

Modulaciones de la ciudad en la ficción televisiva contemporánea

Modulations of the City in Contemporary Television Fiction

GIANCARLO CAPPELLO

Profesor investigador del Instituto de Investigación Científica (IDIC) de la Universidad de Lima. Es magíster en Literatura Hispanoamericana por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Ha publicado los libros *Una ficción desbordada. Narrativa y teleseries* (2015) y *Ecos y variaciones de la ficción televisiva* (2022), así como diversos artículos referidos al audiovisual en revistas académicas.

Modulaciones de la ciudad en la ficción televisiva contemporánea

Modulations of the City in Contemporary Television Fiction

Giancarlo Cappello

Universidad de Lima, Perú

giancarlo.cappello@ulima.edu.pe (<https://orcid.org/0000-0003-2908-6429>)

Recibido: 17-10-2022 / Aceptado: 08-03-2023

<https://doi.org/10.18800/conexion.202202.005>

RESUMEN

Este artículo se ocupa de la representación del espacio urbano en las ficciones televisivas a través de un enfoque que, partiendo de los trabajos alrededor de la imagen en movimiento y sus modos de producción, incorpora aportes de los estudios críticos sobre las ciudades. A partir de un análisis de contenidos que involucra 10 series exitosas, el texto distingue tres modulaciones: una en la que la ciudad y su sentido se construyen apelando a las condiciones culturales previas del lugar —desde eventos históricos y herencias difíciles hasta cuestiones asentadas por el pintoresquismo, el turismo o la tradición popular—; otra en la que se explotan los elementos y características de la localización, amplificando, atenuando o retocando convenientemente sus distintas aristas en favor de la historia; y una tercera que apela directamente al espectador y su *background* para acercar ideas o realidades externas a la propia obra y producir un diálogo entre textos. Se con-

cluye que las teleseries enfrentan el espacio como un hacer persuasivo, funcional y estético que, al echar mano de sus prácticas performativas, convierte a la ciudad en un paisaje que pone en evidencia una comprensión diferente y más fenomenológica de la cotidianidad urbana.

ABSTRACT

This article deals with the representation of urban space in television fiction through an approach that, starting from the works around the moving image and its modes of production, incorporates contributions from critical studies on cities. Through a content analysis that involves 10 successful series, the text distinguishes three modulations: one where the city and its meaning are built by appealing to the previous cultural conditions of the place—from historical events and difficult legacies to issues settled by picturesqueness, tourism or popular tradition—; another where the elements and characteristics of the lo-

cation are exploited, conveniently amplifying, attenuating or retouching its different edges in favor of the story; and a third that appeals directly to the viewer and his background to bring ideas or external realities closer to the work itself and produce a dialogue between texts. It is concluded that the soap operas face the space as a persuasive, functional and aesthetic action that, by making use of their performative practices, turn the city into a landscape that reveals a different and more phenomenological understanding of urban daily life.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Ficción televisiva, paisaje urbano, serialidad, crítica espacial / television fiction, urban landscape, seriality, spatial criticism

Las ficciones televisivas han superado largamente las formas tradicionales con que se vinculaban al espacio de sus historias. Detrás de cualquier título, hoy existe una intensa dinámica entre productores y organizaciones de turismo, iniciativas de patrimonio y políticas de *film commission* (Olsberg SPI, 2019) que contribuyen a forjar el carácter y sello artístico de los relatos. Su retórica visual también es otra. Los clásicos esquemas de plano general, medio y primer plano, por ejemplo, han sido reemplazados por una variedad de angulaciones que aprovechan la composición y la profundidad de campo, en

modo tal que la fotografía, los lentes, la colorimetría, las intervenciones digitales y demás artificios operan sobre las localizaciones como si fueran lienzos que dan vida a territorios estimulantes. Y, en esa complejización de la televisión, el paisaje urbano asoma como uno de los aportes más fascinantes.

Aunque el cine lleva muy avanzados los estudios acerca del espacio y hoy se asocia, entre otras ideas, a trabajos que involucran geografía cinematográfica, cine cartográfico y cinemática urbana (AlSayyad, 2006; Conley, 2007; Lukinbeal y Zimmermann, 2004), la intersección entre ciudad y pantalla chica no ha sido igualmente prolífica. Hasta hace poco, ocuparse del espacio en televisión equivalía a mirar el estudio de grabación, es decir, la «caja de cámaras y luces» en la que ocurrían otras cosas, como la actuación o la *performance* de anfitriones e invitados (Hewett, 2017, p. 167), «como si cualquier anotación desde lo televisivo se desmereciera ante el tratamiento ilustre que el cine ha dedicado al tema por décadas» (Vallebuona, 2014, p. 9).

Harper y Rayner han sugerido que el desarrollo más intenso de la ciudad tiende a ocurrir en los márgenes de la producción cinematográfica (2013, p. 158), lejos de lo comercial y el *blockbuster*. Por ello, cabría preguntarse si la televisión también tiene poco que ofrecer en ese sentido. Ya en 1987, en su artículo «Landscapes in the Living-Room», Jacqueline Burgess

argumentaba que los grandes emplazamientos urbanos no eran relevantes en televisión porque es muy pequeña para transmitir la sensación de espacio (p. 13), lo que le impediría atender los abundantes detalles contextuales. Pero hay más argumentos sobre las escasas posibilidades de la televisión, como el desinterés provocado por sus formas de producción, que hasta fines del siglo XX todavía perpetraban triquiñuelas de cine B al reciclar decorados y tomas descartadas para lograr ambientaciones mayores (Thompson, 2003), o la vocación televisiva por el diálogo y el primer plano por encima del protagonismo del entorno (Kilborn, 2006).

Como contraparte, hay que señalar que el interés de la televisión por la ciudad se ha expresado desde siempre a través de distintos formatos. Su presencia en programas de noticias, en los *shows* de restaurantes y bares, en los de compra, venta y remodelación de casas, en los espectáculos deportivos y, por supuesto, en sus ficciones ofrece puntos de partida muy variados para atender las formas de significación que contribuyen a la representación de las ciudades. Y, en lo que toca al tamaño de las pantallas, bien puede objetarse que hoy son mucho más grandes y que tanto la alta definición como los modernos equipos digitales permiten una observación fenomenológicamente detallada del mundo (Bousé, 2000, p. 144), como ocurre en muchos programas de la naturaleza.

El triunfo del nuevo drama televisivo (Mittell, 2015), elevado en las consideraciones artísticas gracias a historias complejas y de gran factura, ha conseguido legitimar el interés por la intersección espacio y pantalla chica. Las series históricas, por ejemplo, han sido objeto de análisis a propósito de las reconstrucciones arquitectónicas como formas de enunciación y dramatización de la memoria (Azaryahu y Foote, 2008; García Álvarez, 2009; Rueda Laffond, 2011); el éxito del *nordic noir* ha dirigido la atención a las posibilidades del paisaje semiurbano (Agger, 2016; Brydon y Stead, 2017); y, asimismo, las producciones distópicas han renovado el interés por la ciudad del futuro (Santiago Pidre, 2018). En los últimos años, además, las grabaciones en locación —fuera de cualquier estudio— se han convertido en un rico teatro de operaciones para la antropología espacial (Roberts, 2016), para evaluar el turismo azuzado por los medios (Beeton, 2005/2016; Leotta, 2020) y para atender el desarrollo de núcleos de producción dúctiles para el cine y la televisión (Goldsmith *et al.*, 2010). No en vano Sharp y Lukinbeal (2015) prefieren referirse a esas imágenes como *paisajes inmateriales*, en la medida en que no se trata de meras representaciones, sino de bienes insertos en los procesos de producción de una industria.

Sin embargo, como ha observado Les Roberts, toda esta vitalidad no ha sabido animar un interés concertado por la espacialidad en los estudios sobre televisión,

como sí ha ocurrido en otras artes (2016, p. 13). La importancia de acercarse a esas representaciones radica no solo en que, igual que la prensa o el cine, transmiten información sobre una fracción del espacio terrestre, sino en que su difusión —con toda la espectacularidad y emoción que son capaces de reunir— alcanza la percepción sensible de buena parte de la población. Para decirlo con Denis Cosgrove: no estamos ante un proceso óptico de ver o concebir el mundo físico, sino ante la expresión de una serie de ideas que proponen una experiencia del mundo (2008, p. 76).

Si bien la naturaleza audiovisual de la ficción televisiva puede acercarla a suscribir principios e ideas ya desarrolladas por los estudios de cine, existen peculiaridades que hacen necesaria una aproximación al tema desde su propia identidad, como las dinámicas de producción y consumo —no es lo mismo una experiencia cinematográfica de dos o tres horas que otra de 60 pautada por entregas—, o el tipo de relación que establece el público con los relatos. En esa línea, este texto quiere ocuparse del espacio urbano y sus vínculos con el relato televisivo. Para ello, tomando como referencia 10 series emblemáticas, se revisará la práctica representacional desde un enfoque que parte de los *screen studies* (Barber, 2002; Bordwell, 1985/1996; Gardies, 1993; Lefebvre, 2006) e incorpora el aporte de los estudios críticos sobre las ciudades (Harper y Rainer, 2013; Roberts, 2018; Warf y Arias,

2009), empeñados en entenderlas más allá de un conjunto de edificaciones para incorporar su dinámica vital y sus trazos de indisoluble humanidad. El objetivo es ofrecer una descripción de los estímulos que animan la representación y que modulan las peculiaridades de las ficciones de televisión.

Espacio, representación y relato

Partamos reconociendo que el espacio que nos ocupa es esencialmente visual, producto de la subordinación de todos los sentidos a la vista. Como espectadores, no estamos ante lo que la tradición teórica (Bordwell, 1985/1996; Grassi, 1987) entiende como *espacio vivido* —percibido con la mayoría de los sentidos a partir de la experiencia directa con el entorno—, sino ante un espacio que escapa a nuestro control porque lo conocemos a través de un dispositivo: el *espacio mediatizado* (Barber, 2002), es decir, un mundo seleccionado que tanto descubre como anula al decidir qué queda dentro y fuera de su marco. Gardies (1993) lo llama *espacio diegético* y sería resultado de una doble acción: la que corresponde a la narrativa —el mundo propuesto por la ficción— y aquella que descansa en el espectador —su inteligibilidad, esto es, la idea que el receptor se hace de ese espacio—. Así, al configurarse como un elemento de base, el espacio no solo opera como lugar de la acción, sino que proporciona información al desplegarse como un espectáculo sensible que la audiencia aprecia, estudia y valora.

Dado que ambas funciones alternan en el curso de la narración, convendrá detenerse en la distinción que hace Martin Lefebvre (2006) entre *paisaje* y *escenario* para profundizar en los intereses de este artículo. De acuerdo con Lefebvre, decir *escenario* es hablar de un espacio funcional, un telón delante del cual las acciones y motivaciones de los personajes se contextualizan: se trata de las características espaciales que son necesarias para todas las películas con eventos, ya sean ficción o documentales (2006, p. 21). Hablar de *paisaje*, en cambio, supone un tratamiento específico del espacio para que la mirada del espectador revuelva y penetre en sus detalles, así como en todo lo que sugiere o no forma parte de lo mostrado. Lo que separaría a la locación-escenario de la locación-paisaje es la condición de la segunda para animar un interés estético en los espectadores.

Según esta concepción, la locación-paisaje se configuraría ante la decisión de superar su condición meramente escenográfica y asignarle una intención discursiva, sensible, intelectual, de la que pueda participar —a la que pueda incorporarse— la mirada cómplice del espectador. Esto implica, ciertamente, concederle protagonismo, otorgarle relevancia al imprimir un tratamiento que la destaque a través de ingenios técnicos como la posición de la cámara, la profundidad de campo, la escala en que aparecen los elementos, pero, especialmente, a través del tiempo.

Si bien la cámara no puede evitar enfocar el espacio que transitan los personajes y donde ocurre la acción —en ese sentido, su presencia sería permanente—, el protagonismo ocurre cuando el relato cede a los movimientos de cámara, a las tomas panorámicas, a las secuencias de seguimiento, a los planos fijos con amplitud de campo y riqueza de detalles, en fin, cuando el relato se ve marcado por la inflexión elocuente y contemplativa de la imagen. Esta idea puede rastrearse en los dos formatos emblema de la ficción televisiva: la serie y el serial, cuyos manejos del tiempo repercuten decididamente en sus aproximaciones a la ciudad.

Retazos y paisajes

Las series son piezas independientes que pueden disfrutarse sin necesidad de conocer el episodio anterior y que se agrupan bajo la *performance* de unos protagonistas que son siempre los mismos, pero en torno a los cuales giran personajes secundarios que cambian para dar la impresión de que cada historia es diferente (Buonanno, 2002, p. 164). En estos programas, el tiempo parece estático, o avanza de manera imperceptible, y en cada entrega se desarrolla una situación o un procedimiento —policial, médico, jurídico, etcétera— que ocupa a los personajes. El escenario es la ciudad, pero una muy particular, hecha de retazos, un *patchwork* con coherencia estilística, arquitectónica y sociodemográfica que abona al hechizo de lo verosímil.

Verbigracia, *CSI: Las Vegas* (Zuiker et al., 2000-2015) es un policial que recrea la ciudad a partir de tópicos habituales, como las luces, las fuentes, el desierto, los casinos y calles con claros y oscuros donde el entretenimiento, el exceso y el dinero se conjugan. Pero Las Vegas no es más que un telón de fondo, porque ni existe una correspondencia territorial ni establece lazos con la trama o los personajes. *CSI: Las Vegas* —al igual que otros programas de la franquicia: *CSI: Miami* (Mendelsohn et al., 2002-2012), *CSI: Nueva York* (Zuiker et al., 2004-2013)— se rueda en emplazamientos diferentes al que indica su título. En este caso, la serie se filma en Rye Canyon, ubicado en el área de Valencia en Santa Clarita, California. Sus calles son una combinación de Verdugo Hills, Pasadena y Los Ángeles. El paisaje urbano que describe es apenas relevante, porque es incapaz de permear las historias con su impronta; sirve para contenerlas y dotarlas de identidad.

Esta construcción de la ciudad como *patchwork*, ciertamente, no es un invento televisivo. Desde sus inicios, el cine ha ofrecido una imagen sintética de la urbe, reducida a hitos emblemáticos y reconocibles, aparentemente próximos o continuos, pero las implicancias en la experiencia y el imaginario son distintas. Mientras el cine imprime una conexión invariable con el espacio conforme la proyección se aleja en el tiempo, la televisión asienta una idea que convive y se amplifica, una ciudad que el espectador

frecuenta, transita y descubre al menos una vez por semana durante largas temporadas que se extienden por cinco, ocho o más años. Así, llegar al final de una serie ubicada en un enclave particular puede equivaler a mudarse. Y, como es sabido, uno nunca abandona los lugares, sino que carga con ellos: viajan endosados a la memoria (De Certeau, 1980/1984, p. 37).

La versión de Nueva York que construye la serie de abogados *Suits* (Liman y Bartis, 2011-2019) está zurcida con *stock shots* generales y tomas panorámicas de la Gran Manzana. Esas imágenes podrían ambientar perfectamente cualquier película que buscara anclarse en Nueva York, pero, en el caso de la televisión, logran algo más: adquieren vitalidad, cercanía; consiguen implicar al público gracias a la repetición: tanto va Harvey Specter a comer *hot dogs* antes de liquidar un juicio, tantas veces esos bares distinguidos, tantas veces la misma esquina del edificio donde opera el bufete, tantas veces las calles copadas de tráfico y trajinadas por ejecutivos con portafolios que uno acaba sintiéndose parte del lugar, vecino de Nueva York y sus personajes, aun cuando sus nueve temporadas se grabaron en Toronto; se trata de un efecto que solo logra el mediano y largo plazo de duración de sus relatos.

Para las series de procedimiento y las comedias de situación, el espacio es un elemento funcional del que se absorbe el capital estético y social para anclar los relatos y dotarlos de proximidad (Hon-

thaner, 1993/2010). Y tiene sentido, porque son historias de interiores. Interesa más el detalle que el *landscape*, muy en concordancia con los juegos de situación que animan la conciencia, el *puzzle* del crimen, la encrucijada legal o el dilema médico, sin mayor afectación del entorno.

El *continuous serial*, por el contrario, instala una progresión lineal de capítulos interdependientes que ocupan un lugar preciso en la narración y constituyen un todo narrativo. Aquí el tiempo fluye y se acumula: no existe una puesta a cero en el inicio de cada entrega, por lo que el espacio se expande y complejiza con la acción. Es el caso de *Dexter* (Cerone *et al.*, 2006-2013), que transcurre en el eterno verano de Miami, una metrópoli latina y distinta de otras ciudades del género. Podemos considerarla el epítome de la ambigüedad moral, pues desarrolla un peculiar sentido de la justicia al presentar a un aplicado forense y asesino serial que se encarga de acabar con criminales que la ley no puede controlar. Dexter Morgan es un liquidador metódico, aséptico, lejano de la imagen corriente del *serial killer*.

«Hay algo extraño y encantador en contemplar una escena de homicidio bajo la luz de Miami. Convierte la más grotesca mirada asesina en la escenificación de una nueva y atrevida sección de Disney World: Dahmer-land [en alusión a Jeffrey Dahmer, el famoso Carnicero de Milwaukee]», dice Dexter en el primer episodio de la primera temporada (Manos y Cuesta, 2006, 12:03).

Aquí la ciudad opera como un estímulo contrafáctico en la experiencia estética del espectador, acostumbrado a asociar estas historias a escenas góticas antes que a lugares soleados y felices. Incluso en las secuencias que no se filmaron en Miami, la instrumentalización del entorno —ese *Miami mood*— sigue operando sobre el espacio para producir sentido y afectar la estética, siempre en beneficio de la experiencia narrativa. Y no solo es el paisaje —harto vital y colorido— el que se desparrama abrazando los crímenes más horrendos; es la gente y su alegría de vivir, y la inadvertida, inocente y mecánica ferocidad con que lleva sus días. «Tengo hábitos muy raros [dice Dexter], pero a la gente socialmente adaptada le encanta tomar un martillo y hacer trizas un cangrejo; la gente normal es muy hostil» (West y Dahl, 2009, 26:54). La dualidad y la ambigüedad encuentran eco en el paisaje de Miami; es la horrible naturaleza humana y su contradicción bajo la estética brillante de una ciudad donde el horror también campea.

Otro caso ilustrativo es *The White Lotus* (Hall *et al.*, 2021-presente). Aquí Hawái y la trama logran una simbiosis proteica al narrar la hipocresía, la humillación, el ridículo y la podredumbre detrás de unos vacacionistas acaudalados. Los parajes de las islas, sus habitantes, sus circunstancias históricas de dominación, así como las relaciones de privilegio y subordinación, se conjugan en un remolino de acciones, personajes y situaciones que la locación-paisaje asimila y expresa a tra-

vés de marcas en la geografía —rompeolas, atolones *boutique*— y en la dinámica social de los *resorts* de lujo.

Se puede señalar, entonces, que existe un déficit de paisaje en las series *CSI* y *Suits*, mientras que *The White Lotus* y *Dexter*, por comparación, hacen alarde de localizaciones que incitan el interés de los espectadores en términos estéticos; es decir, no solo proporcionan un escenario, sino que modulan el espacio en favor de los eventos que desarrolla la trama.

Performativas de la ciudad

Si la locación-escenario asume la ciudad como una abstracción fija y sin afecto que puede ser completada, actualizada y reeditada por la trama y los personajes de turno, la locación-paisaje afilia el significado, la socialidad, la vitalidad y la cultura. Una y otra se acercan o repelen en la medida en que descartan o asimilan sus prácticas urbanas:

La ciudad es un sitio, una gran parcela en que se levanta una cantidad considerable de construcciones, [donde] encontramos desplegándose un conjunto complejo de infraestructuras y [donde] vive una población más bien numerosa, la mayoría de cuyos componentes no suelen conocerse entre sí. Lo urbano es cosa distinta. No es la ciudad, sino las prácticas que no dejan de recorrerla y de llenarla de recorridos (Delgado Ruiz, 2007, p. 272).

Por ello, enfrentar el espacio urbano como paisaje implica la realización simultánea de sus prácticas en pantalla; supone atender su dimensión espacial y performativa. Después de todo, como escribe Tim Ingold, a lo largo de la historia, la gente se ha ganado la vida de la tierra, no del espacio; los viajeros atraviesan el país, no el espacio; y los pintores colocan sus caballetes en el paisaje, no en el espacio (2011, p. 145).

«El espacio urbano es ante todo espacio para el conflicto», dice Delgado Ruiz (2010, p. 138) y el trabajo desarrollado en los últimos treinta años por el llamado *giro espacial* de las humanidades puede corroborarlo. Esta perspectiva teórica, abiertamente crítica, ha buscado integrar la mirada racionalizadora que entendía el paisaje como una abstracción de todas aquellas evidencias humanas, sensoriales y afectivas que las personas aportan a los espacios cotidianos que habitan y producen intuitivamente (Falkheimer y Jansson, 2006; Hallam y Roberts, 2014). Como explican Warf y Arias, desde este enfoque la geografía importa, no por la razón simplista y excesivamente manida de que todo sucede en un espacio, sino porque dónde las cosas suceden es clave para saber cómo y por qué suceden (2009, p. 11). Así, por ejemplo, las relaciones de disciplina y poder inscritas en la supuestamente inocente espacialidad de la vida social serían resultado de cómo las geografías humanas se llenan de política e ideología (Soja, 1989, p. 16).

Esta impostación sintoniza perfectamente con el drama televisivo contemporáneo que, a través del desarrollo simultáneo de temas y puntos de vista de diversa jerarquía, fragua sus historias como un prisma que refracta la mirada del espectador, haciendo que lo objetivo devenga en subjetivo, que las formas únicas se diversifiquen y que las certezas dejen lugar a las posibilidades. No en vano las variaciones en el punto de vista suelen venir emparejadas de nuevos emplazamientos que ofrecen otros marcos de acción y expanden el universo ficcional. Esto hace posible, por ejemplo, el desarrollo de tramas paralelas, la integración de nuevos registros léxicos, otras psicologías, en fin, detalles que aportan una vitalidad y complejidad que ensancha el mundo de los personajes (Cappello, 2015).

Si se discute cómo producciones exitosas representan y definen ciudades, países y regiones, cómo los sitios de producción y sus características físicas, atravesadas por el hacer de una industria creativa, pueden convertirse en palancas de desarrollo para atraer inversiones y visitantes (Gordon y De Souza e Silva, 2011), es posible afirmar, siguiendo a Hallam y Roberts (2014), que las ficciones televisivas operan como una suerte de crítica espacial en la medida en que reflexionan, discuten y negocian la infraestructura, la arquitectura, y las condiciones y políticas sociales de ciudades y parajes reales.

El espacio se presenta, entonces, como una proposición que invita a una respues-

ta particular dependiendo de la invocación, en este caso del texto audiovisual, lo que corrobora la idea de Crouch (2016) de entender el espacio como *espaciamento* —*space as spacing*—, como un campo de práctica espacial, una actividad, un proceso y una acción (p. xi). De este modo, toda locación-paisaje será resultado de un *hacer el paisaje* a partir de la conjunción de un texto y un contexto sociocultural específico que seleccionan o asignan las experiencias que la definen.

Visto así, un espacio en pantalla es siempre la difuminación de algo concreto y polisémico en una referencia puntual, ajena y familiar a la vez. Porque no se trata de recrear el original, sino de ubicarnos en el acto mismo de *hacer el paisaje*. Y, en esta modulación, el original siempre permanece, porque es el nexo sensible que garantiza las emociones y los procesos cognitivos entre espectador y relato, aunque aparezca como distorsionado por los reflejos de las luces en un vidrio empañado.

Modulaciones del paisaje

Este *hacer el paisaje* convierte las localizaciones en sitios de producción (Hansen y Waade, 2017) que ajustan sus elementos físicos a factores inmateriales, propios y ajenos, que concretan su carácter. Y el resultado es, en algunos casos, una correspondencia que conecta el espacio intervenido con el imaginario asociado al lugar y, en otros, una cartografía muy peculiar diseñada a partir del drama.

En lo que podríamos describir como una modulación externa, la locación-paisaje se «performa» apelando a las condiciones culturales previas del lugar. Esto comprende desde marcas reconocibles o asociadas a guerras, eventos históricos y herencias difíciles hasta cuestiones asentadas por el pintoresquismo, la tradición popular, el turismo o la reputación labrada en películas, obras de arte y libros de viajes. Por ejemplo, el imaginario alrededor de la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría son fundamentales para la narrativa que construyen los dramas anclados en Berlín. *Babylon Berlin* (Arndt *et al.*, 2017-presente), basada en las novelas de Volker Kutscher, sigue al inspector Gereon Rath en su investigación de una red de pornografía teniendo como telón de fondo los movimientos políticos de la época, la vida nocturna y los cabarés. Berlín es retratada como una metrópoli exultante, pero eso no evita que se instale una atmósfera de angustia que guarda relación con la trama, aunque también con el hecho de que la audiencia conoce el desenlace de los cambios que se narran con la llegada del nacionalsocialismo. Por su parte, *Weissensee* (Müller-Kaldenberg y Ziegler, 2010-2018) y *Deutschland 83* (Hofmann *et al.*, 2015) se instalan directamente en los días de la Guerra Fría y la Alemania dividida, y asimilan en sus tramas dos sentimentalismos actuales y en tensión acerca de ese pasado: *ostalgie* y *westalgie*. El primero es un término que describe una visión nostálgica de la an-

tigua República Democrática Alemana como una mejor sociedad, mientras que el segundo considera a la Alemania Occidental como un lugar menos complejo y conflictivo.

En todos estos casos, Berlín es más que un escenario definido por su arquitectura: es un paisaje histórico y sociocultural. Producciones como *Homeland* (Gansa *et al.*, 2011-2020) o *Sense 8* (Hill *et al.*, 2015-2018) también han tenido a Berlín como escenario y, si bien sus imágenes son menos específicas y más abiertas en su decodificación —capital de los espías, significante del régimen nazi y la Guerra Fría—, revelan un valor de marca que convoca tanto a públicos locales como audiencias globales.

Si operamos un movimiento inverso, hacia dentro, encontraremos un segundo *hacer el paisaje* que explota los elementos de la localización, amplificando, atenuando, saturando o anulando convenientemente las distintas aristas del lugar en favor del relato. En esta modulación interna, el espacio pierde su carácter estático, su pasividad inerte, y se torna dinámico, porque, como apunta Arnold Hauser, el espacio no preexiste, sino que nace delante de nuestros ojos (1975, como se citó en Grassi, 1987, p. 6). No se trata de imitar el lugar, sino de hundirse en él y confundirlo con la diégesis en un juego de espejos que se proyectan mutuamente hasta el infinito y van desdibujando sus límites.

En esta línea, *The Wire* (Simon *et al.*, 2002-2008) destaca como el caso más célebre al abordar y desgajar el espacio como las viejas crónicas del periódico. Son los barrios negros y miserables de Baltimore, los colegios públicos de la periferia, las comisarías, los almacenes del puerto y las oficinas municipales los que se encargan de cincelar a los personajes, todos hijos de un sistema que se cae a pedazos. «Esto es Baltimore, caballeros. Los dioses no los salvarán», sentencia el comisario Burrell en la tercera temporada (Lehane y Bailey, 2004). *The Wire* dedica escrupulosa atención al costumbrismo, a la jerga callejera, al código lumpen de los barrios impíos; admite el testimonio de miembros de las comunidades donde se narra y muchas veces los incluye en el relato. Y así logra uno de sus mayores méritos: que, por momentos, olvidemos que se trata de una ficción. Baltimore es la gran protagonista de la historia y su elaboración en pantalla ha servido de modelo para lo que Hansen y Waade llaman *filmación en ubicaciones periféricas* (2017, p. 54), es decir, en espacios alejados del centro, de la metrópoli, del modelo, ergo, lejos del centro productivo y simbólico. De este modo, las teleseries enfrentan el espacio como una oportunidad para crear imágenes y perspectivas innovadoras que abonan tanto a la calidad y diferenciación de las historias como al turismo de pantalla, algo que, gracias a las políticas de incentivos tributarios para la filmación, se tiene presente desde el proceso

de escritura que da vida al mundo ficticio que se representa (Sarabia Andúgar y Sánchez Martínez, 2019).

Otro buen ejemplo es Nápoles en *Gomorra* (Gardini *et al.*, 2014-2021). No es la ciudad del Vesubio; de hecho, el emblemático volcán no aparece en toda la serie, como si los directores hubieran decidido cercenar todo el clasicismo y romanticismo de sus símbolos para semantizar otros: familias que se desplazan en motocicletas enclenques, vertederos, solares turbios, estatuas de vírgenes con cirios y flores, grafitis que pintan las caras de camorristas muertos. Pero Nápoles es una urbe en transformación: la mejor arquitectura del mundo parece haberla elegido centro de obras modernas y ambiciosas, como la plaza Garibaldi o la estación Toledo, y, sin embargo, de esa ciudad compleja la teleserie elige las casas populares levantadas tras el terremoto de 1980, pasajes mugrosos, mansiones como la del clan Gallo Pisielli —por dentro, una casona barroca y, por fuera, un búnker de aspecto industrial—, puentes, muelles y autopistas para contar la venganza, los odios, los amores y las traiciones de una historia que solo puede ocurrir allí, vivida y sufrida en *napulitano*, el dialecto de la Campania. «Hace tiempo dejamos de ser una leyenda», dice Salvatore, jefe del clan de los Conte (Bises y Sollima, 2014), y su sentencia funciona también como *leitmotiv* del tratamiento de Nápoles, una urbe que no necesita del Vesubio para reventar en cualquier momento.

La tercera modulación observable es una que pone en evidencia aquello que Hansen y Christensen (2015) llaman *conciencia intertextual*, es decir, la intervención del *background* de vida y de todo el material anterior que tanto realizadores como espectadores conocen y aportan a la experiencia narrativa cuando enfrentan un nuevo material, sea como creadores o como espectadores. Ya David Bordwell (1985/1996) se había referido a la forma en que un espectador procesa una película basándose en experiencias previas con otras películas y la había llamado *motivación transtextual*; sin embargo, la intertextualidad de Hansen y Christensen no solo permite incorporar a los autores —de manera intuitiva, porque los creadores son también espectadores—, sino echar luces sobre sus procedimientos. Como señalan Jordi Balló y Xavier Pérez (2005), la ficción contemporánea no persigue la creación de obras únicas, sino la propagación de relatos que conecten con distintos sedimentos narrativos que legitiman todas sus estrategias de repetición: «Este proceso comporta un reconocimiento de filiaciones pasadas y futuras que establece el reciclaje compartido entre el autor y el público como una forma genuina de activismo narrativo» (2005, p. 10).

En esta modulación intertextual, se apela directamente al espectador para acercar al relato ideas o realidades externas a la propia obra. De esta forma, se produce un diálogo entre textos, entre significantes que configuran metáforas, alegorías,

homenajes, metatextos que terminan de definir los contornos del espacio y su sentido. No es gratuito que, aun desarrollándose en Nueva Jersey, *The Sopranos* (Chase *et al.*, 1999-2007) tenga tan presente a la vecina Nueva York. La Gran Manzana está allí desde la secuencia inicial de créditos, cuando vemos a Tony conduciendo por el túnel Lincoln desde Manhattan, con un puro en la mano y la música de Alabama 3. Junto con él, avanzamos entre fábricas desvencijadas, depósitos de gas, puentes, cementerios, barrios desangelados, hasta llegar a su mansión en los bosques imprecisos de Nueva Jersey. En cierta forma, es el revés sombrío y áspero de la vida colorida, exitosa y naíf asentada por los *shows* ambientados en Nueva York, una postal del fracaso del sueño americano. El *Skyline* de Manhattan, siempre al frente, es un recordatorio de todo aquello que no podrá ser respondido o alcanzado, porque en Nueva Jersey todo se descompone. Tony y sus amigos son mafiosos, matones sin escrúpulos, sociópatas abusones, pero nunca serán esos italoamericanos de Nueva York que ellos mismos idealizan e imitan y a cuya estirpe y mitología se sienten ligados. No. Nueva Jersey es otra cosa: el lugar del *no-poder-ser*.

La primera temporada de *True Detective* (Brown *et al.*, 2014) es otro caso ilustrativo. Dos policías investigan el homicidio de una prostituta brutalmente ultrajada y marcada con simbología religiosa en el cuerpo. Los fans pronto hallan cone-

xiones con *Seven*, la película de David Fincher, con los carismas de *El Club 700*, con Nietzsche y Zarathustra, con el pesimismo de Schopenhauer, con los relatos de Robert Chambers y Ambrose Bierce. Todos son guiños intertextuales que se expresan de manera excelsa en la modulación de aquella visión sureña como un territorio arisco, trajinado por huracanes, inundaciones y desgracias humanas que yacen a vista y paciencia de la gente y sus autoridades. En *True Detective*, la ciudad ha sido barbarizada por un capitalismo que, lejos de cualquier progreso, y como sugieren las imágenes de industrias grises, metálicas y humeantes, ha devuelto al hombre a un estado primitivo. Hay una vehemencia descriptiva que resulta agobiante y que convierte el delta del Mississippi en un páramo hecho de espantos, ruinas, cementerios, bosques maltrechos y siempre, siempre, castigado por una naturaleza salvaje. *True Detective* conversa con la tradición gótica, pero también con el horror preternatural de Lovecraft y la novela negra de Hammett y Chandler, que si algo tienen en común es el protagonismo del espacio como articulador de la narración. Después de todo, en una historia cargada de fanatismo, corrupción y poder, el héroe debe ser tan o más grande que las calles que recorre.

Conclusiones

Acercarse al paisaje urbano a través de la ficción televisiva ofrece una rica visión de cómo el espacio y la espacialidad traba-

jan al servicio de la narración de historias. Las teleseries ofrecen un razonamiento persuasivo para repensar el espacio y sus diversas prácticas como abiertas e inasibles, atravesadas por los enredos afectivos de vidas, cuerpos, atmósferas, energías y las abundantes materialidades e inmaterialidades que se pueden encontrar allí y que hacen de *allí* eso que es.

Mucha de la ficción serial contemporánea modula sus representaciones de la ciudad versionando el imaginario, interpretando las luces, colores, sombras, ritmos y sonidos que alberga y produce el espacio. La cámara, a través de su arsenal de recursos audiovisuales, modula la naturaleza pasiva de un espacio y lo trastoca en algo vital y electrizante; la cadencia y el vaivén de los cuerpos que circulan, la vorágine afectiva que golpea y le da sustancia, convierten a la ciudad en un paisaje que pone en evidencia una comprensión diferente y más fenomenológica de la cotidianidad urbana.

REFERENCIAS

- Agger, G. (2016). Nordic noir – Location, identity and emotion. En A. N. García (Ed.), *Emotions in contemporary TV series* (pp. 134-152). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-1-137-56885-4_9
- AlSayyad, N. (2006). *Cinematic urbanism: A history of the modern from reel to real*. Routledge.
- Arndt, S., Schott, U. y Polle, M. (Productores ejecutivos). (2017-presente). *Babylon Berlin* [Serie de TV]. X Filme Creative Pool.
- Azaryahu, M. y Foote, K. E. (2008). Historical space as narrative medium: On the configuration of spatial narratives of time at historical sites. *GeoJournal*, 73(3), 179-194. <https://doi.org/10.1007/s10708-008-9202-4>
- Balló, J. y Pérez, X. (2005). *Yo ya he estado aquí. Ficciones de la repetición*. Anagrama.
- Barber, S. (2002). *Projected cities: Cinema and urban space*. Reaktion Books.
- Beeton, S. (2016) *Film-induced tourism* (2.^aed.). Channel View Publications. <https://doi.org/10.21832/9781845415853> (Trabajo original publicado en 2005)
- Bises, D. (Escritor) y Sollima, S. (Director). (2014, 20 de mayo). Roullette spagnola [Ruleta española] (Temporada 1, episodio 6) [Episodio de serie de TV]. En G. Gardini, M. Chimenz, R. Tozzi, G. Stabilini, M. de Laurentiis y R. Amoroso (Productores ejecutivos), *Gomorra*. Cattleya; Sky Cinema; Fandango Produzione.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción* (Trad. P. Vázquez Mota). Paidós. (Trabajo original publicado en 1985)
- Bousé, D. (2000). *Wildlife films*. University of Pennsylvania Press.
- Brown, R., Fukunaga, C. J., Harrelson, W., McConaughey, M., Pizzolatto, N., Golin, S. y Stephens, S. (Productores ejecutivos). (2014). *True detective* [Serie de TV]. Anonymous Content; Parliament of Owls; Passenger; Neon Black; Lee Caplin; Picture Entertainment; HBO Entertainment.
- Brydon, L. y Stead, L. (2017). The English village in *Emma*: An empirical study of heritage dramas, location filming and host communities. *Series – International Journal of TV Serial Narratives*, 3(1), 101-114. <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/7149>
- Buonanno, M. (2002). *Le formule del racconto televisivo. La sovversione del tempo nelle narrative seriali* [Las fórmulas del relato televisivo. La subversión del tiempo en las narrativas seriales]. Sansoni.
- Burgess, J. (1987). Landscapes in the living-room: Television and landscape research. *Landscape Research*, 12(3), 1-7. <https://doi.org/10.1080/01426398708706231>
- Cappello, G. (2015). *Una ficción desbordada. Narrativa y teleseries*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.

- Cerone, D., Colleton, S., Eglee, C. H., Goldwyn, J., Hall, M. C., Johannessen, C., Phillips, C., Manos, J., Jr., Coto, M., West, W., Schlattmann, T., Rosenberg, M., Richdale, J. y Buck, S. (Productores ejecutivos). (2006-2013). *Dexter* [Serie de TV]. The Colleton Company; John Goldwyn Productions; Clyde Phillips Productions; 801 Productions; Devilina Productions; Showtime Networks.
- Chase, D., Grey, B., Landress, I. S., Winter, T., Burgess, M. y Green, R. (Productores ejecutivos). (1999-2007). *The Sopranos* [Serie de TV]. Chase Films; Brad Grey Television; HBO Entertainment.
- Conley, T. (2007). *Cartographic cinema*. University of Minnesota Press.
- Cosgrove, D. (2008) *Geography and vision: Seeing, imagining and representing the world*. I. B. Tauris.
- Crouch, D. (2016) *Flirting with space: Journeys and creativity*. Routledge.
- De Certeau, M. (1984). *The practice of everyday life* (Trad. S. Rendall). University of California Press. (Trabajo original publicado en 1980)
- Delgado Ruiz, M. (2007). *Sociedades movilizadas. Pasos hacia una antropología de las calles*. Anagrama.
- Delgado Ruiz, M. (2010). La ciudad levantada: la barricada y otras transformaciones radicales del espacio urbano. *Architectonics: Mind, Land & Society*, (19-20), 137-153. <http://hdl.handle.net/2117/120943>
- Falkheimer, J. y Jansson, A. (Eds.). (2006). *Geographies of communication: The spatial turn in media studies*. Nordicom, University of Gothenburg. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:norden.org:diva-10022>
- Gansa, A., Gordon, H., Raff, G., Cuesta, M., Nir, A., Telem, R., Bromell, H., Cary, A., Johannessen, C., Stiehm, M., Linka Glatter, L., Harbinson, P., Klick, M., Danes, C., Nyswaner, R. y Cahn, D. (Productores ejecutivos). (2011-2020). *Homeland* [Serie de TV]. Teakwood Lane Productions; Cherry Pie Productions; Keshet Studios; Fox 21 Television Studios; Showtime Networks; Studio Babelsberg.
- García Álvarez, J. (2009). Lugares, paisajes y políticas de memoria. Una lectura geográfica. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, (51), 175-202. <https://bage.age-geografia.es/ojs/index.php/bage/article/view/1137/1060>
- Gardies, A. (1993). *L'espace au cinéma* [El espacio en el cine]. Éditions Klincksiek.
- Gardini, G., Chimenz, M., Tozzi, R., Stabilini, G., De Laurentiis, M. y Amoroso, R. (Productores ejecutivos). (2014-2021). *Gomorra* [Serie de TV]. Cattleya; Sky Cinema; Fandango Produzione.
- Goldsmith, B., Ward, S. y O'Regan, T. (2010). *Local Hollywood: Global film production and the Gold Coast*. University of Queensland Press. <https://eprints.qut.edu.au/50350/>
- Gordon, E. y De Souza e Silva, A. (2011). *Net locality: Why location matters in a networked world*. Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444340679>

- Grassi, C. (1987). *Tempo e spazio nel cinema* [Tiempo y espacio en el cine]. Bulzoni.
- Hall, N., Bernad, D., White, M. y Kamine, M. (Productores ejecutivos). (2021-presente). *The white lotus* [Serie de TV]. HBO Entertainment; Pallogram; The District; Rip Cord Productions.
- Hallam, J. y Roberts, L. (2014). *Locating the moving image: New approaches to film and place*. Indiana University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt16gzfz6>
- Hansen, K. T. y Christensen, J. R. (2015). Northern Jutland as an intertextual location: Hyperrealities in peripheral Denmark. En M. Gebauer, H. Thorsøe Nielsen, J. Tödtloff Schlosser y B. Sørensen (Eds.), *Non-place: Representing placelessness in literature, media and culture* (Vol. 7, pp. 259-280). Aalborg Universitetsforlag. <http://vbn.aau.dk/da/publications/nonplace%285d91435f-b89f-47bb-8598-a8112f832a28%29.html>
- Hansen, K. T. y Waade, A. M. (2017). *Locating Nordic noir: From Beck to The Bridge*. Palgrave Macmillan.
- Harper, G. y Rayner, J. (Eds.). (2013). *Film landscapes: Cinema, environment and visual culture*. Cambridge Scholars Publishing.
- Hewett, R. (2017). *The changing spaces of television acting: From studio realism to location realism in BBC television drama*. Manchester University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv18b5jcd>
- Hill, G., Wachowski, La., Wachowski, Li., Straczynski, J. M., Holland, C., Friedlander, P., Duncan, T., Nayar, D., Clarence, L., Rosen, M., Toll, J. y Delahaye, L. (Productores ejecutivos). (2015-2018). *Sense 8* [Serie de TV]. Anarchos Productions; Javelin Productions; Studio JMS; Georgeville Television; Venus Castina LLC; Elizabeth Bay Productions; Unpronounceable Productions.
- Hofmann, N., Leibfried, U. y Winger, J. (Productores ejecutivos). (2015). *Deutschland 83* [Serie de TV]. UFA Fiction.
- Honthaner, E. L. (2010). *The complete film production handbook* (4.^a ed.). Focal Press. (Trabajo original publicado en 1993)
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.
- Kilborn, R. (2006). A walk on the wild side: The changing face of TV wildlife documentary. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, (48). <http://www.ejumpcut.org/archive/jc48.2006/AnimalTV/index.html>
- Lefebvre, M. (Ed.). (2006). *Landscape and film*. Routledge.
- Lehane, D. (Escritor) y Bailey, R. (Director). (2004, 3 de octubre). Dead soldiers (Temporada 3, episodio 3) [Episodio de serie de TV]. En D. Simon, R. Colesberry y N. Kostroff Noble (Productores ejecutivos), *The Wire*. Blown Deadline Productions; HBO Entertainment.

- Leotta, A. (2020), Naples for urban voy(ag)eurs: Tourism and the representation of space in *Gomorra* and *My brilliant friend*. *Journal of Italian Cinema & Media Studies*, 8(2), 205-219. https://doi.org/10.1386/jicms_00017_1
- Liman, D. y Bartis, D. (Productores ejecutivos). (2011-2019). *Suits* [Serie de TV]. Untitled Korsh Company; Hypnotic Films & Television; Universal Content Productions; Open 4 Business Productions.
- Lukinbeal, C. y Zimmermann, S. (2004). A cinematic world. En C. Lukinbeal y S. Zimmermann (Eds.), *The geography of cinema – A cinematic world* (pp. 15-23). Franz Steiner Verlag. https://www.researchgate.net/publication/236842965_The_Geography_of_Cinema_-_a_Cinematic_World
- Manos, J., Jr. (Escritor) y Cuesta, M. (Director). (2006, 1 de octubre). *Dexter* (Temporada 1, episodio 1) [Episodio de serie de TV]. En J. Manos Jr., J. Goldwyn, S. Colleton y C. Phillips (Productores ejecutivos), *Dexter*. The Colleton Company; John Goldwyn Productions; Showtime Networks.
- Mendelsohn, C., Bruckheimer, J., Zuiker, A. E., Donahue, A., O'Brien, B., Zito, S., Cannon, D., Littman, J., Miller, N., Strangis, S., Black, D. y Shankar, N. (Productores ejecutivos). (2002-2012). *CSI: Miami* [Serie de TV]. Jerry Bruckheimer Television; Alliance Atlantis; CBS Productions; CBS Paramount Network Television; CBS Television Studios.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. NYU Press.
- Müller-Kaldenberg, M. y Ziegler, R. (Productores ejecutivos). (2010-2018). *Weisensee* [Serie de TV]. Ziegler Film & Company.
- Olsberg SPI. (2019, 13 de septiembre). *Best practice in screen sector development: A study from the Association of Film Commissioners International by Olsberg SPI*. Association of Film Commissioners International. <https://static1.squarespace.com/static/5f7708077c-f66e15c7de89ee/t/602a5d97da388b-185d66d688/1613389210265/AFCI-Best-Practice-Study-2019-09-13-Financial-Cover+%282%29.pdf>
- Roberts, L. (2016). Landscapes in the frame: Exploring the hinterlands of the British procedural drama. *New Review of Film and Television Studies*, 14(3), 1-22. <https://doi.org/10.1080/17400309.2016.1189712>
- Roberts, L. (2018). *Spatial anthropology: Excursions in liminal space*. Rowman & Littlefield.
- Rueda Laffond, J. C. (2011). Esta tierra es mía. Espacios históricos y geografía de la memoria en la ficción televisiva española. *Historia Actual Online*, (26), 27-39. <https://doi.org/10.36132/haovoi26.554>

- Santiago Pidre, R. (2018). La ciudad del futuro y su relación con la ciencia ficción en cine y televisión. En F. García, M. Gertrudix y M. Redmon (Eds.), *VI Congreso Internacional Ciudades Creativas* (pp. 921-939). Asociación Científica Icono 14; Modern Languages and Literatures Faculty, Universidad Central de Florida; Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid; Facultad de Comunicación, Universidad Rey Juan Carlos. https://www.ciudades-creativas.com/proceedings/6ccc/proceedings-6ccc_048.pdf
- Sarabia Andúgar, I. y Sánchez Martínez, J. (2019). La figura de la *Film Commission* en la puesta en valor de los recursos audiovisuales técnicos y profesionales de un territorio en España. *Tourism and Heritage Journal*, 1, 113-132. <https://doi.org/10.1344/THJ.2019.1.7>
- Sharp, L. y Lukinbeal, C. (2015). Film geography: A review and prospectus. En S. Mains, J. Cupples, y C. Lukinbeal (Eds.), *Mediated Geographies and Geographies of Media* (pp. 21-35). Springer. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9969-0_2
- Simon, D., Colesberry, R. F. y Kostroff Noble, N. (Productores ejecutivos). (2002-2008). *The wire* [Serie de TV]. Blown Deadline Productions; HBO Entertainment.
- Soja, E. W. (1989). *Postmodern geographies: The reassertion of space in critical social theory*. Verso.
- Thompson, K. (2003). *Storytelling in film and television*. Harvard University Press.
- Vallebuona, G. (2014). *Fotografiar e iluminar para televisión*. Teseo.
- Warf, B. y Arias, S. (Eds.). (2009). *The spatial turn: Interdisciplinary perspectives*. Routledge.
- West, W. (Escritora) y Dahl, J. (Director). (2009, 22 de noviembre). Hungry man (Temporada 4, episodio 9) [Episodio de serie de TV]. En J. Goldwyn, S. Colleton, C. Phillips y C. H. Eglee (Productores ejecutivos), *Dexter*. The Colleton Company; John Goldwyn Productions; Clyde Phillips Productions; Showtime Networks.
- Zuiker, A. E., Petersen, W., Bruckheimer, J., Littman, J., Donahue, A., Fink, K., Shankar, N. y Cannon, D. (Productores ejecutivos). (2000-2015). *CSI: Las Vegas* [Serie de TV]. Jerry Bruckheimer Films; Jerry Bruckheimer Television; Alliance Atlantis; CBS Productions; CBS Paramount Network Television; CBS Television Studios.
- Zuiker, A. E., Donahue, A., Mendelsohn, C., Bruckheimer, J., Veasey, P., Littman, J., Lenkov, P. M., Battles, W., Reiter, Z., Cannon, D., Lipsitz, A. y Barkley, S. A. (Productores ejecutivos). (2004-2013). *CSI: Nueva York* [Serie de TV]. Jerry Bruckheimer Television; Alliance Atlantis; CBS Productions; CBS Paramount Network Television; CBS Television Studios.

Autor correspondiente: Giancarlo Cappello (giancarlo.cappello@ulima.edu.pe)

Roles de autor: Cappello, G.: conceptualización; metodología; investigación; escritura - borrador original; escritura, revisión y edición

Cómo citar este artículo: Cappello, G. (2023). Modulaciones de la ciudad en la ficción televisiva contemporánea. *Conexión*, (18), 127-147. <https://doi.org/10.18800/conexion.202202.005>

Primera publicación: 14 de marzo de 2023
(<https://doi.org/10.18800/conexion.202202.005>)

Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](#), que permite el uso, la distribución y la reproducción sin restricciones en cualquier medio, siempre que se cite correctamente la obra original.