

# PHALLAINA

“Napoli COMICON è giunto alla sua 18ma edizione. Lo scorso anno ha lanciato un nuovo triennio tematico ponendo il Fumetto in relazione ai Media, e il focus 2016 è su Fumetto & Audiovisivi. Operando quindi in tale direzione, dà il benvenuto quest’anno al progetto francese **Phallaina**, la prima *bande défilée* del mondo del fumetto, e alla sua autrice **Marietta Ren**, e presenta in anteprima esclusiva per l’Italia la sua applicazione, che sarà scaricabile gratuitamente, e l’affresco interattivo di 115 metri che sarà visibile nei giorni del COMICON presso la Mostra d’Oltremare” - Napoli COMICON



“Phallaina è un dispositivo narrativo ‘ibrido’ composto da un romanzo grafico digitale concepito per gli schermi tattili e da un affresco visivo dotato di un dispositivo sonoro interattivo. Dal lancio ufficiale dell’applicazione nel gennaio di quest’anno al Festival Internazionale del Fumetto di Angoulême, l’affresco di Phallaina è stato esposto al Pulp Festival alla Ferme du Buisson (Francia). Quanto all’applicazione, ha nel frattempo ricevuto il premio “Mobile of the Day” della FWA (Favourite Website Awards) ed è anche finalista ai Webby Awards 2016 (categoria Applicazioni / Entertainment). Insieme all’ Institut Français, Small Bang intende esplorare la possibilità di mettere il motore dell’ applicazione Phallaina a disposizione delle scuole italiane di fumetto, di animazione e di sceneggiatura per permettere agli studenti di esprimersi con questo nuovo linguaggio. Phallaina è un progetto co-edito da **Small Bang** e **FranceTv-nouvelles écritures**, scritto e diretto da **Marietta Ren**.” - Small Bang



“Phallaina è senza dubbio un progetto unico e innovativo nel suo genere. Un fumetto senza riquadri, di lunghezza equivalente a 1600 schermi iPad, cui si aggiungono gli effetti di parallasse e *sound design*, e nel quale l’utente decide l’inquadratura. L’applicazione offre all’utente l’opportunità di seguire il proprio ritmo, leggendone il testo lasciandosi accompagnare dall’ambiente sonoro che si evolve con la storia. **Hde**, da sempre attenta ai progetti di grande spessore qualitativo, in qualità di *media partner* accompagna a sua volta Phallaina nel suo viaggio a Napoli.” - Hde



*Phallaina* racconta la storia di Audrey, giovane donna epilettica che soffre di crisi allucinatorie dovute ad un' anomalia del cervello denominata *physeter*, che consente ai suoi portatori di restare per lungo tempo in apnea. *Phallaina* è la storia intima di una trasformazione personale, che combina le scienze cognitive e la mitologia. Il progetto nasce dalla interesse dell' autrice Marietta Ren per le scoperte nel campo della neurobiologia e il rapporto tra pazienti e ricercatori. *"Attraverso Audrey, la protagonista epilettica con una struttura anomala nel cervello, il physeter, ho voluto affrontare questi due temi, ed anche, la scoperta di sé ed il confronto – il confronto tra le proprie convinzioni e quelle degli altri personaggi, la propria mitologia personale, la mitologia dei Phallaina e la scienza"*.

Ispirandosi alle antiche ceramiche greche e ai moderni strumenti diagnostici, e guardando alle origini delle narrazioni illustrate in Europa (come l'arazzo di Bayeux), e in Asia (il piu' antico esempio di manga è rappresentato da un rotolo giapponese dipinto) fino a risalire agli affreschi antichi, Marietta Ren realizza il primo fumetto a scorrimento orizzontale per schermi tattili (la cd. *bande défilée*), che si sviluppa, grazie alla lettura digitale, come l'estensione di un fregio. In questa 'striscia' orizzontale che può estendersi all'infinito si dispiega il motivo della balena, simbolo in *Phallaina* del tema della fede. *"Con questo formato ho voluto proporre al lettore una nuova maniera narrativa. E' un fumetto senza riquadri, è una lunga illustrazione in cui i personaggi diventano essi stessi dei motivi, è una sorta di long travelling disegnato, composto da una successione di piani di valore differente, concatenati in un gioco di trasformazioni e composizioni grafiche. Sono lo spostamento degli occhi del lettore e quello delle sue dita che scorrono sul tablet a crearne il movimento"*. Un *codex* dei tempi digitali, una narrazione senza cesure che gioca tra questi due aspetti, attraverso il movimento degli occhi, della mano, dell'intero corpo.

*Phallaina* prende il nome da un racconto mitologico: gli Dei hanno scelto di unire le balene e gli uomini per proteggere un popolo. Una prima metà della mitologia è illustrata nel fumetto digitale sotto forma di allucinazione. L'affresco presentato in mostra in esclusiva al COMICON, riporta invece tutto il mito, accompagnato da un tappeto sonoro e da una voce fuori campo. Attraverso un dispositivo spaziale, l'utente con il proprio smartphone attiva il racconto al ritmo del proprio cammino. I punti di accesso Wi-Fi collegati all'affresco consentono la diffusione dei contenuti audio mentre le borchie bluetooth distribuite sul retro dell'installazione permettono di geolocalizzare le persone. I suoni si attivano e si mixano in funzione dei dati ricevuti. A Napoli COMICON, la disposizione del grande fregio negli spazi esterni diventerà parte dell'architettura della Mostra d'Oltremare, giocando con la geometria del porticato di ingresso. Il testo del mito è stato tradotto dallo scrittore Francesco Forlani.

**Un incontro con Marietta Ren e Pierre Cattan è previsto all'interno del COMICON Sabato 23 aprile alle ore 17, nella Sala Appuntamenti PRO del pad.1.**

**L'applicazione *Phallaina*, nell'attesa di incontrare un co-editore italiano, è disponibile in francese e inglese ed è scaricabile gratuitamente da Apple Store e Play Store utilizzando il QRcode:**



IL TEAM CHE HA PRODOTTO PHALLAINA

**Marietta Ren**

Marietta Ren frequenta diverse scuole di Arti Applicate prima di entrare all'*Ecole des Gobelins* e ottenere il diploma come regista-progettista di animazione. Inizia il suo viaggio come *character designer* in diverse serie, prosegue poi con l'animazione e lo *storyboard* prima di partecipare a film come "Ernest et Célestine" e "Un monde truqué". Partecipa a mostre di illustrazione presso Artludik e pubblica il suo primo libro, "Je suis Deux" in collaborazione con lo scrittore Eugene Couture. Oggi Phallaina, sfida tecnologica, è la sua prima avventura artistica di grandi proporzioni. [mariettaren.com](http://mariettaren.com)

### Small Bang

Dal 2012, Small Bang realizza esperienze multi-piattaforma che collegano il mondo fisico e quello digitale. Dalla scienza partecipativa di *BirdLab* (Museo di Storia Naturale di Parigi), alla *story-app Les Saisons : Morphosis* (Nouvelles écritures France Télévisions) – che accompagna l'omonimo film di Jacques Perrin -, alle passeggiate di cinema con *Cinemacity* (co-prodotta dal canale franco-tedesco Arte), applicazione che nel 2013 ha ricevuto il Premio rivelazione dell'anno dall'Assemblea francese dei Media. Passando per la produzione esecutiva dei live di Mediapart o alla partecipazione agli *Open Bidouille Camp*, Pierre Cattani e i suoi team esplorano le nuove forme di narrazione al tempo del digitale. Small Bang si definisce volentieri come un'orchestra interattiva, un laboratorio di innovazioni culturali e civiche che pone l'esperienza umana al centro del percorso digitale. [smallbang.fr](http://smallbang.fr)

### Francetv nouvelles-écritures

A tre anni dalla sua creazione, la direzione delle nuove scritture e del multimediale di France Télévisions apre una nuova pagina della sua storia. Con 70 programmi in rete, 40 progetti in corso, quasi 100 ore di video disponibili, più di 400.000 utenti coinvolti e 27 premi ricevuti, la sua strategia si sviluppa oggi secondo 3 grandi assi: sviluppare grandi narrazioni collettive, lanciare nuove scritture audiovisuali e spingere sempre più lontano la ricerca narrativa. [nouvelles-ecritures.francetv.fr](http://nouvelles-ecritures.francetv.fr)

### Oikos

Oikos è uno studio di architettura e progettazione urbana, che basa il suo lavoro su un processo co-creativo con i residenti e gli utenti delle aree recuperate. Realizza spazi pubblici, piazze, parchi, studi strategici di sviluppo urbano e esperienze di *guerrilla gardening*. Gli architetti di Oikos collaborano regolarmente con Small Bang nella realizzazione di installazioni che affiancano agli spazi fisici i contenuti multisupporto. [oikos.pro](http://oikos.pro)

### Contatti media Italia:

Barbara Waschimps @Hde

[bwaschimps@gmail.com](mailto:bwaschimps@gmail.com) [assoHde@gmail.com](mailto:assoHde@gmail.com)