部やカテゴリーの枠組みを超えた学びを得る事でプロジェクトメンバーの知見を深めていきます。

プロジェクトの結果・成果

一年間の活動を経て、日本大学内外にて幅広い活動を行うことができました。プロジェクトは当初、富士講という文化を基軸とした富士登山への挑戦から得られた経験を元に、作品制作を行うという到達目標がありました。しかし、いくつかの要因からプロジェクトの進行が困難になったため、『デジタルアート制作を通したワークショップ』を行う活動へと軌道修正しました。

活動実績としては、春にインスタレーション（空間作品）の制作、夏には富士山麓への遠征、秋にはVRゲームの制作に携わり、冬には東京造形大学のCSLABの協力の元、作品展示とワークショップを実施。これらの活動を通して、プロジェクトメンバーは新たな経験を共有し、様々な人との交友関係を広げることができました。そして深層Xでの活動はメンバーの今後のキャリアにとっても重要な糧にすることができたと考えています。また、プロジェクトとしては令和5年2月をもってして終了となりますが、深層Xのメンバーによる電子工作ワークショップを令和5年3月に追加開催し、以降も活動を継続していく予定です。

今後の活動においても、時代と共に変化していくテクノロジーやアート、エンターテイメントをつなぐ架け橋として多くの人々にクリエイションや学びの楽しさを伝えていきたいと考えています。

活動写真

