

## Neopolicial y motion comic en el género negro contemporáneo: El caso de Tierra de Rufianes

Lujan Ailen Martínez  
(UNVM)

Resumen: El presente artículo se propone observar la construcción del género neopolicial a partir del uso del motion comic, atendiendo el caso particular de la miniserie animada *Tierra de rufianes* [1].

Palabras claves: neopolicial, hibridaciones, series, motion comic

## Neopolicial and motion comic in contemporary black gender: The case of Land of Ruffians

Abstract: This article aims to observe the construction of the neopolicial gender based on the use of motion comic, attending the particular case of the animated miniseries *Land of ruffians*.

Key words: neopolicial, hybridizations, series, motion comic



Figura 1: Póster de Tierra de Rufianes

Las nuevas tecnologías digitales renovaron las formas de comercialización y circulación de la imagen, así como incrementaron las posibilidades expresivas que terminaron estimulando, cada vez más, el surgimiento de formatos audiovisuales híbridos, en los que vienen a confluir distintos medios y lenguajes.

En este marco, nos detendremos aquí en el mundo de la animación, siempre desafiante por sus costos y sus tiempos de producción, para señalar un estilo particular de animación que viene cobrando impulso en los últimos años, el *motion comic*: motion alude a movimiento, y cómic a historieta. Como señala Montoya Villanueva (2014:72-73), el motion comic toma elementos

tanto del cómic como del dibujo animado, configurando un relato que es audiovisual e incluye evocaciones gráficas de su referente impreso. La historia que desarrolla el motion comic, puede ser una adaptación de una historieta impresa, o constituirse como una creación original.

El cómic es un relato que parte de un sistema de imagen secuencial y estática sobre un soporte que puede ser impreso o digital. Despliega distintos dibujos contenidos en viñetas que pueden incluir globos de texto escrito. Como compensación de su estatismo, el cómic recurre a las líneas cinéticas para simbolizar el movimiento, y a un rico lenguaje gestual que configura estereotipos de rápida lectura. Por otra parte, el sonido en el cómic se traspolo en onomatopeyas visuales. El lector de cómic puede leer a su propio ritmo, por lo tanto, puede controlar la forma en que avanza en el relato.

El dibujo animado, por su parte, es una narrativa audiovisual, y contiene recursos que toma de las artes plásticas, al mismo tiempo que despliega aquellos elementos propios del lenguaje audiovisual. Aquí la representación se cimienta en la ilusión de movimiento creada a partir de un conjunto de imágenes estáticas, recurriendo para ello a distintas técnicas. El espacio de composición es la pantalla y la unidad del montaje es el plano.

Jordi Revert (2013:67), señala que el cómic es un privilegiado en la difuminación de fronteras al interior del audiovisual, debido a su naturaleza *verbo-icónica* [2]. Las primeras adaptaciones del cómic al cine, se proponían reajustar esos universos de la historieta al lenguaje y narrativa audiovisual por sobre la recuperación de la dinámica del arte gráfico. Esto no va a suceder, continúa Revert recuperando a Álvaro Pons, hasta que evolucionan dos corrientes de adaptación constituidas en torno al mercado francófono y norteamericano. La primera priorizaba la fidelidad al grafismo del cómic, tradición que quedaría en el tiempo desplazada del cine hacia las adaptaciones para televisión y video, rasgo que compartiría con el mercado norteamericano en donde la prole de superhéroes de Marvel encontró una prolífica continuidad en la serialidad televisiva. La segunda corriente, norteamericana, se focalizará en el desarrollo de una mercadotecnia derivada de la adaptación, volviendo al cómic un disparador de una superproducción que recupera a los personajes y la iconografía de origen. Esa relación continúa hoy evolucionando a la par de que se incorporan a la producción cinematográfica efectos digitales que multiplican los recursos visuales disponibles a la hora de recuperar las referencias gráficas.

José Luis Cantero Pastor (2001:13-14) señala que los artistas del cómic se han enriquecido, a nivel temático y técnico, de lo que han tomado de la experiencia del medio social. Sus imágenes serían un reflejo de gustos, formas e inquietudes influyentes de su época. Según este autor, todas las técnicas de dibujo son válidas para la ejecución del cómic, en tanto su limitación se encuentra en la edición o sistema de reproducción que se emplee. El dibujo involucra una serie de formas de trabajo cuyo efecto plástico varía según el material elegido. En relación al montaje, un cómic resultará fruto de la combinación de distintas escenas, secuencias y elementos particulares como los textos, las pausas, y los símbolos.

Como señala Revert (2013: 68-71), el cómic invoca el movimiento en la continuidad de sus viñetas. El estatismo lo tiene que romper a través del trazo, mientras que el montaje en la pantalla puede rasgar esa síntesis de la imagen a la que está sujeta el mundo gráfico. Si a ello le sumamos las posibilidades estéticas que viabilizan las nuevas tecnologías, se vuelve posible recrear una suerte de viñeta evocativa, que construye sentido.

El *motion comic* aparece como un recurso viable para hacer animación con un tiempo y presupuesto limitado, permitiendo la agilización y abaratamiento de la producción al demandar menor cantidad de dibujos, factores que resultan determinantes, por ejemplo, en la mayoría de la producción Latinoamericana. El motion comic como formato de animación se vio fuertemente promovido por los medios digitales y la difusión que posibilita internet. Entre sus principales antecedentes se pueden señalar *Broken Saints* de Brooke Burgess, Ian Kirby y Adrew West; y *Watchmen*, del año 2009, producida por Warner Bros. El primer trabajo es considerado uno de los primeros en este formato. Consistió en una serie de veinticuatro capítulos producidos parcialmente con Adobe Flash, y fue lanzada en el 2001. Y el segundo, estuvo basada en una serie de cómics de la década de 1980 escrita por Alan Moore. Este motion cómic se lanzó un tiempo antes que la película (estrenada también en el 2009 y dirigida por Zack Snyder) con fines publicitarios, anticipando uno de los usos principales que se le darán a este formato que convergerá comercialmente con películas y videojuegos. Esto no deja de lado el desarrollo prolífico de distintas series de contenido original que explorarán esta forma de animación.

En el motion comic predominaría una animación limitada compuesta de movimientos sintéticos, en donde se destaca la técnica del *cutout*, que emplea figuras recortadas sobre una base de fondos ilustrados o fotográficos. Este tipo de animación contrasta llamativamente con el diseño de animación tradicional de cuadro a cuadro, sin embargo, logra recuperar el grafismo del cómic y adaptarlo al formato audiovisual. El uso mínimo de la animación en el motion cómic, parte de un diseño con mucho carácter, lo que permite finalmente re-direccionar la atención hacia la trama y la puesta estética.

Como se señaló, el lenguaje audiovisual contemporáneo se encuentra atravesado por la hibridación de formatos, empoderado por la manipulación espacial, temporal y estética de la imagen que han favorecido las nuevas tecnologías. En este marco, la animación se vuelve un sector ideal para el desplazamiento de formatos con una fuerte identidad gráfica. El universo digital desafía los límites de lo posible, impulsando, como señala Revert, “un prometedor futuro lleno de autorías, narrativas y caligrafías mutantes” (2013:75).

*Tierra de Rufianesse* devela como una construcción post-moderna que, trasladando a la pantalla una historia de género neopolicial negro en formato de motion cómic, impulsa en su hibridación, la pregunta por cómo se construye este género con una técnica de animación tan particular. Ahora bien, se vuelve preciso, establecer ciertas especificidades en torno al policial y sus propias ramificaciones.

La literatura y el audiovisual pueden considerarse como zonas autónomas, que se rigen por sus propios códigos, y sin embargo han dado lugar desde la habilitación de ambos registros, a variados desplazamientos. En este sentido, se contempla a la literatura policial, arraigada en la Modernidad, como el punto fundante del género policial que se abrirá paso posteriormente en las pantallas, habilitando adaptaciones y ficciones propias del universo del audiovisual, inspiradas en los códigos originarios que hereda de los relatos de intriga, crimen y misterio.

Elisa Calabrese (2010:1-2) puntea una demarcación del género policial literario que distingue entre: la novela problema, el policial de intriga o suspenso, el thriller o relato de acción y aventuras criminales y el policial negro, duro o *hard boiled*. Categorizaciones que, según la autora, se basan en características argumentales de la trama, los personajes, las acciones que se desarrollan y sus referencias extratextuales a lo social. Todas ellas se advierten agrupadas

convenientemente en dos grandes grupos, el policial clásico de influencia inglesa, y el negro de origen norteamericano.

Philippe Corcuff (2015:14-15) recupera una distinción entre ambas categorías. Por un lado, estaría el policial clásico, cuyo objetivo es restaurar el orden socio-político vigente que se vio alterado por la rareza del enigma; y por el otro, el género negro, en donde no hay orden que reinstalar, puesto que el mal atraviesa estructuralmente todas las esferas sociales y políticas. Este autor, retomando a Benoît Tadié, señala que el policial negro, muestra una ácida crítica social y filosófica. En estos relatos, el mal se declara orgánico e insondable, en medio de un universo descreído de la justicia y la verdad. Los hombres y sus historias están trazados de matices, de zonas grises, en donde el poder, la corrupción y las conspiraciones, trazan la ruta de una gran urdimbre social de la que no hay salida. En este mundo desmoralizado, “El antihéroe de la novela negra sería “la virtud de un mundo sin virtud” (Corcuff 2015: 15).

Profundizando en estas clasificaciones, surge la necesidad de preguntarse por el caso Latinoamericano, que nos atraviesa. Al respecto, Fabián Mossello (2012: 2037-2038) destaca el surgimiento de la narrativa neopolicial como búsqueda de los autores latinoamericanos por acercar el género policial anglosajón, hacia una realidad más congruente con la cultura hispana. El autor, recuperando al periodista mexicano Carlos Monsiváis, distingue dos aspectos fundamentales que delinearían el neopolicial: El primero, la conversión del lector tradicional de este género en lector crítico de la sociedad; y el segundo, relacionado a la posición de los actantes como víctimas y victimarios. De este modo, el neopolicial recupera la historia latinoamericana, o su autopercepción histórica, para construir relatos compatibles con nuestra visión del crimen y sus dinámicas.

### **El caso de Tierra de rufianes**

La serie argentina que se aborda en este estudio, *Tierra de rufianes*, fue difundida a través de internet, y se realizó en el marco del Fomento Nacional para desarrollo de series animadas que otorgó el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) en el año 2015. Un antecedente del uso del motion comic en este tipo de convocatoria nacional puede hallarse en la miniserie *Los tres sargentos*, trabajo ambientado en la guerra de la independencia argentina, dirigida por Alfio Dantona; ganadora en el año 2011 del concurso de Series de Animación Para la Tv Digital, organizado por el INCAA y la Universidad Nacional de San Martín.

Ahora bien, el contexto de Tierra de Rufianes se cimienta en la Buenos Aires del siglo XIX, adonde llegaban cantidades de mujeres secuestradas del Este de Europa por las redes de trata de blancas que operaban en la ciudad y se habían ramificado al interior del país. Rosario era la segunda ciudad más importante en el prolífico negocio de la prostitución, la cual, en aquel entonces, era legal.

La serie recupera esta mafia rosarina del año 1926, y nos introduce en un mundo turbio, en donde la codicia, la venganza y el romance, atrapan al espectador en una realidad modelada por antihéroes. En sintonía con las ficciones postmodernas, la historia es construida por múltiples testimonios, recuerdos, impresiones, fragmentos de verdad que, en este caso, habilitan al antihéroe en su intento de supervivencia. Muchas son las cosas que esta serie recupera de los hechos históricos en los que anclan los acontecimientos. La secuencia de títulos de apertura (que inicia transcurridos unos minutos en cada episodio) incluye un montaje en donde confluyen

fotografías reales, artículos del diario y mapas que pareciera evocar ese proceso de búsqueda y recopilación de información que subyacen a la ficción.

Si bien se señalaba anteriormente que el motion comic puede surgir en base a un comic primeramente impreso, el caso de *Tierra de Rufianes*, o de *Los tres Sargentos* realza el uso del formato como un vehículo para creaciones originales. Se puede señalar, sin embargo, como un detalle llamativo los temas a los que recurren ambas ficciones mencionadas, temas que provienen del mundo real, y que recuperan personajes, situaciones y/o escenarios de la historia argentina. Si además, se suma a este factor la narrativa fragmentada y coral que se despliega por ejemplo en *Tierra de Rufianes*, en donde la idea de *la verdad* es puesta en cuestión ante la multiplicidad de perspectivas que la asumen; el espectador se encuentra de algún modo frente a una construcción que se desliza en el intersticio de la no ficción, esa *terra incógnita* que señala Antonio Weinrichter en donde se mezclan la ficción, la información y la reflexión para desarticular los discursos instituidos (2005:11).

La historia de esta serie comienza con el relato de Ian Abramov, rufián de La Varsovia, organización que controla la trata de blancas y el crimen organizado en Rosario. El joven Abramov describe el asesinato de su padre, antiguo líder de la Varsovia; la relación con su tío quien lo protegió, y finalmente el descubrimiento de que el asesino sigue vivo lo cual le dispara sospechas sobre todo lo que creyó hasta ese día. En el segundo capítulo nos encontramos con Rocco Falco, un ex-cirujano devenido en periodista debido a su adicción a la morfina. Falco encuentra a Ana Silko muerta en un accidente de tránsito, y las circunstancias, movilizan su deseo de justicia, ya que Ana había sido para él una suerte de amor en los prostíbulos de la Varsovia. Falco recuerda que quiso ayudarla a escapar, pero al final las drogas pudieron más y Ana quedó en el olvido. Al ver el cadáver de la mujer, y sabiendo que no hay como desarticular el caos de las mafias, la corrupción y el silencio policial, decide vengar su muerte. Mientras la trama avanza, ambos protagonistas ponen en marcha sus propias investigaciones, llamados por sus deseos de justicia, los cuales los empujan finalmente en la misma dirección. Falco quiere sabotear a La Varsovia por Ana, Ian quiere vengarse de su tío (actual líder de esa organización) por el crimen de su padre. Es en este devenir que en el capítulo cinco aparece como protagonista Magdalena, víctima de la red de trata, secuestrada en Polonia bajo falsas promesas y presa ahora de los negocios de La Varsovia. Su primera noche en Argentina es con Ian Abramov, quien acepta este *presente* de su primo Aron. Ian terminará asociándose con Falco, convirtiéndose en su informante, y Magdalena por su lado emprenderá un plan para escaparse y finalmente vengarse de la muerte de su hermana Ana Silko, secuestrada y asesinada por esta organización.



Figura 2: Rocco Falco

La serie recurrió al motion comic con una animación *basada en viñetas* (la acción transcurre en la pantalla completa, el plano es el equivalente de la viñeta), utilizando la técnica de *cut-out digital*, dando lugar en este caso, a personajes que revelan una serie de movimientos sintéticos que dejan rastro ocasional de las líneas cinéticas, sobre fondos cuidadosamente ilustrados, vivificados con efectos de postproducción (de lluvia, viento, etc.). La animación evoca en esencia a una novela gráfica [3], sostenida en las subjetividades individuales de los personajes, una historia densamente tejida, y dibujos con un fuerte carácter que se componen para construir una diégesis delineada por la soledad.

Los escenarios y personajes están contruidos digitalmente. El uso de una escala de grises, y el trabajo de iluminación, realzan el dramatismo de las escenas y a los personajes. La diégesis se desenvuelve en la Argentina de los años veinte, para lo cual se construye una ambientación de época en Rosario, y se retoman paisajes reales como referencia.

En cuanto al diseño de personajes, son notorias las líneas de contorno que refuerzan un límite simbólico con los escenarios, el uso de luces duras vuelve a las sombras más definidas, resalta las texturas y provoca bordes más afilados. Mientras que, en los escenarios, las líneas, sombras y luces son más suaves y difusas. Esta concepción del diseño termina realzando notoriamente la profundidad del plano.





Figura 3: Ian Abramov

Este trabajo estético complementa la lobreguez de la trama, permitiendo que la animación exalte plásticamente la violencia y la dualidad de cada uno de los protagonistas envueltos de luces y sombras.

La trama definitivamente orientada al público adulto, configura un relato personal y reflexivo, en donde abundan los flashbacks. No se observa una delimitación estética entre el tiempo pasado y el presente, ambas temporalidades se entrelazan indistintamente y se organizan en el relato gracias a la voz narrativa, que es asumida por alguno de los tres protagonistas, quienes rememoran sus historias a modo de crónica. La encarnación de los personajes en el contexto animado revela dos aspectos, por un lado, el visual, construido plásticamente a través de las ilustraciones y su uso del movimiento y la expresión para señalar rasgos y personalidades particulares; y por el otro, uno sonoro, encarnado por la voz que personifica a cada figura. En este último aspecto se ponen en cuestión distintos elementos, como la expresividad, el tono y el rasgo de identidad que se plasman en la representación. Es en estos términos que se puede señalar, por ejemplo, que, si bien la narración está orientada en los años veinte, el uso que hacen los actores del lenguaje no es fiel a las circunstancias, sino que se acerca más a un estilo informal actual, ligado a un tipo de expresión que pareciera recuperar modismos de la zona en cuestión. La caracterización de los personajes que crean los actores aparece fuertemente delineada por el tipo de expresión, del color y tono de la voz, y de la forma de dicción. Se puede citar como ejemplo la actuación de Alejandro Awada, que le otorga a Falco una voz particularmente cavernosa en la que puede percibirse la salivación, la furia contenida en el arrastre de las palabras y la fuerza de la pronunciación.

La tensión y la intriga son elementos que se enriquecen también con el trabajo sonoro, el cual posibilita la emergencia de espacios estriados[4]. En este marco las voces testimoniales, le dan esa última carga de vida a las ilustraciones. Las voces recuerdan, narran los acontecimientos como si aquello que finalmente vemos fuese una proyección de sus memorias, o mejor, de la memoria de Falco, quien en el último episodio invoca todo lo ocurrido en un artículo

periodístico que termina de escribir. Cabe aquí preguntarse entonces si las otras voces que se cuelean en este relato son también una reminiscencia de Falco.

*Tierra de rufianes* retrata un mundo engendrado en la violencia y la marginalidad. En la historia, la calle de Rosario devela un perfil dual, por un lado, uno iluminado por las actividades diurnas y amparado por la ley del Estado; y por otro, uno oculto en la frontera de lo legal y lo prohibido. Todo puede pasar en la zona de la *anti-ley* que, bajo sus propios acuerdos y legitimaciones, se cuelea en la dinámica social configurando un tejido alternativo. Este es el universo de *Tierra de rufianes*, el laberinto de los márgenes, el sub-mundo que se vela en el silencio de sus habitantes. La figura del antihéroe evoca en este marco la decadencia, y anhela una justicia inalcanzable por la vía de la legalidad. Este deseo exige la cooperación de ambos universos, nunca libres el uno del otro, encarnados en los personajes de Ian y Magdalena (completamente inmersos en la cara oculta de Rosario), y de Falco, único puente entre la ley del Estado y la ley de la mafia, rol posible sólo porque vaga errante, resistiendo entre ambas caras del mundo.

*Tierra de rufianes* no promete esperanza ni una verdadera redención a sus protagonistas, en algún punto ellos son conscientes de ello y, salvo por Falco, los otros han dejado de buscarla. El pasado no se puede modificar, pero sí puede alimentarse de venganza. Ian y Magdalena se aferran a esa esperanza apostando sus vidas, Falco, persigue un último intento de sentido personal haciendo visible su testimonio. Las calles de la Rosario oculta emergen de la mano de los suyos en ese último grito desesperado, sin embargo, esto no le garantiza nada al espectador, más bien lo incita a sacar sus propias sombras de la oscuridad.

Esta web serie es un ejemplo de animación para público adulto, en donde los temas tratados reflejan una situación social violenta y compleja (tristemente todavía vigente) como lo es la trata de blancas, a través de una reflexión coral que une todos los eslabones involucrados en la cadena, develando la luz y la oscuridad de cada personaje. El formato de motion cómic exalta la trama y el trabajo estético lleno de detalles, atrapante plásticamente en su vocación de realismo para representar una historia proveniente de la más dolorosa realidad humana. La experiencia del relato a través de la animación, exalta las subjetividades montadas, construye y deconstruye un mundo terrible pero bello, y por ello seductor quizás, como la tramposa realidad que evoca. La hibridación de formatos y de géneros, la convergencia de lenguajes y tecnologías, puede y debe atreverse a crear y recrear historias en la búsqueda de una expresión propia, personal, una forma de sobrevivir y descubrir el entorno que nos rodea.

### **Bibliografía**

- Aguilar, G. (2010) "Otros mundos. Un ensayo sobre el nuevo cine argentino". Argentina, Editorial Santiago Arcos editor.
- Aguilera N., Gazzera C. (2002) "Cine y representación. Políticas de la versión cinematográfica. Cine/ realidad/ literatura. (El caso del policial literario en el cine argentino)", en Revista Iberoamericana Vol LXVIII, Universidad de Pittsburgh. Consultado en febrero de 2017, disponible en: <http://revista-iberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/view/5737/5883>
- Aguirre Curiel, J.C. (2013) "Motion comic: el nuevo soporte del cómic". Consultado en febrero de 2017, disponible en:



[https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/33705/TFM%20FINAL%20JESUS%20AGUIRRE\\_definitivo.pdf?sequence=1](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/33705/TFM%20FINAL%20JESUS%20AGUIRRE_definitivo.pdf?sequence=1)

- Calabrese, E. T. (2010) “Ficciones urbanas. La narrativa policial en la Argentina”. Consultado en enero de 2017, disponible en <http://www.biblioteca.org.ar/libros/154674.pdf>
- Cantero Pastor, J.L. (2001) “El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano”. Consultado en febrero de 2017, disponible en: <http://eprints.ucm.es/1696/1/AH1009801.pdf>
- Cappello, G. (2011) “De paseo por el crimen, género y trayecto del policial a la pantalla chica”, en Revista de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima N°19, consultado en febrero de 2017, disponible en: [http://www.academia.edu/4065287/De\\_paseo\\_por\\_el\\_crimen.\\_G%C3%A9nero\\_y\\_trayecto\\_del\\_policial\\_en\\_la\\_pantalla\\_chica](http://www.academia.edu/4065287/De_paseo_por_el_crimen._G%C3%A9nero_y_trayecto_del_policial_en_la_pantalla_chica)
- Corcuff, P. (2015) “Juegos de lenguaje del género negro: novela, cine y series”, traducido por Gimenez G. en Revistas Unam, Vol 11, N°21. Consultado en febrero de 2017, disponible en: <http://www.revistas.unam.mx/index.php/crs/article/view/57036>
- Montoya Villanueva, A. M. (2014) “La última alúa (un motion comic), exploración de los elementos constitutivos del motion comic en la adaptación de un relato literario”, consultado en febrero de 2017, disponible en <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/xmlui/handle/10893/9118>
- Mossello, F. G. (2012) “Escritura neopolicial en Argentina. Reescrituras paródicas y estilizaciones en el género del crimen”, consultado en enero de 2017, disponible en: <http://2012.cil.filo.uba.ar/sites/2012.cil.filo.uba.ar/files/0267%20MOSSELLO,%20FABI%20AN.pdf>
- Pérez, E. (2010) “Historias detectivescas”. Consultado enero de 2017, disponible en: <http://www.biblioteca.org.ar/libros/154861.pdf>
- Rodríguez, A. (1998) “La dimensión sonora del lenguaje audiovisual”. Consultado en enero de 2017, disponible en: <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/angeleri/contenidos/EL%20SONIDO%20EN%20LA%20NARRACION.pdf>
- Soto, M. (2002) “Polacas y rufianes”, en Página 12. Consultado en enero de 2017, disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-242-2002-06-30.html>
- Trabado Cabado, J.M. (s.f) “La novela gráfica, formas de dibujar la soledad”. Consultado en febrero de 2017, disponible en: [http://www.academia.edu/1073591/La\\_novela\\_gr%C3%A1fica\\_formas\\_de\\_dibujar\\_la\\_soledad](http://www.academia.edu/1073591/La_novela_gr%C3%A1fica_formas_de_dibujar_la_soledad)
- Vélez Plazas, C. (2010) “El impacto de la teoría de géneros cinematográficos en la animación argumental: cine - género- animación”. Consultado en febrero de 2017, disponible en: [http://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/handle/10906/67093](http://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/handle/10906/67093)
- Weinrichter, A. (2005) “El cine de no ficción. Desvíos de lo real”. España, T&B editores, 2004.

· *Tierra de Rufianes* (Argentina, 2015) Dirección: Federico Moreno Breser. Trailer disponible en: <https://vimeo.com/131930594>

---

[1]Tierra de rufianes en una miniserie de ocho capítulos de once minutos de duración, ganadora del Concurso Nacional del INCAA del año 2015 para series de animación. Fue producida por Idealismo Contenidos y Mcfly Studio, y cuenta en el elenco con Pablo Rago, Alejandro Awada y Julieta Ortega. Fue escrita por Nicolás Gorla, dirigida por Federico Moreno Breser, producida por Mariano Hueter, y el encargado de la dirección de arte fue Nelson Luty.

[2]Lo icónico apunta a la representación plástica, mientras que lo verbal, alude a la información textual escrita.

[3]La novela gráfica es un formato de cómic presentado en forma de libro. Su rasgo principal es que despliega una historia con un lenguaje cercano al literario y está dirigido a un público adulto.

[4]Gonzalo Aguilar señala como la banda sonora puede modificar la percepción que tenemos del espacio en una película, distinguiendo entre los *espacios estriados*, profundos y con relieve, que se generan a partir de aquellos sonidos cuya fuente no es visible; y por otro lado a los “espacios alisados”, generados cuando las fuentes sonoras son visibles en todo momento (2010:106).

#### **Nota biográfica:**

Luján Ailen Martínez es estudiante en la Licenciatura de Diseño y Producción Audiovisual en la Universidad Nacional de Villa María. Forma parte del equipo de investigación *La forma audiovisual animada: lenguaje, industria, arte*; de la misma universidad, dirigido por la Mgter. en Cs. Sociales Cristina Siragusa. Ha publicado en el primer número de *Me manda Walt*; y en el libro *La imagen imaginada. Nueva ficción televisiva en los territorios nacionales* compilado por Cristina Siragusa.