

●第18回大会 第1号通信 研究発表募集

投稿者：キム・ジュニアン 第18回大会共同実行委員長

2016年日本アニメーション学会第18回大会 研究発表募集

従来、アニメーションは「生命のないモノに生命を吹き込む」といわれてきました。アニメーション研究も、この言説の影響の下で、表現媒体としてのアニメーションが表象する生命のイリュージョンに注目してきました。2016年度の大会では、アニメーションとアニメーション研究の中核をなす上記のような問題系をさらに掘り下げるべく、まだ議論が尽くされていない「モノ」とその延長線にある「身体」を大会テーマに選びました。身体は、20世紀後半以降のファインアートや哲学が重点的に取り組んできた主題ですが、昨今のアニメーション分野においては、それとは別の議論が要請されています。というのは、いわゆる「実写」映画においても、「生命が吹き込まれた身体」に溢れているからです。3DCGアニメーションによって作り出されるヴァーチャル俳優が、アニメーションはもとよりゲーム等各種映像メディアに現れているだけではありません。生身の俳優の演技がモーションキャプチャーされ、更に俳優本人の声が加えられて生み出される合成身体によって、身体の在り処は益々曖昧になっています。

デジタル・テクノロジーが実写とアニメーションとの境界をも曖昧にしていることについては、マーク・ランガーが「アニメーション史の終焉」を提唱してから久しいです。ポール・ワードは、ランガーの提案を受け止めつつ、更にアニメーション研究の成果が実写中心の映像研究に貢献できるはずだと提案しています。実際、従来のアニメーションにはデジタル時代の映像に通じる様々な身体の形や要素が散見されます。ロボット、擬人化された動物、幽霊、ピクシレーションにおける人間、キャラクターの声と声優、死ぬ／死なないキャラクター、老いる／老いないキャラクター、キャラクターのセクシュアリティ、変身とそのパフォーマンス…。このように、本大会テーマ「アニメーションにおける身体性」は、アニメーションの現在と過去を同時に包含するだけでなく、アニメーション内の諸ジャンルとその隣接領域にも敷衍できると考えます。会員各位の活発な発表と議論を通して、本大会がアニメーションとは何かをより具体的に再考する機会となることを期待します。

つきましては、本大会テーマに限らず、分野を横断した研究発表を広く募集します。

1. 発表者の資格

日本アニメーション学会の会員で、2015年度までの会費を納入済みであること。

2. 発表テーマ

アニメーション関連テーマで未発表のもの（本大会テーマにかかわるものを含む）。

3. 発表時間

発表20分、質疑応答5分。

4. 募集形式：個人研究発表、または共同研究発表

①テーマ発表：「アニメーションにおける身体性」の大会テーマに関連した発表は、こちらの区分をご応募の際お示してください。

②一般発表：「アニメーションにおける身体性」のテーマ以外の発表は、こちらの区分でご応募ください。

①・②とも、

1) 発表者の氏名、住所、連絡先（メール、電話など）

2) 所属機関名、職業

3) 発表題目

4) 発表要旨（日本語1200字程度／発表概要原稿）

* 図版掲載可（300dpi程度のデータ）

5) キーワード（5つ以内）

6) ①テーマ発表、②一般発表の希望の別

以上の1)～6)を大会事務局宛にメールでご送付ください。

なお、発表用設備は

- ・ プロジェクター
- ・ DVD・BD プレイヤー（DVD リージョン2、BD リージョンA）
- ・ 書画カメラ（ポータブル）

5. 申し込み締切： 2016年3月18日（金）必着

6. 発表者の決定：2015年4月中旬頃にメールにてお知らせします。

7. 申し込み・問い合わせ先：jsas2016@jsas.net

・ 開催地：新潟大学（五十嵐キャンパス）

http://www.niigata-u.ac.jp/top/access_ikarashi.html

・ 開催日：2015年6月11日（土）、12日（日）

・ 第18回大会専用 Facebook ページ：www.facebook.com/jsas18conference

・ 日本アニメーション学会第18回大会実行委員会：

石田美紀 共同実行委員長（新潟大学）

キム・ジュニアン 共同実行委員長（新潟大学）

アルバナ・バロリ 実行委員（新潟大学）

五島一浩 実行委員（映像作家）

渡部英雄 実行委員（湘南工科大学）