

Q-MICS® MANIFESTO 2009
(Q-MICS vs. MOTION COMICS)

Writer 著者: AL.Kumada – ©Q-721.com® - Roma (ver. Eng.-Jpn.-Ita.)

General introduction

It is very interesting to follow what is going on around Motion Comics in the entertainment industry. When a new mean of communication comes to life, everybody tries to define what the content or shape of this new media should be. Let me play this game together with you all and show you how I got to create the first Q-MICS...

MOTION COMICS

Regarding the definition of “Motion Comics”

The terms Motion Comics I believe to come from (motion pictures + comics). If this interpretation is right, what should it be? Let's see...

About the content of Motion Comics

Are we really sure that motion comics should contain only animated comics? Maybe...

About the shape of Motion Comics

If motion comics are animated pictures, what is its border-line with standard animations?

I think for sure that “motion comics” should have a shape that clearly distinguishes it from animations and try to avoid expressing a “comical motion”.

In detail let's consider the following matters:

Comics or Animation?

Which media would I like to give more relevance in making a motion comics? In this case, let me choose for comics. Then, let's take a look to what are some of the characteristics of comics seen from the point of view of a reader, or we would better say, the typical comics customer.

The reader

A) The reader has a much more active role than in animation in the fruition of the comics. He/She goes back and forth through the pages and takes his/her time to take a look at images, balloons, etc.

B) He/She roundabout knows at what point of the story he/she is.

C) He/She likes touching paper pages and looking at printed figures.

D) He/She usually enjoys reading on his/her own, and can bring the comics together with him/her.

Characteristics of Motion Comics

If you agree to what I said so far, then Motion Comics could have these characteristics:

(referring to the afore mentioned A-D points)

1) *Interactive media* (navigation commands embedded);

2) Presence of total and actual *page numbers*;

3) Overall framing *look* like paper comics;

4) Product mainly for *portable computer like devices*;

And more, let me add to this list some other features that Motion Comics should have/not have, for my personal idea, probably change in the future:

- 5) No talking dialogs.
- 6) Very little sounds.
- 7) Music feasible at the start or end.
- 8) Use of conventional comics signs.

This list is obviously incomplete but I believe anyone of you could add items righteously.

Enhanced capabilities of Motion Comics comparing to Comics

Furthermore, let me stress out the fact that with this kind of media we preserve most part of the original comics characteristics enhancing the following things:

- *Dimension* of the image increasable and subsequent glance enjoyability (many comics show very little frames where words overwhelm illustrations;
- *General appeal* due to brightness of the screens.
- *Distribution* capabilities, as a digital media.
- The strength of this media to tear the reader apart from his/her real present to bring him/her in another place/time.
- *Suspence*. I don't see what the subsequent frame is until I proceed;

At last, here follows what I consider to be the most interesting part of future development of motion comics that leads to...

Q-MICS

With Q-MICS we inherit completely what we have so far defined for our "Motion Comics" but we boost our project possibilities into a new Garden of Eden. Let me explain how easy it is:

We just have to include in the above 1-8 item list the following two fundamental main features:

- 9) Use of *real shootings* (camera shootings, stills, etc.);
- 10) Intensive use of *3D graphics*.

As you will surely understand this scenario becomes soon incredibly interesting
Then,

Definition of Q-MICS

Q-MICS are prototypes of movies, rather than prototype of animations, built on the basis of comics and motion comics languages codes.

Q-MICS, an evolution of Italian "Fotoromanzi"

For those who are aware of what was made in our past, Q-MICS could be considered the natural descendants of Italian "FOTOROMANZI", a certain way to tell stories with a sequence of pictures taken with a still camera.

Q-MICS are then in the half way from "FOTOROMANZI" to "MOTION PICTURES".

Personal idea

With Q-MICS I do believe the viewer has the possibility to enjoy a totally new product.

Finally

Here, we defined what motion comics should be for us and most of all declare the start of a new genre, "Q-MICS" defining its inner structure.

Thank you for reading this "Q-MICS MANIFESTO".

概論

エンターテインメント産業においてモーションコミック(動画コミック)の動向というのは非常に興味深いものがある。新しいコミュニケーション方法が出現した時、我々はそのコンテンツや形を定義づけようとする傾向がある。では、Q-MICS とは何であるかを皆さんに説明したいと思う。

モーションコミックス

モーションコミックスの定義について

モーションコミックスの派生は(動画+マンガ)であると思われる。もしこの解釈が正しいとするならば、本来のモーションコミックスはどうあるべきか。

モーションコミックの内容について

モーションコミックスの内容であるが、漫画やアニメだけに限定されているというのはいかななものだろうか？

モーションコミックスの形式について

モーションコミックスとアニメが同じ映像を使用しているとするならば、それらの境界線はどこなのか？モーションコミックスはアニメーションと明確に区別すべく、コミカルモーションと呼び名を変えてみてはいかななものか。さらに以下の事項も考慮してみよう。

マンガかアニメーションか？

モーションコミックを作る際にマンガかアニメーションのどちらに重きをおいて制作するのかと聞かれたら、私は間違いなくマンガと答える。マンガの読者の立場に立って考えてみると理解して頂けるだろう。

読者

- A)アニメーションよりもマンガの方が読み手側にとって能動的な行動である。実際にページを前後にめくったり、ストーリーを想像したり、吹き出しを読んだりするからである。
- B)マンガは本の厚みからストーリーの起承転結を想像できる。
- C)マンガにはページをめくる楽しみがある
- D)一人で読む楽しみがあり、また持ち運びも楽である。

モーションコミックスの特徴

上記に掲げた A-D のポイントに同意して頂けたとするならば、本来のモーションコミックスは以下の4つのポイントを含むべきではないだろうか？

- 1) 対話方式
 - 2) ページ数及び総ページの表記
 - 3)マンガ(本)に近い
 - 4) パソコンや携帯電話のように持ち運び可能である事
- 更に、私の見解を付け加えたい。
- 5) 台詞の音声なし

- 6) 最小限の音
- 7) 冒頭もしくはエンディングにテーマソングを挿入
- 8) 擬音語等の使用

このリストはまだ未完成であるが、いろんな方の意見を聞きながら定義づけしていきたい。

漫画よりも将来的な可能性を秘めているモーショコミックス

モーショコミックは以下のポイントを盛り込むことで、本来のマンガより更にリアルで面白みのある作品作りが可能である。

- コマの拡大(マンガでは一コマが小さい為、絵よりも言葉が重視されてしまう)
- スクリーンで見ることにより、マンガよりも迫力がある。
- デジタルメディアである為、幅広い配給が可能
- イタリア語で(*capacità di straniamento*)という言葉がある。読者を現在から異空間へとタイムスリップさせる事である。
- サスペンス。一コマずつ進むため、先がわかりにくくドキドキ感がある。

最後に。モーショコミックの新しい姿を追求した結果、Q-MICS にたどり着いた。

Q-ミックス

Q-MICS では上でモーショコミックスと定義づけたポイントをすべて活用する事で、上記の 1-8 のポイントを含め、更に以下の2点を加える事が不可欠である。

- 9) 実際に撮影した映像を使用(カメラ撮影、スチールなど)
- 10) 3Dグラフィックを駆使

制作シーン(俳優、ロケーション、撮影、衣装など)を想像してみてください。楽しくありませんか？

Q-MICS の定義

Q-MICS の特徴は漫画とモーショコミックスをベースにし、アニメーションよりも映画に近い映像を使用している点である。

Q-MICS, イタリア “Fotoromanzi” の発展

日本語ではフォトストーリー(劇画の写真版)と訳されているが、Q-MICS はこの FOTOROMANZI とモーションピクチャーの中間に位置づけされる。

私の考え

Q-MICS は今までにありそうでなかった全く新しい形の商品である為、皆さんに喜んで頂けると自負している。

最後に

ここではモーショコミックスのあるべき姿を定義すると同時に Q-MICS という新しいジャンルを紹介し、根本的構造を定義づけた。

Q-MICS マニフェストをご一読下さいましてありがとうございました。

Introduzione

Di questi tempi e' davvero interessante seguire gli sviluppi dei cosiddetti Motion Comics. Quando nasce un nuovo strumento comunicativo segue subito una corsa alla sua definizione, sulla sua forma, sul contenuto. Mi piacerebbe giocare con voi su questi temi ed illustrarvi come si e' arrivati alla creazione del primo Q-MICS...

MOTION COMICS

Sulla definizione di Motion Comics

Credo che il termine Motion Comics sia il risultato dell'accostamento Motion Pictures + Comics. Se questa interpretazione e' corretta, allora, cosa dovrebbero essere? Vediamo...

Sul contenuto dei Motion Comics

Siamo davvero sicuri che i motion comics debbano contenere esclusivamente comics animati? Forse...

Sulla forma dei Motion Comics

Se i Motion Comics sono comics animati, qual'e' il confine che li distingue dalle animazioni tradizionali? Credo di certo che i Motion Comics dovrebbero evitare di essere Comical Motions e quindi un'animazione di serie B.

Guardiamo nel dettaglio le seguenti questioni:

Comics o Cartoni Animati?

A quale media dovremmo dar maggiore rilevanza nella creazione dei Motion Comics? In questo caso, lasciate che scelga dal mio personale punto di vista la linea Comics.

Bene, ora diamo un'occhiata alle caratteristiche fondamentali dei comics viste dalla parte dell'ipotetico lettore standard, ovvero il cliente.

Il lettore

A) Il lettore ha un ruolo attivo nella fruizione dei comics. Egli/Lei va avanti e indietro tra le pagine e si prende il tempo che vuole per scorrere le immagini, i fumetti, ecc.

B) Egli/Lei e' al corrente, a grandi linee, di quale punto del racconto ha raggiunto nella lettura.

C) Egli/Lei ama fundamentalmente sfogliare la carta ed apprezzare le sfumature delle stampe.

D) In genere, egli/lei ama leggere in solitudine e porta con se' il comics.

Caratteristiche dei Motion Comics

Se siete d'accordo con quanto abbiamo sinora esposto, ecco un abbozzo sulle caratteristiche di un generico Motion Comics:

(con riferimento ai suddetti punti A-D)

- 1) *Media interattivo* (presenza di comandi di navigazione)
- 2) Presenza dell'*indicazione della pagina corrente e del totale pagine*.
- 3) *Look* globale assimilabile alla carta dei comics;
- 4) Prodotto per *device di visualizzazione portatile*.

Inoltre, lasciate che aggiunga dal mio punto di vista altre feature che ritengo debbano/non debbano essere considerate nella realizzazione di Motion Comics (potrei cambiare idea in futuro...):

- 5) Nessun dialogo parlato

6) Utilizzo dei suoni nullo o limitatissimo

7) Utilizzo della musica limitato in linea di massima ad inizio e fine racconto.

8) Utilizzo dei segni convenzionali dei comics

Questa lista di features e' ovviamente incompleta ma credo che ognuno di voi potrebbe aggiungerne a piacimento.

Miglioramenti introdotti dai Motion Comics in rapporto ai Comics

Inoltre, con i Motion Comics mantengo buona parte delle caratteristiche dei comics apportando miglioramenti a quanto segue:

- *Dimensione dell'immagine* aumentabile con conseguente maggiore apprezzabilita' dei dettagli dell'illustrazione in rapporto alle scritte.

- *Appeal generale*; il tutto puo' risultare piu' luminoso grazie alle caratteristiche dello schermo.

- *Possibilita' di distribuzione*, in qualita' di media digitale.

- *Capacita' di straniamento*.

- *Suspence*. Non vedo quali saranno i frame successivi finche' non scelgo di proseguire.

Infine, segue cio' che considero la parte piu' interessante riguardo i possibili sviluppi dei Motion Comics che portano ai...

Q-MICS

Con i Q-MICS ereditiamo in toto quanto abbiamo gia' definito per i Motion Comics ma ci proiettiamo verso un nuovo universo; lasciate che spieghi come cio' avvenga con estrema semplicita':

Dobbiamo semplicemente aggiungere alla lista dei punti (1-8) le due fondamentali nuove feature:

9) Uso di immagini fotorealistiche fisse ed in movimento.

10) Utilizzo intensivo di grafica 3d.

Come potrete facilmente comprendere, lo scenario diviene subito incredibilmente interessante.

Definizione di Q-MICS

I Q-MICS sono un prototipo di film, piuttosto che un prototipo di cartone animato, e vengono realizzati sulla base strutturale/formale dei comics e dei motion comics.

I Q-MICS, come evoluzione dei fotoromanzi

I Q-MICS possono per vari aspetti essere anche considerati a meta' strada tra i fotoromanzi ed i film.

Idea personale

Sono fermamente convinto che i Q-MICS siano una novita' suscettibile di un positivo riscontro da parte dell'utente fruitore.

Per terminare

Con questo documento ho definito cosa siano per me i Motion Comics e soprattutto preso atto dell'inizio di questo nuovo genere (Q-MICS) definendone le sue caratteristiche ontologiche.

Grazie per aver letto questo "MANIFESTO DEI Q-MICS".

©Q-721.com Italia