



**Fronteiras Invisíveis: uma investigação sobre a tela
infinita no appcomic Phallaina¹**

*Invisible Borders: an investigation into the infinite
screen in the appcomic Phallaina*

*Fronteras invisibles: una investigación sobre la
pantalla infinita en el appcomic Phallaina*

Caetano Galindo Borges²

¹ Recebido em 15/10/2021, versão aprovada em 18/10/2021. Trabalho originado da comunicação científica apresentada em comunicação oral no V Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (FNPAS), ocorrido em Santos/SP, no período de 12 e 13 de novembro de 2020.

² Mestre em História e Crítica da Arte pelo PPGAV/EBA/UFRJ (2016). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/9518601434290165>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0589-9532>. E-mail: <caetanogb@gmail.com>.

RESUMO

A página, ou mais precisamente o multiquadro, define como uma história em quadrinhos pode ser contada. Seu tamanho e formato limitam como os quadros podem ser organizados e compreendidos. Concatenam-se imagens, que vão sendo correlacionadas pelo leitor e emerge a ilusão de que aquelas imagens isoladas fazem parte de uma única narrativa serializada. Nesse processo, o total é mais do que a soma das partes pois a associação entre quadros e páginas ultrapassa o simples antes e depois. Cada fragmento é uma coordenada espaço-temporal distinto que é continuamente reordenado e ressignificado conforme a narrativa prossegue. Se nos quadrinhos tempo é espaço e o espaço é em parte modelada pela restrição da página, o que acontece quando essa restrição é removida? Se não existe multiquadro ou página, resta apenas o quadro. Quais são as consequências dessa dissolução da unidade da página para a narrativa de quadrinhos e das novas interações que emergem dessa mudança? Tendo como foco essa questão do quadro e seu comportamento na tela infinita propõe-se analisar o appcomic Phallaina e como sua narrativa de fluxo contínuo explora o limite do quadro, da sarjeta e da página.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos; Proto-Quadrinhos; Webcomics; Phallaina.

ABSTRACT

The page, or more precisely the multiframe, defines how a comic can be told. Their size and format limit how frames can be organized and understood. Images are concatenated, which are correlated by the reader and the illusion emerges that those isolated images are part of a single serialized narrative. In this process, the total is more than the sum of the parts, as the association between frames and pages goes beyond the simple before and after. Each fragment is a distinct spatio-temporal coordinate that is continually reordered and re-signified as the narrative proceeds. If in comics time is space and space is partly shaped by the constraint of the page, what happens when that constraint is removed? If there is no multiframe or page, only the frame remains. What are the consequences of this dissolution of the unity of the page for comic book narrative and the new interactions that emerge from this shift? Focusing on this issue of the frame and its behavior on the infinite screen, it is proposed to analyze the appcomic Phallaina and how its continuous flow narrative explores the limits of the frame, the gutter, and the page.

KEYWORDS: Comics. Proto-Comics. Webcomics. Phallaina.

RESUMEN

La página, o más precisamente el multiframe, define cómo se puede contar un cómic. Su tamaño y formato limitan la forma en que se pueden organizar y comprender los marcos. Las imágenes son concatenadas y correlacionadas por el lector, y surge la ilusión de que esas imágenes aisladas son parte de una sola narración serializada. En este proceso, el total es más que la suma de las partes, ya que la asociación entre fotogramas y páginas va más allá del simple antes y después. Cada fragmento es una coordenada espacio-temporal distinta que se reordena y resignifica continuamente a medida que avanza la narración. Si en los cómics el tiempo es espacio y el espacio está formado en parte por la restricción de la página, ¿qué sucede cuando se elimina esa restricción? Si no hay multiframe o página, solo queda el marco. ¿Cuáles son las consecuencias de esta disolución de la unidad de la página para la narrativa del cómic y las nuevas interacciones que surgen de este cambio? Centrándonos en esta cuestión del encuadre y su comportamiento en la pantalla infinita, se propone analizar la appcomic Phallaina y cómo su narrativa de flujo continuo explora los límites del encuadre, la cuneta y la página.

PALABRAS CLAVE: Historietas. Proto-Cómics. Web-Cómics. Phallaina.



INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é investigar os limites do suporte e sua influência tanto na produção como na fruição da obra. A questão é extensa e a investigação aqui proposta, cobre pequena parte das suas possibilidades, concentrando-se para tal, no diálogo apresentado pelas duas formas como a história em quadrinhos Phallaina foi apresentada ao público.

Antes de começarmos, faz-se necessário contextualizar algumas nomenclaturas e definições técnicas já existentes sendo uma delas, apresentada nesta seção. Com isso, este artigo propõe o termo *appcomic*, que nasce da junção de *app*, redução de aplicativo, ou programa de computador, com *comic*, que é quadrinho em inglês. A escolha pelo termo em inglês ocorre para fazer paralelo com o termo *webcomic* (*web*, internet em inglês, mais *comic*), usado universalmente para descrever quadrinhos digitais.

A necessidade de diferenciação, faz-se porque *appcomic* é um programa usualmente acessado através de uma loja de aplicativos que precisa ser instalado, geralmente no celular. As principais consequências disso, são que ele ocupa espaço de memória e pode ser acessado sem disponibilidade de internet. Os *webcomics*, são acessados via navegador ou através de aplicativos que funcionam como congregadores de quadrinhos e a visualização das páginas é feita em tempo real, precisando de acesso contínua a internet durante a leitura.

Vale também destacar, que o *appcomic* encontra-se mais restrito ao formato e consumo via celular, enquanto as *webcomics* muitas vezes, possuem formatos diversos, sendo projetados muitas vezes para existir tanto no suporte digital quanto no impresso. Isso reflete uma relação mais próxima do *appcomic* com o formato digital, utiliza-se com frequência de dispositivos que não funcionam fora desse suporte, como efeitos de animação simples, interações com a tela e uso de som.

Em *Reinventando Quadrinhos*, Scott McCloud apresenta um dos primeiros debates das implicações do suporte digital sobre os quadrinhos. Mesmo sendo primeiramente publicado em 2000, as questões por ele levantadas em relação às mudanças que o espaço virtual traz, ainda são relevantes. Um dos principais debates apresentado pelo livro, trata justamente do suporte. McCloud questiona se os quadrinhos ainda seriam quadrinhos com presença de movimento, ou se isso os aproxima mais da animação. A pergunta pode ser repetida no referente a adição de som. Esses recursos têm sido usados em alguns experimentos digitais, mas apoiando-nos na definição da arte sequencial de Groensteen, podemos entender que enquanto a ideia de imagens



concatenadas não for alterada, teremos quadrinhos:

Eu defino isto como imagens interdependentes, que participando de uma série, apresentam a característica dupla de estarem separadas – essa especificação elimina imagens singulares encapsuladas em toda profusão de padrões – mas que são supradeterminadas plástica e semanticamente pelo fato de coexistirem in *preasentia* (GROENSTEEN, 2007, p. 18).

Por fim, outro conceito aqui apresentado, é uma variação da tela infinita de McCloud (2006, p. 230) a “tira infinita”. A escolha dessa restrição, ocorre para descrever uma tela que é capaz de progredir infinitamente em apenas dois sentidos (esquerda e direita) e não em todas as direções como originalmente proposto pelo autor. A diferença pode parecer pequena, mas restrição de forma na sua altura favorece uma maior legibilidade, já que o sentido de leitura fica definido com clareza.

Esses termos, surgem para atender particularidades do objeto aqui estudado, o aplicativo Phallaina faz uso de som e suaves efeitos de parallax, além de ter sua navegação vinculada a uma leitura em tira infinita. Dessa forma, o objeto não funcionaria em formato impresso tradicional, tanto pela forma como pela adição de elementos audiovisuais. A instalação Phallaina, joga com as limitações de forma propostas pelo aplicativo e criando novas, tendo relação com o conceito de proto-quadrinhos de McCloud (2006, p. 218), como veremos adiante.

AS DUAS VARIAÇÕES DE UMA MESMA OBRA

Phallaina significa baleia em grego e titula a história aqui analisada, a trama apresenta a protagonista Audrey, que sofre de fortes dores de cabeça que a fazem entrar em um estado de delírio onde ela vê e escuta peixes, água e baleias. Como o uso de remédios revelou-se ineficiente, Audrey procura tratamento alternativo, passando por uma série de exames neurológicos que revelam que ela possui um *physeter* no cérebro: uma estrutura anômala que permite que ela sustente a respiração presa por muito tempo e que possui relação com suas dores de cabeça.

Acompanha-se então o progresso do seu tratamento, que envolve sessões controladas de apneia exposição a sons e tomografias. Isso toma lugar em um enorme laboratório e é acompanhado por um grupo de três pesquisadores. Alguns desses pesquisadores teriam interesse em um mito grego onde as baleias assumiram forma humana e tiveram filhos híbridos com humanos, as phallainas ou “homens-baleia”.



O laboratório é um grande centro de pesquisa, com sala de escritórios e um grande salão com uma piscina de profundidade com salas adjacentes debaixo d'água, onde são feitos os testes de apneia além de uma peculiar, máquina de eletroencefalograma. No laboratório também existe uma galeria museu, com afrescos dedicados ao mito dos homens-baleia. Esse local é importante, pois as visões de Audrey muitas vezes emergem desses afrescos.

Visualmente, os cenários são simples. O uso de preto e branco em algum contraste reforça essa estética enxuta e torna os arquivos digitais mais leves, algo relevante em um aplicativo. Em algumas transições, surgem sons de mar e baleias criando ambiência, da mesma forma que em determinados momentos parte das figuras ou do fundo movem-se de maneira independente criando parallax. Isso é claro, falando apenas do *appcomic*.

Como já foi dito, Phallaina existe em duas formas: primeiro o aplicativo de celular disponível no App store e no Google play, podendo ser baixado gratuitamente e lido em dois idiomas: inglês e francês. A segunda forma foi uma instalação artística exibida durante o festival de quadrinhos de Angoulême de 2016. Associada a instalação, existe um aplicativo de som com o texto do quadrinho, pois as telas expostas em Angoulême não possuíam balões.

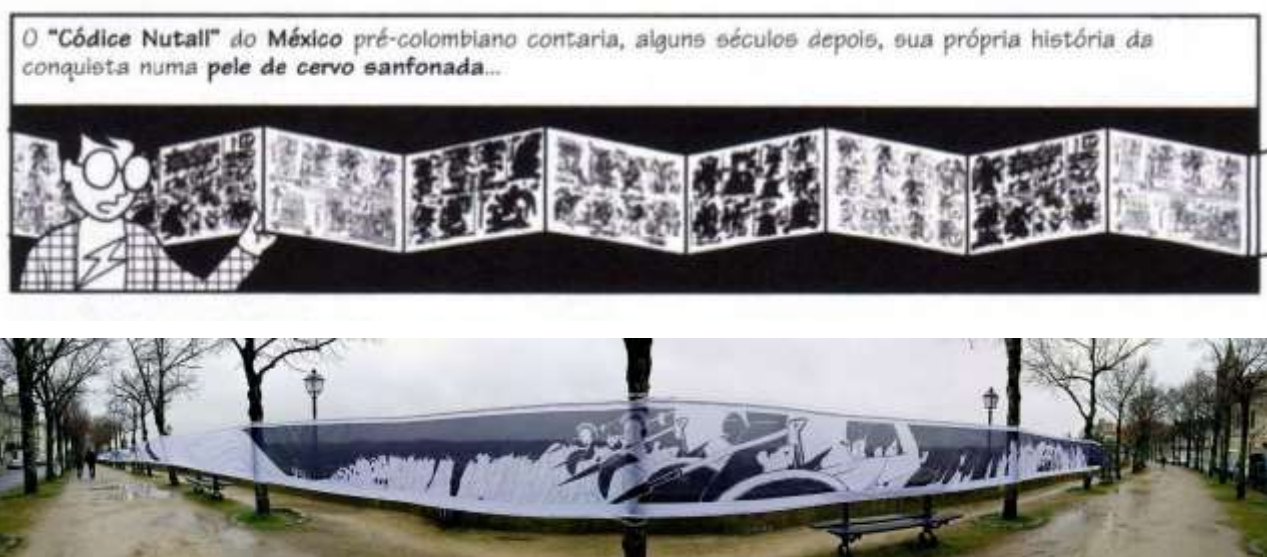
No Google Play, Phallaina autodefine-se como uma *bande défilée*, em tradução livre “quadrinho rolado”. Uma série de imagens que são lidas, simplesmente movendo a tela com a ponta dos dedos. Um movimento da direita para a esquerda faz a história progredir, mostrando novas imagens na tela do celular; movendo da direita para a esquerda a história recua. Um menu mínimo, sem cliques e com telas de carregamento leves permite uma navegação um pouco mais granular, possibilitando selecionar capítulos e idioma. O capítulo é carregado de uma só vez, como uma longa tira (ainda que não infinita) e não páginas carregadas uma a uma.

Em Reinventando Quadrinhos, McCloud (2006, p. 221) diz que “[...] o monitor que serve com tanta frequência como página, também pode servir como janela”. Ele prossegue, desenvolvendo o conceito da tela como janela e de como a navegação virtual liberta os quadrinhos dos limites físicos impostos pelos impressos. Isso permite que o multiquadro tenha tamanho ilimitado e não leve em conta o ato de virar a página, continuando indefinidamente. Não é exatamente o caso, pois como visto, a escolha na obra analisada opta por limitar o tamanho da altura, coloca essa janela em uma espécie de trilho, podendo ser navegada apenas em dois sentidos. Ainda assim, mantém-se ausência de quadros e páginas.

A instalação autodefine-se como “um afresco com sistema de áudio interativo”.

Mais precisamente, trata-se de uma série de tiras de tecido impressas de 1,10 de altura, presas umas às outras de maneira contínua, criando uma tira, parede ou pergaminho muito longo. Essa tira ocupava parte externa do festival e estava presa em postes e árvores, sendo vista e escutada ao longo de uma caminhada de 115 metros, extensão total da tira.

Figura 1 - Trecho de Reinventando Quadrinhos e Instalação do Festival de *la bande dessinée d'Angoulême*



Fonte: McCloud (2006, p. 218); Pallaina impressa em Banner, Festival de la bande dessinée d'Angoulême (2016).

Essa segunda forma, foi projetada como uma obra arquitetônica-narrativa, ressoando como os exemplos de proto-quadrinhos usados por McCloud (2006, p. 218) como a coluna de Trajano, a tapeçaria de Bayeux e o códice Nutall. Em todos esses casos, McCloud (1995, p. 15) afirma que essas obras seriam proto-quadrinhos: forma rudimentar de quadrinhos por possuir narrativa sequencial, mas carecer de outros elementos definidores da linguagem. Isso é reforçado por Groensteen (2011, p. 25) ao afirmar que se uma narrativa existe externamente ao que está sendo mostrado, ela não é história em quadrinhos, pois as imagens em vez de contar uma história estariam evocando uma narrativa previamente conhecida. Essa evocação acontece em todos os exemplos usados por McCloud.

Mesmo assim, o paralelo entre os proto-quadrinhos de McCloud e a instalação de Phallaina, mantém-se. Mas a instalação narra sem evocar externamente. Ela repete a forma com que o aplicativo restringe a altura e torna o sentido esquerda-direita “infinito”. A obra funciona nos dois formatos e mesmo possuindo particularidades em cada um deles é possível observar em ambos a estrutura de sequencialidade ininterrupta, com uma longa tira onde as imagens transitam uma na outra com poucas quebras e transições suaves.

No entanto, ela abre mão dos balões, mas adiciona um sistema de áudio como apoio da narrativa, o que levanta outro problema. Se a narrativa não sustenta-se apenas com o suporte visual, ele ainda é quadrinhos? Esse uso de áudio poderia inicialmente ser entendido como um suporte externo e, portanto, uma quebra da restrição de criação de narrativa sem auxílio externo. Mas o áudio sozinho, não contém a narrativa, portanto, escutá-lo previamente e depois fruir as imagens, não traria o elemento de narrativa evocada. O que traz outra questão no que diz respeito ao uso de som em uma mídia que é definida por ser texto e imagem e não som e imagem.

Pode-se observar que, as duas encarnações de Phallaina são bastante distintas em sua fruição. Mesmo assim, elas possuem diversos pontos em comum, particularmente no campo visual, que repete-se em ambas. Portanto, antes de começar a observar como as diferenças das duas versões dialogam, cabe analisar seus pontos comuns.

NARRATIVA DE FLUXO CONTÍNUO

Essas escolhas estéticas envolvendo o uso da tira infinita e painéis sem moldura, serve para reforçar o estado entre sonho e realidade de Audrey, permitindo ao leitor envolver-se metalinguisticamente. Isso acontece em vários níveis.

Figura 2 - Fragmento de Phallaina.



Fonte: Fragmento de Phallaina (REN, 2019a).

Primeiro na escolha de formato, onde ele relaciona-se com a escolha de suporte: o aparelho celular. O uso de um sentido horizontal permite o que o olhar não oscile no zigue-zague tradicionalmente observado nas histórias em quadrinhos de página inteira. Esse reforço de direção da tira, mantém a narrativa sob “trilhos”, permitindo desconstruir o uso de molduras correndo menos risco de o leitor perder-se durante a leitura. Na maioria dos quadrinhos ocidentais, a composição interna dos quadros, quase sempre gravita da esquerda para a direita mesmo quando os quadros são alinhados de cima para baixo. A escolha por reforçar esse sentido através da mudança do formato de vertical para horizontal, permite com que os quadros transitem uns para dentro dos outros mais facilmente.



A não existência de fronteiras entre as imagens, reflete a ausência de separação entre realidade e delírio. Esse estado de realidade questionada, é reforçado pelo uso pontual de recursos possíveis apenas na mídia digital: som e movimento. Em dados momentos, as imagens, geralmente associadas a momentos de delírio da protagonista, deslizam pela tela acompanhando o movimento dos dedos. Isso se dá utilizando efeitos simples de movimento e paralaxe.

Dentro das limitações que a ausência de animações permite, podemos exemplificar isso através da figura 2. Onde a baleia vista na segunda metade do fragmento não é estática. Ela desloca-se em direção a ao homem, que podemos ver no primeiro quadro. A baleia vai “navegando” em direção ao homem até o ponto de cobri-lo quando a leitura fica centrada nessa cena. Isso ocorre em diversos momentos da história.

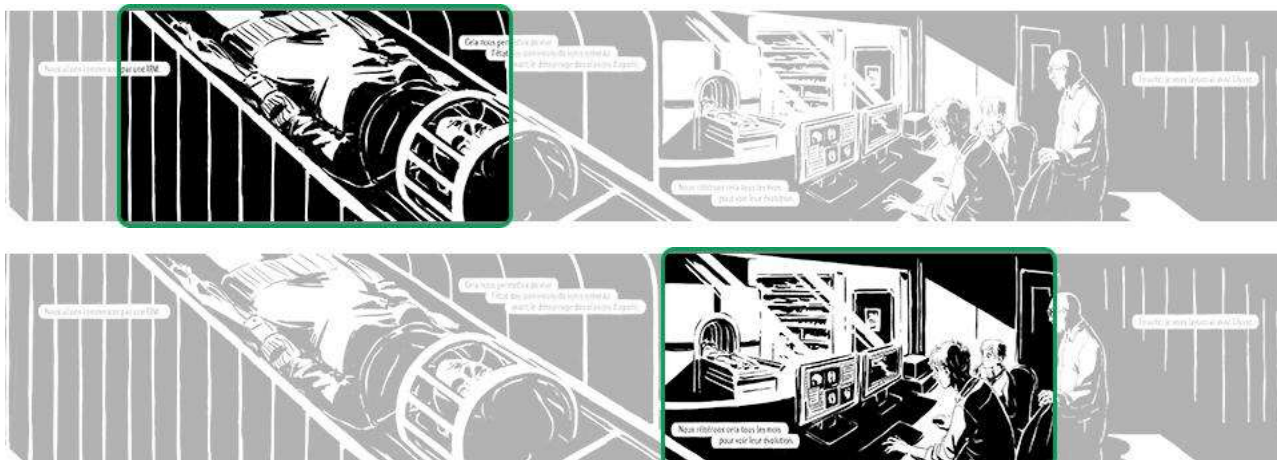
Ainda observando a figura 2, podemos ver como a história é construída sem molduras entre os quadros ou mesmo estanques claros entre as imagens. Não existem indicativos objetivos de onde um quadro começa e outro termina. No começo da tira, a baleia dirige-se em direção ao médico, homem visto de frente, de costas, temos a protagonista Audrey. Esse momento poderia ser definido como um quadro que não está isolado, porque a baleia entra em cena vindo do quadro anterior. A imagem já está sobreposta, considerando que a tira está cortada pela simples impossibilidade de mostrá-la em toda sua extensão.

O segundo quadro, é o rosto de Audrey e está um pouco mais separado do anterior se não fosse pelo balão de texto que transita de um para o outro. O terceiro quadro, mostra o médico do ponto de vista da protagonista, ou mostraria se a baleia não tomasse a frente. Essa mesma baleia, começa no que seria o segundo quadro e termina no terceiro.

Essa invasão de um elemento visual de um quadro para dentro do outro, repete-se continuamente na appcomic. Em outros momentos, a autora utiliza-se de repetição de padrões como forma de integrar organicamente as imagens, como podemos observar na figura 3. A repetição de traços verticais brancos conecta os quadros e reforça a sensação de ausência de limites ou fronteiras.

Pode-se alegar, que a tela do celular funciona como uma moldura criando uma janela para os quadros sem moldura. Essa questão é respondida também pela Figura 3. Ela é uma tentativa de representar visualmente o ato de escrolar a imagem através da tira contínua de Phallaina. A moldura verde, destaca o campo de visão disponível no formato considerado padrão pelo aplicativo (descrito no site). Essa moldura mostra como, mesmo através dessa janela não é possível formar uma moldura que isole completamente uma cena.

Figura 3 - Demonstração da área vista de uma só vez por um celular de tamanho padrão.



Fonte: Fragmento de Phallaina (REN, 2019a).

Sempre existe alguma parte de imagem que ultrapassa o limite do campo da tela, ou que transita para fora dela. Os quadros são verticalmente grandes demais para caber dentro dos limites da tela ou pequenos demais para ficar isolados. Esse estudo entende que isso é proposital, mas ressalta que não foi possível confirmar isso questionando a autora a esse respeito.

A leitura é marcada pelo constante deslizar da esquerda para a direita, isso somado a ausência de molduras, cria uma sensação de fluxo constante. O leitor vê-se obrigado a continuar movendo a tela para ver não apenas o fragmento narrativo seguinte, mas para completar o fragmento que está fruindo naquele mesmo instante (BORGES, 2016, p. 27). A impossibilidade de observar a página ou qualquer conjunto de quadros de uma só vez, isola a leitura de cada quadro. Esse problema é sanado, a partir do momento que a janela do aparelho não fecha a visão da leitura em uma cena individual, sempre contaminando a mesma por parte da cena anterior ou posterior.

A incompletude daquilo que é visível pela janela, força um ato de mover a mesma como alguém move o olhar para acompanhar um evento que não cabe no seu campo visual. Essa janela é um ponto de observação fixo, através do qual a história desenrola-se quase que literalmente, pois o deslizar da imagem, emula também o movimento de desenrolar um pergaminho. O leitor precisa manter a narrativa em constante movimento, até mesmo para terminar de ler uma série de balões ou de processar uma imagem. Em uma mídia impressa, essa imagem ou balões, estariam todos dentro de uma mesma página ou quadro, sendo percebidos de uma só vez. Isso reforça o processo de leitura, através da cinética que o ato de mover a janela que percebe a tira infinita cria.

Ainda assim existem intervalos, eles ocorrem para reforçar momentos particularmente distantes em termos de espaço e tempo, estendendo padrões (como o da figura 3) por tempo suficiente para eliminar qualquer informação do campo visível da tela. Isso é utilizado também para marcar mudança de um capítulo para outro. Essa mesma estrutura de capítulos, possui uma tela separada que serve como índice e permitir retomar um determinado momento mais facilmente.

Todas as questões apontadas acima, envolvem principalmente o *appcomic* e não a instalação. Isso acontece principalmente pela impossibilidade de fruir a instalação que ocorreu em local e período precisos, sendo um evento limitado. Mesmo assim, as questões de forma e conteúdo apontadas aqui, dialogam com a obra apresentada em Angoulême, pois ainda que não possuísse balões ou movimento, a tira “infinita” ainda encontra-se presente na instalação. Da mesma forma como a limitação do campo visual, como veremos a seguir.

Até que ponto, o conceito de um espaço de representação sem limites, realmente funciona ou estabelece uma nova forma de interagir com a obra? Até que ponto, uma história em quadrinhos produzida em termos tradicionais de quadros, páginas e edições é fruída de maneira diferente do que se essa mesma história for produzida como uma linha contínua supostamente sem quebras?

Figura 4 - Fragmento de página de Reinventando Quadrinhos



Fonte: McCloud (2006, p. 224).

Em *Investigando Quadrinhos*, Scott McCloud aborda essa questão de duas maneiras relevantes para esse texto. Conforme reprodução na figura 4, McCloud questiona o limite da percepção diante do “infinito”. Ao estar diante de algo que os olhos não conseguem



ver de uma só vez, apresentam-se duas opções, ou esse olhar afasta-se para perceber o todo, beneficiando o conjunto em detrimento do detalhe ou aproxima-se tendo o efeito contrário.

A ideia de uma imagem ou conjunto de imagens que pode ser percebida como conjunto, mas precisa ser analisada parte a parte é algo que define os quadrinhos. A tela infinita é apenas uma extrapolação desse conceito, uma possibilidade que o ambiente virtual permite, algo como uma página grande o suficiente para abarcar todos os quadros de uma só vez. Ou o caso de *Phallaina*, uma tira contínua que pode ser seguida do começo ao fim sem (maiores) interrupções.

Como apontado anteriormente, a narrativa só emerge quando a relação entre os quadros é feita e o acúmulo de imagens cria novos sentidos, que vão além do significado que cada um dos quadros possui isoladamente. As imagens que dividem um mesmo espaço, a página, são percebidas ao mesmo tempo, mas precisam ser observadas uma a uma para ter seu sentido decupado e encadeado (BORGES, 2016, p. 57).

Em *Phallaina*, mesmo tendo uma tira contínua sem quadros criando margens claras entre os momentos visuais, a leitura ocorre quadro a quadro. Cada fragmento isolado carrega sentido parcial e precisa ser visto primeiro como parte antes de ser todo. No aplicativo, cada balão de texto precisa ser lido na ordem indicada, assim como no caso da instalação, o áudio está ordenado de forma a acompanhar as imagens.

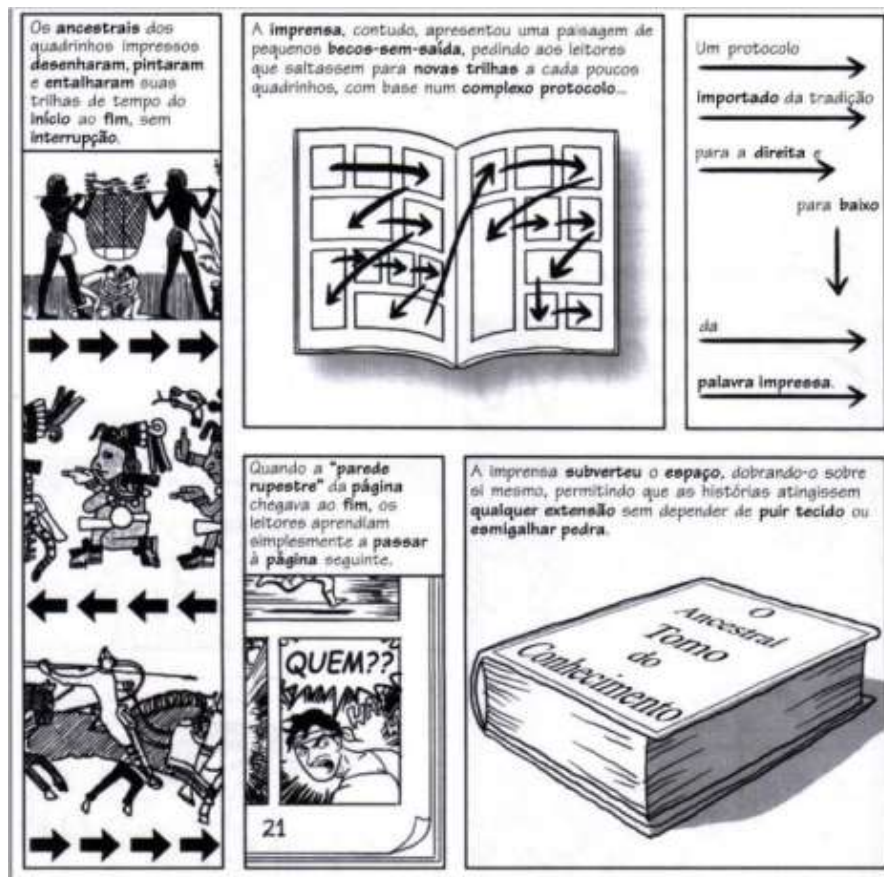
Fica claro que, o problema da abordagem holística é o limite da percepção humana. Esse limite do campo de visão, permite um paralelo com um comentário de McCloud sobre os *proto-quadrinhos*, como descrito na figura 5 por McCloud.

O desenvolvimento da linguagem impressa dos quadrinhos e por consequência da sua portabilidade, teria ocorrido em parte para permitir que a mídia abandonasse o vínculo com o espaço arquitetônico. A criação dos quadros, páginas e todos os códigos associados a essas duas estruturas, seria a forma como as narrativas definidas por ele como *proto-quadrinhos* fizeram a migração de estado gestal, para desenvolver uma linguagem particular.

Essa migração de formato em direção aos cadernos impressos, ajudou a definir o que entendemos contemporaneamente como quadrinhos. Isso quer dizer que existe uma relação entre o suporte e a linguagem, mas o que impediria uma narrativa visual usando como suporte uma parede, coluna ou tapeçaria de usar as ferramentas dos quadrinhos? *Phallaina* demonstra como o caminho inverso, de migração da mídia impressa para a mídia arquitetônica é possível. Para tanto, é preciso apenas respeitar os conceitos que definem a linguagem: imagens

interdependentes que coexistem in *preasentia*.

Figura 5 - Fragmento de página de Reinventando Quadrinhos



Fonte: McCloud (2006, p. 220).

A instalação apresentada em Angoulême em 2016, apresenta exatamente a mesma história do aplicativo. Existem algumas ferramentas adicionais de suporte, como um outro aplicativo de áudios que substituem o texto ausente na instalação. Da mesma forma, os efeitos de animação desaparecem por se tratar de suporte impresso.

A obra é percebida de maneira diferente, pois o componente espacial é distinto: no aplicativo a experiência é individual, com o leitor usando um aparelho projetado para uso pessoal e observando a história através de uma tela pequena, vista de perto. Essa narrativa não foi projetada para ser vivenciada ao mesmo tempo, pois o suporte foi projetado como um objeto pessoal e intransferível. O ato de leitura é silencioso, isolado e pode ser feito em praticamente qualquer lugar onde o leitor possa parar e observar a tela.

O ato de leitura pode ser interrompido a qualquer momento e o aplicativo é projetado para tal, permitindo uma busca por capítulos além de salvar onde a leitura foi



interrompida para retomada fácil. A experiência é, portanto, passível de fragmentação. Além disso, o ritmo é controlado pelo ato de passar o dedo na tela, tornando a experiência também tátil. Por fim, o leitor encontra-se estático quando lê, o local varia, mas o ato não ocorre em movimento, pois o processo de leitura é similar ao de qualquer outra leitura.

Na instalação, a história desenvolve-se fisicamente através do espaço. A audiência precisa navegar o local onde a mesma foi estabelecida e compartilhar esse mesmo espaço com outros leitores. A leitura é mais dinâmica e flexível, restrita não a janela que o aparelho cria, mas ao campo de visão, e esse mesmo pode ser alterado com o afastar ou aproximar do observador.

A experiência é, portanto, determinada pelo local, que precisa ser atravessado para que a leitura continue. Ela também só pode ocorrer onde os afrescos estão sendo exibidos, isso quer dizer que o leitor tem de ir até a obra, o que retoma a questão arquitetônica dos *proto-quadrinhos*. O uso de um dispositivo de áudio auxilia a ditar o ritmo de fruição, controlando a cadência da caminhada. Esse dispositivo também isola parcialmente o espectador, mas ainda assim existe a possibilidade de interagir, perceber e reagir ao comportamento dos demais leitores que dividem aquele espaço.

Na experiência do aplicativo o aparelho define a experiência, se o aparelho celular não estiver capacitado a processar a *appcomic* a leitura é inviabilizada. O mesmo ocorre se a bateria acabar ou a luminosidade criar reflexão que torne a leitura difícil ou incômoda. Por outro lado, a portabilidade do aparelho, permite que o leitor carregue a história consigo e abordá-la quando julgar conveniente e no ritmo que julgar conveniente.

Na instalação o espaço é definidor, o leitor precisa visitar o local no período em que a instalação ocorre, tanto no que diz respeito a dias como horários de exibição. Ele precisa deslocar-se através desse mesmo espaço e não pode interromper e retomar a experiência tão facilmente. Também é refém de alterações climáticas, já que a exibição ocorreu em espaço aberto. Aqueles que não estiveram em Angoulême em 2016, não tem como vivenciar *Phallaina* como obra espacial, restando apenas o registo fotográfico que é incompleto e não corresponde a sensorialidade de dividir o espaço com a obra.

Em ambos os casos, a história precisa ser fruída aos poucos, seja passando as imagens com a ponta do dedo, seja caminhando pela instalação. Em ambos os casos, o sentido emerge durante a leitura e não existe narrativa anterior que clarifique as imagens. De tal forma, ambos casos estariam dentro da definição de quadrinhos usada aqui, mas as experiências são



diferentes, não em termos absolutos, mas em termos parciais. O suporte restringe e direciona, mas a história continua sendo a mesma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A comparação entre as duas formas como *Phallaina* foi apresentada ao público, levou a mais questões do que respostas sobre o processo de fruição da tela infinita. Fica claro que o limite da percepção torna o conceito de infinito, finito. O conflito entre a fruição do todo e a fruição das partes é central na narrativa de quadrinhos e experimentos, como o da obra estudada aqui servem para mostrar como o debate vai além das estruturas tradicionais da mídia.

Essa relação toda vs partes, permanece imutável em qualquer situação, não importando o sentido de leitura, o tamanho do multiquadro ou número e forma dos quadros. Seja para tiras, páginas de pequeno formato e poucos quadros, páginas grandes com muitos quadros, quadrinhos em suporte digital que explorem verticalidade e horizontalidade ou mesmo quadrinhos que trabalhem usando escala arquitetural. A escala muda, o processo mantém-se. Isso ajuda a perceber o que define a linguagem e do que ela não pode abrir mão.

Mas até que ponto a história é alterada para acompanhar a alteração do seu suporte? Quanto uma mídia pode ser forçada para longe alguns dos seus elementos definidores permanecendo a mídia que é: “[...] é o meio que modela e controla a escala e forma da ação e associação humana. O conteúdo ou uso de determinado meio é tão diverso, quanto ineficiente em modelar a forma dessa associação” (MCLUHAN, 2013, p. 21).

A conclusão aqui é que a adição de elementos audiovisuais não torna o objeto estudado algo que não possa ser classificado como quadrinhos. Ser um aplicativo ou instalação não faz com que deixe de ser quadrinhos. Isso acontece porque ele mantém o elemento fundamental da experiência de ler uma história em quadrinhos:

O ato de preencher uma pequena parcela, e outra, e outra, obviamente lembra a forma como uma criança conta uma história, usando ‘e então... e então... e então...’. O processo de ler uma HQ também segue esse processo cumulativo: o leitor se desembaraça de um quadro apenas para mergulhar no seguinte e assim por diante. Nessa operação descontinuada e ritmada que se determina a pulsação do ritmo de leitura (GROENSTEEN, 2011, p. 137).

A concatenação de imagens define a mídia. Sabendo disso, a definição de *proto-quadrinhos* apresentada por McCloud é questionada neste próprio texto, pois os exemplos usados por ele não cobrem essa definição de narrativa que emerge das imagens (e não que é

evocada pelas imagens). No entanto, a ideia de que essa mídia não precisa existir dentro da estrutura de páginas e cadernos permanece. Mas o suporte, como apontado por McLuhan, não pode ser ignorado.

Como McCloud aponta na figura 5, existem normas e costumes que são criadas durante o desenvolvimento de uma mídia. Essas por assim dizer regras, não precisam ser seguidas de maneira pétrea, mas guiam a forma como as obras serão abordadas e em muitos casos definem as fronteiras de uma mídia e outra. Essas fronteiras são constantemente ressignificadas e possuem zonas utilizadas por mais de uma linguagem, como acontece nas duas iterações de *Phallaina*.

Cada suporte define a estrutura na qual a mídia vai ser moldada. Isso não é relevante apenas para classificação, não se trata de tentar definir se algo é ou não quadrinhos. Groensteen (2007, p. 12) referiu-se a esse debate como “A definição impossível”. Esse texto discorda humildemente, mesmo acreditando que não seja caso de delimitar fronteiras sólidas, mas zonas cinzas, acredita-se que essa clareza ao observar a mídia auxilia na criação de obras mais interessantes e ricas.

REFERÊNCIAS

BORGES, Caetano Galindo. **Fluxo Interrompido: A Ação Estática de Frank Quitely e Grant Morrison**. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: <https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2017/02/Dissertac--a--o-Caetano-Borge-2016.pdf> . Acesso em: 5 mar. 2022.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. New Orleans: University Press of Mississippi, 2007.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and Narration**. New Orleans: The University Press of Mississippi, 2011.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando Quadrinhos**. São Paulo, Macron Books do Brasil, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. [S.l.]: Gingko Press, 2013.

REGISTRO FOTOGRÁFICO DO FESTIVAL DE ANGOULÊME 2016. Disponível em: <https://screendiver.com/directory/phallaina/>. Acesso em: 26 maio 2019.

REN, Marietta. Phallaina. **Google play store**, 2019. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.francetv.apps.nve.phallaina&hl=pt>. Acesso em: 26 maio 2019.



REN, Marietta. Portfolio Phallaina. **MariettaRen**, 2019. Disponível em:
<https://mariettaren.com/portfolio/phallaina/>. Acesso em: 26 maio 2019.

REN, Marietta. Site oficial de Phalaina. **MariettaRen**, 2019. Disponível em:
http://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr /phallaina_en.php. Acesso em: 26 maio 2019.



VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Invisible borders: an investigation into the infinite screen in the Appcomic Phallaina³

*Caetano Galindo Borges*⁴

INTRODUCTION

The objective of this text is to investigate the limits of the support and its influence both in the production and in the fruition of the work. The question is extensive, and the investigation proposed here covers a small part of its possibilities, focusing on the dialogue presented by the two ways in which the Phallaina comic was presented to the public.

Before we begin, it is necessary to contextualize some existing nomenclatures and technical definitions, one of which is presented in this section. With this, this article proposes the term appcomic, which is born from the junction of app, application reduction, or computer program, with comic, which is a comic in English. The choice for the term in English occurs to parallel the term webcomic, used universally to describe digital comics.

The need for differentiation is made because appcomic is a program usually accessed through an app store that needs to be installed, usually on the cell phone. The main consequences of this are that it takes up memory space and can be accessed without internet availability. The webcomics are accessed via a browser or through applications that work as comics gatherers and the pages are viewed in real time, requiring continuous access to the internet while reading.

It is also worth noting that the appcomic is more restricted to the format and consumption via cell phone, while the webcomics often have different formats, being designed many times to exist both in digital and in print. This reflects a closer relationship between the appcomic and the digital format, often using devices that do not work outside of this support, such as simple animation effects, screen interactions and the use of sound.

In *Reinventing Comics*, Scott McCloud presents one of the first debates on the

³ Received on 10/15/2021, version approved on 10/18/2021. Work originated from scientific communication presented in oral communication at the V National Forum of Researchers in Sequential Art (FNPAS), held in Santos/SP, from November 12 to 13, 2020.

⁴ LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/9518601434290165>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0589-9532>. E-mail: <caetanogb@gmail.com>.

implications of digital support for comics. Even though it was first published in 2000, the questions it raises in relation to the changes that virtual space brings are still relevant. One of the main debates presented by the book deals precisely with support. McCloud questions whether comics would still be motion comics, or if that brings them closer to animation. The question can be repeated regarding the addition of sound. These resources have been used in some digital experiments, but based on Groensteen's definition of sequential art, we can understand that as long as the idea of concatenated images is not changed, we will have comics:

I define this as interdependent images, which, participating in a series, have the double characteristic of being separate – this specification eliminates singular images encapsulated in a whole profusion of patterns – but which are plastically and semantically overdetermined by the fact that they coexist in *preasentia* (GROENSTEEN, 2007, p. 18).

Finally, another concept presented here is a variation of McCloud's infinite canvas (2006, p. 230) the “infinite strip”. The choice of this constraint occurs to describe a canvas that is capable of infinitely progressing in only two directions (left and right) and not in all directions as originally proposed by the author. The difference may seem small, but the shape restriction in its height favors greater readability, as the reading sense is clearly defined.

These terms, arise to meet the particularities of the object studied here, the Phallaina application makes use of sound and smooth parallax effects, in addition to having its navigation linked to an infinite strip reading. In this way, the object would not work in a traditional printed format, both in terms of form and the addition of audiovisual elements. The Phallaina installation plays with the limitations of form proposed by the application and creating new ones, related to the concept of proto-comics by McCloud (2006, p. 218), as we will see later.

THE TWO VARIATIONS OF THE SAME WORK

Phallaina means whale in Greek and titles the story analyzed here, the plot presents the protagonist Audrey, who suffers from severe headaches that make her enter a delirious state where she sees and hears fish, water, and whales. As drug use proves to be ineffective, Audrey seeks alternative treatment, undergoing a series of neurological exams that reveal that she has a physeter in her brain: an abnormal structure that allows her to hold her breath for a long time and that has with your headaches.

The progress of your treatment is then monitored, which involves controlled



sessions of apnea, exposure to sounds and CT scans. This takes place in a huge laboratory and is monitored by a group of three researchers. Some of these researchers would be interested in a Greek myth where whales took human form and had hybrid children with humans, the phallainas or “whale men”.

The laboratory is a large research center, with an office room and a large hall with a deep pool with adjacent underwater rooms, where apnea tests are carried out in addition to a peculiar electroencephalogram machine. In the laboratory there is also a museum gallery, with frescoes dedicated to the myth of the whale men. This location is important, as Audrey's visions often emerge from these frescoes.

Visually, the scenarios are simple. The use of black and white in some contrast reinforces this lean aesthetic and makes digital files lighter, something relevant in an application. In some transitions, sounds of the sea and whales appear creating ambience, in the same way that at certain times parts of the figures or the background move independently creating parallax. This is of course speaking only of the appcomic.

As already mentioned, Phallaina exists in two forms: first, the mobile application is available on the App store and on Google play, and can be downloaded for free and read in two languages: English and French. The second form was an artistic installation shown during the Angoulême comics festival in 2016. Associated with the installation, there is a sound application with the text of the comic, as the canvases exhibited in Angoulême did not have balloons.

On Google Play, Phallaina defines herself as a *bande défilée*, in free translation “rolled comic”. A series of images that are read by simply moving the screen with your fingertips. A movement from right to left progresses the story, showing new images on the mobile screen; moving from right to left the story rewinds. A minimal, no-click menu and light loading screens allow for a bit more granular navigation, allowing you to select chapters and language. The chapter loads all at once, as a long strip (although not infinite) and not pages loaded one by one.

In *Reinventing Comics*, McCloud (2006, p. 221) says that “[...] the monitor that so often serves as a page, can also serve as a window”. He goes on to develop the concept of the screen as a window and how virtual navigation frees comics from the physical limits imposed by print. This allows the multiframe to be unlimited in size and does not account for the act of turning the page, continuing indefinitely. This is not exactly the case, because as seen, the

choice in the analyzed work chooses to limit the height size, placing this window in a kind of rail, which can only be navigated in two directions. Even so, the absence of tables and pages remains.

The installation defines itself as “a fresco with an interactive audio system”. More precisely, it is a series of printed strips of fabric 1.10 meters high, attached to each other in a continuous way, creating a very long strip, wall or parchment. This strip occupied the outside of the festival and was attached to poles and trees, being seen and heard along a 115-meter walk, the full length of the strip.

Figure 1 - Excerpt from Reinventando Comics and Installation of the Festival de *la bande dessinée d'Angoulême*⁵



Source: McCloud (2006, p. 218); Pallaina printed in Banner, Festival de la bande dessinée d'Angoulême (2016).

This second form was designed as an architectural -narrative work, resonating with the examples of proto-comics used by McCloud (2006, p. 218) such as Trajan's column, the Bayeux tapestry and the Nutall codex. In all these cases, McCloud (1995, p. 15) states that these works would be proto-comics: a rudimentary form of comics for having a sequential narrative, but lacking other defining elements of language. This is reinforced by Groensteen (2011, p. 25) when he states that if a narrative exists externally to what is being shown, it is not a comic book, as the images instead of telling a story would be evoking a previously known narrative. This evocation happens in all the examples used by McCloud.

⁵ Caption of the first image: The "Nutall Codex" of pre-Columbian Mexico would tell, a few centuries later, its own story of the conquest in an accordion deer skin...



Even so, the parallel between McCloud's proto-comics and Phallaina's installation remains. But the installation narrates without evoking externally. It repeats the way the app constrains height and makes left-right "infinite". The work works in both formats and, despite having particularities in each of them, it is possible to observe in both the structure of uninterrupted sequentiality, with a long strip where the images transit one another with few breaks and smooth transitions.

However, it forgoes balloons, but adds an audio system to support the narrative, which raises another problem. If the narrative is not supported only by visual support, is it still comics? This use of audio could initially be understood as an external support and, therefore, a break from the restriction of creating a narrative without external assistance. But the audio alone does not contain the narrative, so listening to it beforehand and then enjoying the images would not bring the evoked narrative element. Which brings up another issue about the use of sound in a medium that is defined by being text and image rather than sound and image.

It can be seen that the two incarnations of Phallaina are quite distinct in their fruition. Even so, they have several points in common, particularly in the visual field, which is repeated in both. Therefore, before starting to observe how the differences of the two versions dialogue, it is worth analyzing their common points.

CONTINUOUS FLOW NARRATIVE

These aesthetic choices, involving the use of the infinite strip and frameless panels, serve to reinforce Audrey's state between dream and reality, allowing the reader to engage metalinguistically. This happens on several levels.

First in the choice of format, where it relates to the choice of support: the mobile device. The use of a horizontal sense allows the gaze not to waver in the zigzag traditionally seen in full-page comics. This reinforcement of the strip's direction keeps the narrative on "rails", allowing to deconstruct the use of frames with less risk of the reader getting lost while reading. In most Western comics, the internal composition of the frames almost always gravitates from left to right even when the frames are aligned from top to bottom. The choice to reinforce this sense by changing the format from vertical to horizontal, allows the frames to move into each other more easily.

The non-existence of borders between the images reflects the absence of separation

between reality and delusion. This state of questioned reality is reinforced by the punctual use of resources only possible in digital media: sound and movement. At certain moments, the images, usually associated with the protagonist's delirious moments, slide across the screen following the movement of the fingers. This is done using simple motion and parallax effects.

Figure 2 - Fragment of Phallaina.



Source: Fragment of Phallaina (REN, 2019a).

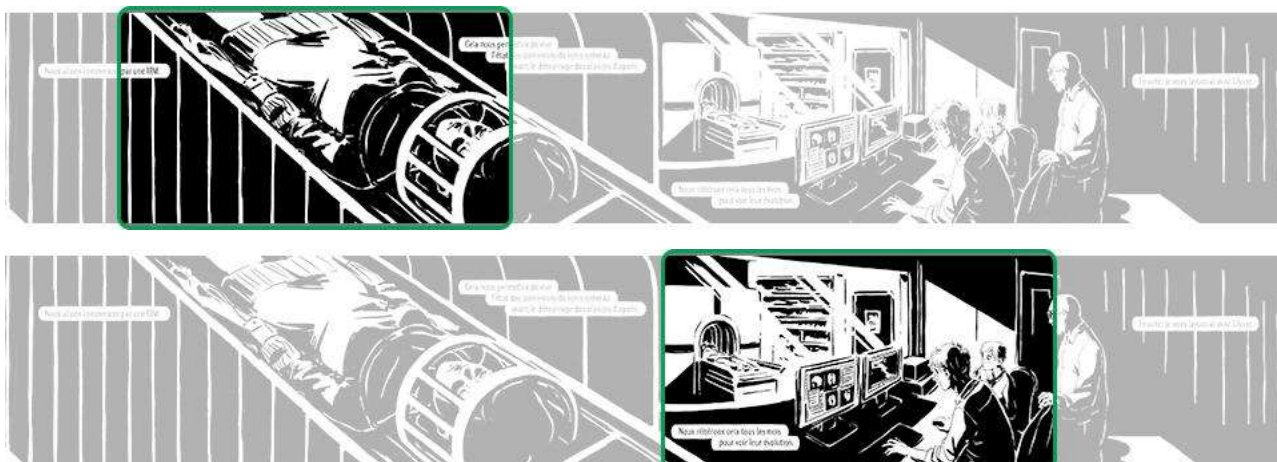
Within the limitations that the absence of animations allows, we can exemplify this through Figure 2. Where the whale seen in the second half of the fragment is not static. She moves towards the man, which we can see in the first frame. The whale is “navigating” towards the man to the point of covering him when the reading is centered on this scene. This occurs at different times in history.

Still looking at Figure 2, we can see how the story is built without frames between the frames or even clear watertight between the images. There are no objective indications of where one frame begins and another ends. At the beginning of the strip, the whale heads towards the doctor, a man seen from the front, from the back, we have the protagonist, Audrey. This moment could be defined as a frame that is not isolated, because the whale enters the scene from the previous frame. The image is already superimposed, considering that the strip is cut due to the simple impossibility of showing it in its entirety.

The second frame is Audrey's face and is a little further apart from the previous one if it weren't for the text bubble that transits from one to the other. The third frame shows the doctor from the protagonist's point of view or would show if the whale didn't take the lead. That same whale starts in what would be the second frame and ends in the third.

This invasion of a visual element from one frame into another is repeated continuously on appcomic. At other times, the author uses the repetition of patterns as a way of organically integrating the images, as we can see in Figure 3. The repetition of white vertical lines connects the paintings and reinforces the feeling of absence of limits or borders.

Figure 3 - Demonstration of the area seen at once by a standard-sized cell phone.



Source: Fragment of Phallaina (REN, 2019a).

It can be claimed that the cell phone screen works as a frame creating a window for the frameless pictures. This question is also answered by Figure 3. It is an attempt to visually represent the act of scrolling the image through the continuous strip of Phallaina. The green frame highlights the field of view available in the format considered standard by the application (described on the website). This frame shows how even through this window it is not possible to form a frame that completely isolates a scene.

There is always some part of the image that goes beyond the screen field limit, or that transits outside of it. Frames are either vertically too large to fit within the confines of the screen or too small to be isolated. This study understands that this is intentional but emphasizes that it was not possible to confirm this by questioning the author in this regard.

Reading is marked by the constant swiping from left to right, this added to the absence of frames, creates a sense of constant flow. The reader is forced to keep moving the screen to see not only the next narrative fragment, but to complete the fragment that he is enjoying at that very moment (BORGES, 2016, p. 27). The impossibility of looking at the page or any set of frames at once isolates the reading of each frame. This problem is solved as soon as the device window does not close the reading view in an individual scene, always contaminating it by the previous or posterior scene.

The incompleteness of what is visible through the window forces an act of moving it as someone moves their gaze to follow an event that does not fit in their visual field. This window is a fixed observation point, through which the story unfolds almost literally, as the sliding of the image also emulates the movement of unrolling a parchment. The reader needs to keep the narrative in constant motion, even to finish reading a series of balloons or processing



an image. In a printed media, this image or balloons would all be inside the same page or frame, being perceived at once. This reinforces the reading process, through the kinetics that the act of moving the window that perceives the infinite strip creates.

Even so, there are gaps, they occur to reinforce moments that are particularly distant in terms of space and time, extending patterns (like the one in Figure 3) long enough to eliminate any information from the visible field of the screen. This is also used to mark change from one chapter to another. This same structure of chapters has a separate screen that serves as an index and allows to resume a certain moment more easily.

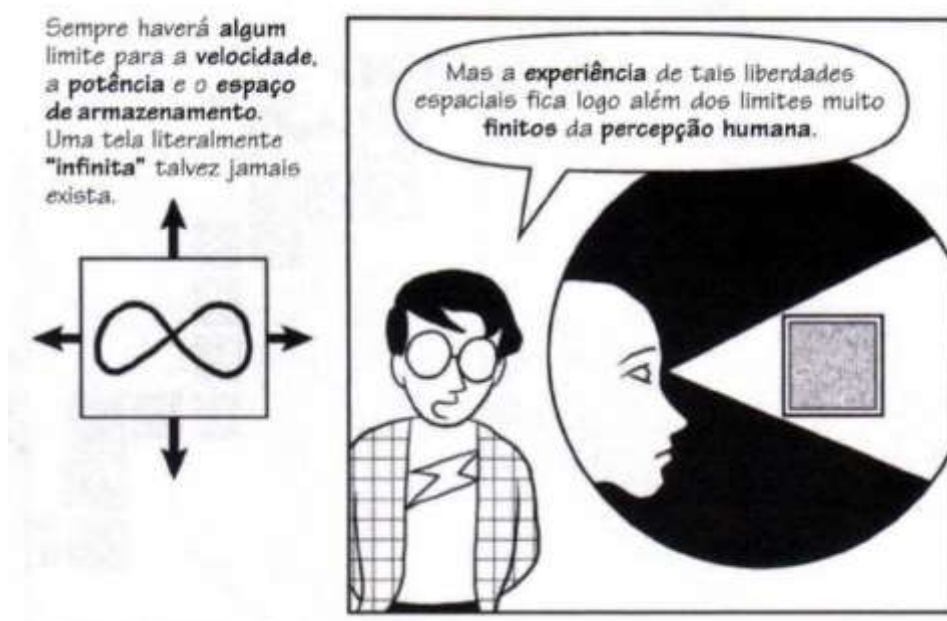
All the issues pointed out above mainly involve the *appcomic* and not the installation. This happens mainly due to the impossibility of enjoying the installation that took place in a precise place and period, being a limited event. Even so, the questions of form and content pointed out here dialogue with the work presented in Angoulême, because even though it did not have balloons or movement, the “infinite” strip is still present in the installation. In the same way as the limitation of the visual field, as we will see below.

To what extent does the concept of a space of representation without limits really work or establish a new way of interacting with the work? To what extent is a comic book produced in traditional terms of frames, pages and issues enjoyed differently than if that same story is produced as a supposedly unbroken continuous line?

In *Investigating Comics*, Scott McCloud addresses this issue in two ways relevant to this text. In figure 4 he questions the limit of perception in the face of “infinity”. When faced with something that the eyes cannot see at once, two options are presented, either that gaze moves away to perceive the whole, benefiting the whole at the expense of detail, or it approaches with the opposite effect.

The idea of an image or set of images that can be perceived as a set but needs to be analyzed piece by piece is something that defines comics. The infinite screen is just an extrapolation of this concept, a possibility that the virtual environment allows, something like a page big enough to encompass all the frames at once. Or the case of Phallaina, a continuous strip that can be followed from beginning to end without (major) interruptions.

Figure 4 - Page Fragment of Reinventing Comics⁶



Source: McCloud (2006, p. 224).

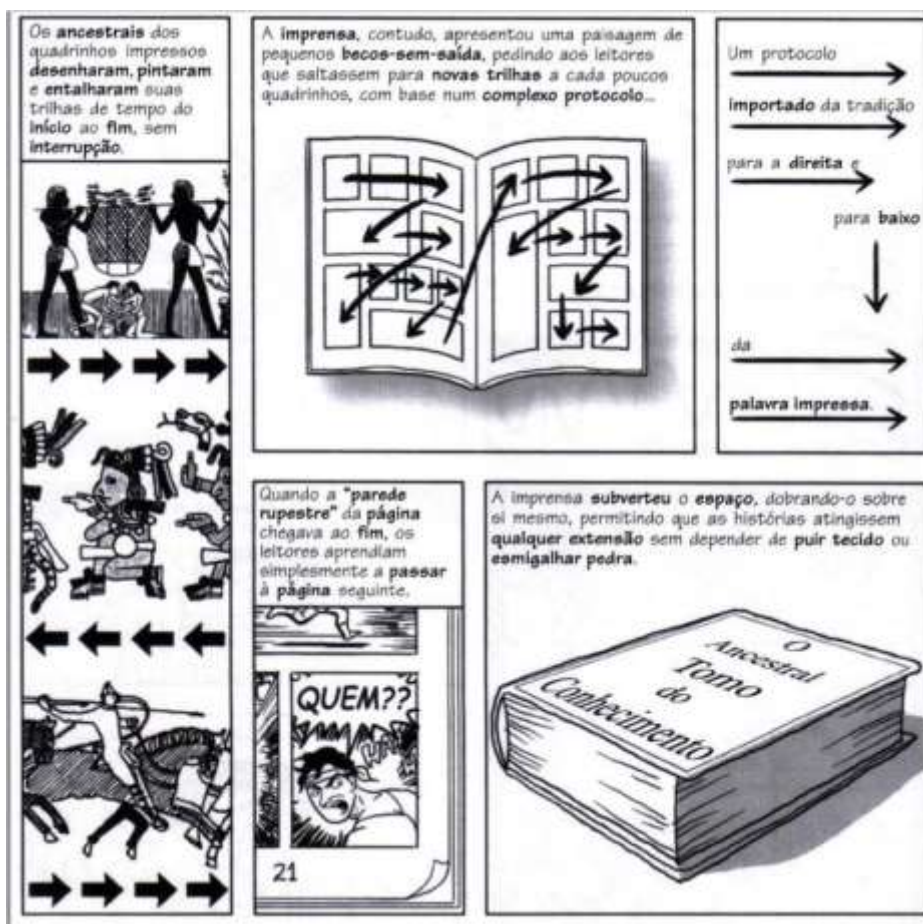
As pointed out earlier, the narrative only emerges when the relationship between the frames is made and the accumulation of images creates new meanings, which go beyond the meaning that each one of the frames has in isolation. The images that share the same space, the page, are perceived at the same time, but need to be observed one by one to have their meaning separated and linked (BORGES, 2016, p. 57).

In *Phallaina*, even having a continuous strip without frames creating clear margins between the visual moments, the reading takes place frame by frame. Each isolated fragment carries partial meaning and must first be seen as a part before being a whole. In the application, each text balloon must be read in the order indicated, as in the case of installation, the audio is ordered to accompany the images.

The problem of the holistic approach is the limit of human perception. This field-of-view limit allows for a parallel with a comment by McCloud about proto-comics, as described by McCloud in figure 5.

⁶ Caption of the first vignette: There will always be some limit to speed, power, and storage space. A literally "infinite" screen may never exist. Caption for second vignette: But the experience of such spatial freedoms lies just beyond the very finite limits of human perception.

Figure 5 - Page Fragment of Reinventing Comics



Source: McCloud (2006, p. 220).

The development of the printed language of comics and, because of its portability, would have occurred in part to allow the media to abandon the link with the architectural space. The creation of frames, pages and all the codes associated with these two structures would be the way in which the narratives defined by him as proto-comics made the migration of gestal state, to develop a particular language.

This format migration towards printed notebooks helped to define what we currently understand as comics. This means that there is a relationship between support and language, but what would prevent a visual narrative using a wall, column, or tapestry as a support from using the tools of comics? Phallaina demonstrates how the inverse path of migration from print media to architectural media is possible. For that, it is only necessary to respect the concepts that define the language: interdependent images that coexist in preasentia.

The installation presented in Angoulême in 2016, presents the exact same story as the app. There are some additional support tools such as another audio application that replaces



the missing text on installation. Likewise, the animation effects disappear because they are printed media.

The work is perceived differently, as the spatial component is distinct: in the app, the experience is individual, with the reader using a device designed for personal use and observing the story through a small screen, seen up close. This narrative was not designed to be experienced at the same time, as the support was designed as a personal and non-transferable object. The act of reading is silent, isolated and can be done almost anywhere the reader can stop and look at the screen.

The act of reading can be interrupted at any time and the application is designed for this, allowing a search for chapters in addition to saving where reading was interrupted for easy resumption. Experience is therefore liable to fragmentation. In addition, the rhythm is controlled by the act of swiping the screen, making the experience also tactile. Finally, the reader is static when reading, the location varies, but the act does not occur in movement, as the reading process is similar to that of any other reading.

In the installation, the story physically unfolds through space. The audience needs to navigate the place where it was established and share this same space with other readers. Reading is more dynamic and flexible, restricted not to the window that the device creates, but to the field of vision, which can be changed by moving the viewer closer or closer.

The experience is therefore determined by the location, which needs to be traversed in order for the reading to continue. It can also only occur where the frescoes are being displayed, which means that the reader has to go to the work, which takes up the architectural question of the proto-comics. The use of audio device helps to dictate the rhythm of fruition, controlling the cadence of the walk. This device also partially isolates the viewer, but there is still the possibility of interacting, perceiving and reacting to the behavior of the other readers who share that space.

In the application experience, the device defines the experience, if the mobile device is not able to process the appcomic, reading is not possible. The same occurs if the battery runs out or the brightness creates reflection that makes reading difficult or uncomfortable. On the other hand, the portability of the device allows the reader to carry the story with him and approach it when he deems it convenient and at the pace he deems convenient.

In the installation, the space is defining, the reader needs to visit the place in the period in which the installation takes place, both in terms of days and exhibition times. He has



to move through that same space and cannot so easily interrupt and resume the experience. It is also hostage to climate change, as the exhibition took place in an open space. Those who were not in Angoulême in 2016 cannot experience *Phallaina* as a spatial work, leaving only the photographic record, which is incomplete and does not correspond to the sensoriality of sharing the space with the work.

In both cases, the story needs to be enjoyed little by little, either by swiping the images with the tip of the finger, or by walking through the installation. In both cases, the meaning emerges during the reading and there is no previous narrative that clarifies the images. In such a way, both cases would be within the definition of comics used here, but the experiences are different, not in absolute terms, but in partial terms. Support constrains and directs, but the story remains the same.

FINAL CONSIDERATIONS

The comparison between the two ways in which *Phallaina* was presented to the public, led to more questions than answers about the process of enjoying the infinite screen. It is clear that the limit of perception makes the concept of infinity finite. The conflict between the enjoyment of the whole and the enjoyment of the parts is central to the narrative of comics and experiments, such as the work studied here, serve to show how the debate goes beyond traditional media structures.

This whole vs. parts relationship remains unchanged in any situation, no matter the reading direction, the multiframe size, or the number and shape of frames. Whether for strips, small format pages and few frames, large pages with many frames, comics in digital format that explore verticality and horizontality or even comics that work using architectural scale. The scale changes, the process remains. This helps to understand what defines the language and what it cannot give up.

But to what extent does the story change to keep up with your support change? How far a medium can be forced away from some of its defining elements while remaining the media that it is: “[...] it is the medium that shapes and controls the scale and form of human action and association. The content or use of a given medium is as diverse as it is inefficient in shaping the form of this association” (MCLUHAN, 2013, p. 21).

The conclusion here is that the addition of audiovisual elements does not make the



object studied something that cannot be classified as comics. Being an app or installation doesn't make it stop being comics. This is because it retains the fundamental element of the comic book experience:

The act of filling in a small portion, and another, and another, is obviously reminiscent of the way a child tells a story, using 'and then... and then... and then...'. The process of reading a comic also follows this cumulative process: the reader disentangles himself from one frame only to dive into the next, and so on. In this discontinued and rhythmic operation, the pulse of the reading rhythm is determined (GROENSTEEN, 2011, p. 137).

Concatenation of images defines the media. Knowing this, the definition of *proto-comics* presented by McCloud is questioned in this text itself, since the examples used by him do not cover this definition of narrative that emerges from images (and not that is evoked by images). However, the idea that this media need not exist within the structure of pages and notebooks remains. But support, as pointed out by McLuhan, cannot be ignored.

As McCloud points out in Figure 5, there are norms and customs that are created during the development of a medium. These so to speak rules do not need to be followed in a stony way but guide the way the works will be approached and, in many cases, define the boundaries of one medium and another. These borders are constantly re-signified and have zones used by more than one language, as in the two iterations of Phallaina.

Each support defines the structure on which the media will be molded. This isn't just relevant to classification, it's not about trying to define whether or not something is comics. Groessteen (2007, p. 12) referred to this debate as "The impossible definition". This text humbly disagrees, even believing that it is not a case of delimiting solid borders, but gray areas, it is believed that this clarity when observing the media helps in the creation of more interesting and rich works.

REFERENCES

BORGES, Caetano Galindo. **Fluxo Interrompido: A Ação Estática de Frank Quitely e Grant Morrison**. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016. Available at: <https://www.ppgav.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2017/02/Dissertac--a--o-Caetano-Borge-2016.pdf> . Access in: mar. 5, 2022.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. New Orleans: University Press of Mississippi, 2007.



GROENSTEEN, Thierry. **Comics and Narration**. New Orleans: The University Press of Mississippi, 2011.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando Quadrinhos**. São Paulo, MBooks do Brasil, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. [S.l.]: Gingko Press, 2013.

REGISTRO FOTOGRÁFICO DO FESTIVAL DE ANGOULÊME 2016. Available at: <https://screendiver.com/directory/phallaina/>. Access in: may 26, 2019.

REN, Marietta. Phalaina. **Google play store**, 2019. Available at: <https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.francetv.apps.nve.phallaina&hl=pt>. Access in: may 26, 2019.

REN, Marietta. Portfolio Phallaina. **MariettaRen**, 2019. Available at: <https://mariettaren.com/portfolio/phallaina/>. Access in: may 26, 2019.

REN, Marietta. Site oficial de Phalaina. **MariettaRen**, 2019. Available at: http://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/phallaina_en.php. Access in: may 26, 2019.