



アニメーション監督

Yasuhiro Yoshiura

吉浦 康裕

NT. DESIGN



漫画編集者

Yohei Sadoshima

佐渡島 庸平

ナラティブデザイン講座シンポジウム 未来のコンテンツに求められる ストーリー・ナラティブ

読者や視聴者を作品に引き込ませるための、ストーリーの役割とは？
今後のコンテンツにおけるストーリーやナラティブの可能性を追求します

2024.1.15 (Mon.)
18:30-20:00

九州大学大橋キャンパス デザインコモン2F
(福岡県福岡市南区塩原 4-9-1)

【募集定員・お申込み】

会場参加 100名

※学内関係者のみ ▶▶▶▶▶

QRコードから事前登録をお願いします。



オンライン配信

※一般の方の視聴可 ▶▶▶▶▶



【プログラム】

司会

松隈 浩之 (九州大学大学院芸術工学研究院准教授)

18:30-18:35

開会の挨拶 | 松隈 浩之

18:35-18:45

講演・活動紹介 | 吉浦 康裕・佐渡島 庸平

18:45-19:55

ディスカッション・質疑応答

19:55-20:00

閉会の挨拶 | 松隈 浩之

【登壇者プロフィール】

NT.
DESIGN
Yasuhiro Yoshiura
吉浦 康裕
アニメーション監督

大学在学中からアニメーション制作をはじめ、卒業後に個人制作アニメ『ペイル・コクーン』を発表。以後、精力的に制作活動を行ない、2008年にオリジナルアニメ『イヴの時間』で監督デビュー。以後は主にオリジナル作品の原作・脚本・監督をつとめる。代表作は『イヴの時間』『サカサマのパテマ』『アルモニ』『機動警察パトレイバー REBOOT』など。最新作『アイの歌声を聴かせて』は第45回日本アカデミー賞にて優秀アニメーション作品賞を受賞。

NT.
DESIGN
Yohei Sadoshima
佐渡島 庸平
株式会社コルク代表取締役
一般財団法人雲孫財団理事

2002年講談社入社。週刊モーニング編集部にて、『ドラゴン桜』（三田 紀房）、『働きマン』（安野モヨコ）、『宇宙兄弟』（小山 宙哉）などの編集を担当する。2012年講談社退社後、クリエイターのエージェント会社、コルクを創業。著名作家陣とエージェント契約を結び、作品編集、著作権管理、ファンコミュニティ形成・運営などを行う。従来の出版流通の形先にあるインターネット時代のエンターテインメントのモデル構築を目指している。