

Ciudad y ficción audiovisual: enfoques para un análisis geográfico

City and audiovisual fiction: approaches for a geographic analysis

Carlos Manuel 

cmanuel@hum.uc3m.es

*Departamento de Humanidades, Historia, Geografía y Arte
Universidad Carlos III de Madrid (España)*

Agustín Gámir Orueta 

agamir@hum.uc3m.es

*Departamento de Humanidades, Historia, Geografía y Arte
Universidad Carlos III de Madrid (España)*

Víctor Aertsen 

vic.aertsen@gmail.com

*Departamento de Comunicación
Universidad Carlos III de Madrid (España)*

Resumen

Tras comentar algunas de las conexiones existentes entre la ficción audiovisual y la geografía, el artículo se centra en el fenómeno urbano aportando algunas claves que justifican el interés por abordar el análisis de productos audiovisuales —especialmente largometrajes— desde una lectura geográfica y espacial. Sobresalen en este sentido ciertos títulos que, más allá de su sentido narrativo, permiten obtener ideas y puntos de vista sobre rasgos diversos asociados a la

complejidad urbana y sus cambios en el tiempo. Además, se destaca la necesidad de reivindicar la ficción audiovisual como documento e información para la memoria urbana, así como las claves existentes en las relaciones que podemos establecer entre localizaciones y lugares diegéticos, de sentido esencial para una lectura geográfica. A este respecto, se destacan varias iniciativas y propuestas metodológicas que reivindican las posibilidades de generar corpus cartográficos a partir de la información espacial contenida en las producciones audiovisuales. Un último apartado se centra en el turismo cinematográfico (*screen tourism*) y la ciudad como evidencia de las implicaciones que genera la cultura audiovisual. Los anteriores aspectos justifican, en consecuencia, la relevancia del estudio de las producciones audiovisuales, y en particular de las que se desarrollan en entornos urbanos, desde un punto de vista geográfico.

Palabras clave: geografía; cine; memoria urbana; localizaciones fílmicas; turismo cinematográfico.

Abstract

After presenting some of the existing connections between audiovisual fiction and geography, the article focuses on the urban phenomenon, providing some key issues that justify the interest in approaching the analysis of audiovisual products —especially feature films— from a geographical and spatial perspective. In this sense, we stand out certain titles due to their thematic connection with ideas and points of view on diverse aspects associated with urban complexity and its changes over time. In addition, we highlight the need to assert audiovisual fiction as a document for urban history, as well as the existing issues in the relationships that can be established between the locations of a production and the diegetic places, of special relevance for a geographical reading. In this regard, we present several initiatives and methodological proposals that claim the possibilities of generating a cartographic corpus from the spatial information contained in audiovisual productions. A final section focuses on film tourism (*screen tourism*) and the city as evidence of the implications that audiovisual culture generates. The previous aspects justify, consequently, the relevance of the study of audiovisual productions, and in particular those that take place in urban environments, from a geographical perspective.

Key words: geography; cinema; urban history; film locations; film tourism.

1 Introducción: la geografía se asoma a la gran pantalla

Cualquiera de los lectores que se introduzcan en este texto tendrá en mente un sinfín de imágenes procedentes de largometrajes o series de TV en los que se evidencia algún tipo de contenido geográfico. En ocasiones de una manera indirecta, como trasfondo de la narración, en otras de un modo más explícito, todo producto cinematográfico contiene en sí mismo una doble dimensión espacio-temporal y, en consecuencia, es fácil que concite el interés desde un planteamiento geográfico.

Recreémonos, por ejemplo, en la introducción del largometraje *Mon oncle* (Jacques Tati, 1958). Los propios créditos de la película —que utilizan como soporte las señales de dirección habituales en las urbes francesas— nos adelantan la relevancia de la ciudad en la narración. Un espectador sensible a la lectura multifacética de los discursos, podrá observar al inicio de la escena los cambios en el espacio urbano. Estamos en los “Treinta Gloriosos”, en plena transformación de las ciudades francesas: vemos grúas, obreros trabajando, escuchamos el ruido de un martillo hidráulico. El film comienza mostrando la ciudad vieja en calma; en seguida aparecen cuatro simpáticos perros callejeros, a los que se incorpora un perro salchicha, que pertenece a una buena familia y va arropado con un abrigo de cuadros escoceses.

En el deambular canino por las calles nos encontramos con la otra protagonista del largometraje: la propia ciudad. Al principio el grupo de perros pequeños trota por las calles de la vieja ciudad, previa a la guerra: con calles adoquinadas y estrechas, farolas de hierro fundido, edificios de pocas alturas con fachadas de piedra y cubiertas a dos aguas, aceras pequeñas, comercios de proximidad y rótulos atemporales. La ciudad se está despertando, los vecinos han dejado cubos de basura que todavía no se han recogido. Los perros dan buena cuenta de los restos a modo de desayuno temprano. Siguen a un trapero en su carramato tirado por un percherón. Pero, enseguida, surgen en escena los recientes barrios residenciales, limpios y ordenados, fríos. Los perros, correteando de acá para allá, guían al espectador hacia estos nuevos barrios periféricos: con una morfología racional, con calles más anchas, asfaltadas (sin rastro del pavés), con farolas de diseño funcional y una disposición de edificios exentos sin llegar a formar calle; comenzamos a ver césped, semáforos en cada esquina, y aceras de asfalto. La escena finaliza cuando el perro burgués, tras la escapada con los colegas, regresa al hogar: una vivienda moderna unifamiliar de estilo ultra funcional.

Lo descrito corresponde a una escena de dos minutos que posibilita dos lecturas simultáneas: la que introduce, con unos perros correteando y una música pegadiza, la historia que el realizador

quiere contar; y, otra que nos remite a cuestiones relacionadas con el fenómeno urbano que serán objeto de análisis en este artículo. Entre ellas, la alusión a la intensa transformación sufrida por las ciudades europeas a comienzos de la segunda mitad del siglo XX, que permitió establecer una notable dualidad entre ciudad vieja y ciudad nueva; o la contribución a la creación de nuevos imaginarios, vinculados al interés por el reconocimiento de los lugares de filmación, entre los que destaca La Villa Arpel, reconocida como un icono de la cultura francesa contemporánea, pese a tratarse de una construcción realizada ad hoc para la película.¹ Además, y pese a que parte de los escenarios fueron contruidos en estudios, otros son localizaciones reales (en la actualidad muy transformadas, por ejemplo, en el área central de Saint-Maur-des-Fossés), por lo que la película es testimonio documental del pasado de ese entorno urbano, además de incorporar la ciudad como parte relevante de la historia. Su trascendencia se denota también por el hecho de que se erigiera un conjunto escultórico sobre la película en la localidad de Saint-Maur-des-Fossés, espacio que se ha incorporado a su lista de atractivos turísticos.²

1.1 Objetivos y nota metodológica

El objetivo de esta aportación es identificar y desglosar algunos enfoques académicos relevantes desde los que se han abordado las relaciones entre ficción audiovisual y espacio urbano. Tras una breve reflexión sobre los estudios de cine y geografía en el seno de la nueva geografía cultural, este artículo pretende facilitar una categorización sistemática de las líneas de investigación más destacadas en esta intersección entre ficción audiovisual y ciudad, clarificando los principales focos de interés y las metodologías empleadas. Atendiendo a temáticas y perspectivas propias del análisis geográfico, el contenido se presenta como guía orientativa para comprender la multiplicidad de líneas de investigación que buscan reflexionar sobre las relaciones entre fenómenos urbanos y ficción audiovisual.

Desde una perspectiva metodológica, para cumplir estos objetivos se ha llevado a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica de las aportaciones más destacadas en la literatura publicada, principalmente en inglés y en castellano, y correspondiente a especialistas de campos muy variados: geógrafos, arquitectos, sociólogos, expertos en estudios fílmicos. Por limitaciones

1 Tras el rodaje, la casa —que se ubicó en Les Studios La Victorine, de Niza— fue demolida. Como muestra del interés por las localizaciones en las que se desarrolló la película, véase <https://www.reelstreets.com/films/mon-oncle/>

2 Para más información sobre la escultura, véase Mon oncle - hommage À Jacques Tati (Saint-Maur-des-Fosses). Tripadvisor. (n.d.). https://www.tripadvisor.es/Attraction_Review-g635792-d14063127-Reviews-Mon_Oncle_Hommage_a_Jacques_Tati-Saint_Maur_des_Fosses_Val_de_Marne_Ile_de_Franc.html

temporales y de extensión, esta revisión se ha acotado a aquellas aportaciones centradas en obras de ficción, tanto largometrajes como series.

Esta metodología se ha visto complementada con la visualización de un gran número de films y series de TV. Una visualización que ha tenido muy en cuenta los componentes espaciales y geográficos que se muestran en estas obras.

Como resultado de esta doble revisión bibliográfica y filmográfica, se han identificado cinco líneas principales de investigación: (1) la representación de la ciudad en la diégesis, incluyendo la heterogeneidad del fenómeno urbano y los distintos espacios internos que lo conformando el objeto de numerosos trabajos de distintas disciplinas; (2) el valor de la ficción audiovisual como testimonio histórico de la ciudad, posibilitando la recuperación de lugares de memoria y la observación de las transformaciones urbanas acontecidas; (3) los modos en que la narración audiovisual usa, cualifica y establece conexiones espacio-temporales entre las localizaciones de rodaje y los lugares diegéticos en los que se desarrolla la historia en la ficción; (4) la relación entre ficción audiovisual y territorio urbano a partir de representaciones cartográficas, reivindicando el mapa como herramienta para mostrar la estructura geográfica de las historias o las localizaciones de una o más obras; y, finalmente; (5) las implicaciones actuales que la ficción audiovisual puede tener sobre el turismo urbano.

1.2 Los estudios de geografía y la ficción audiovisual

Las primeras incursiones acerca de la utilidad de las obras audiovisuales para la geografía se centraban en el documental (Manvell, 1953; Zárate et al., 1982), quedando en segundo plano las imágenes procedentes del cine de ficción. Sería bajo el contexto de la nueva geografía cultural (Cosgrove, 1984; Cosgrove & Jackson, 1989; Jackson, 1989), que realzaba la importancia de la formación de un imaginario previo a muchas de las decisiones y actitudes humanas, cuando los estudios de geografía y cine —ahora sí en su formato de ficción— comienzan su andadura. Este cambio coincide con la incorporación de la dimensión espacial en las humanidades, y que posibilita una cierta contextualización espacial de la obra cultural, constituyendo una de las diversas iniciativas enmarcadas bajo el término *spatial turn* (Soja, 1989; Massey, 1991; Livingstone, 1995; Shapin, 1998).

Junto a estas consideraciones epistemológicas no debemos dejar de lado otros factores, de carácter técnico, como es la aparición de soportes digitales de consumo doméstico, como el DVD, que han permitido acometer tareas de análisis e investigación que difícilmente podrían realizarse cuando la aproximación a las películas pasaba (casi en exclusiva) por acudir a las salas

de cine, o esperar a la emisión de ciertos productos en televisión. Desde la perspectiva geográfica, el salto que se produce de atender –inicialmente– a “películas de interés geográfico” a “lo geográfico en el audiovisual” va de la mano de esta transformación tecnológica, acompañada de herramientas sencillas que permiten individualizar las escenas de mayor interés y dotarlas de información complementaria, en función de los puntos de vista de la investigación.

El resultado de estos cambios ha propiciado la gestación de una especialidad relativamente joven (Lukinbeal & Zimmermann, 2006) en la que confluyen las imágenes audiovisuales y el espacio geográfico, la cual, ya desde sus inicios, plantea una rica variedad de enfoques y temas.

En primer lugar, se desarrolla el uso de la ficción audiovisual para fines didácticos. Pero, ahora, los nuevos soportes permiten prescindir de largometrajes completos y centrarse en aquellas escenas que ilustran determinados fenómenos geográficos. En el caso del medio físico, por ejemplo, cuidando en señalar algunas aberraciones presentes en el “cine de catástrofes” (como maremotos de grandes dimensiones en el Mediterráneo o terremotos en la costa este de los Estados Unidos de América); pero también aprovechando imágenes –sobre todo cuando cobran tintes de espectacularidad– sobre realidades naturales diversas: zonas forestales, espacios desérticos, áreas montañosas, ríos, islas... En lo relativo al medio humano, las escenas sirven para ilustrar los movimientos migratorios, el mundo rural, las actividades económicas extractivas o determinadas dinámicas de los espacios urbanos como el surgimiento de la ciudad moderna, la gentrificación o el chabolismo.

Desde finales del siglo pasado, los estudios de turismo y marketing pronto se hicieron eco de las posibilidades del cine, y más recientemente de las series de TV, como palanca de apoyo y promoción del turismo. Eso ha hecho que términos como turismo cinematográfico o *movie map* sean comunes en la estrategia de difusión de la marca territorial de determinadas regiones o ciudades.

Con una perspectiva distinta, vinculada a los estudios de la geografía económica, se han realizado aproximaciones a la distribución espacial de la industria del cine –y por extensión de la comunicación audiovisual– con crecimientos destacados en las economías más desarrolladas. Se estudian en este caso su localización y distribución –formando *clusters* propios–, la externalización de algunas de sus funciones, o la cualificación de los territorios para la realización de rodajes.

Merecen mencionarse las repercusiones que ciertas producciones tienen sobre el propio territorio. A veces, porque se materializan nuevos elementos como resultado de películas o series de éxito: el complejo turístico consolidado a partir de los decorados de “Hobbiton” construidos en la Isla Norte de Nueva Zelanda para la trilogía de *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001-2003), o la rotonda erigida en ocasión del quincuagésimo aniversario de *¡Bienvenido, Mr. Marshall!* (Luis García Berlanga, 1953) en Guadalix de la Sierra; o la escultura a Rocky Balboa en Philadelphia). También abundan ejemplos de alteración toponímica asociados a lugares de rodaje: en Hawái, tenemos el caso de las Manawaiopuna Falls, que reciben el nombre de “Cataratas de Jurassic Park”, por su aparición en esa película (Steven Spielberg, 1993); y la playa Halona Beach Cove, que se hizo popular tras la escena de amor protagonizada por Burt Lancaster y Deborah Kerr en *From here to eternity* (Fred Zinnemann, 1954), recibió el sobrenombre de “Eternity Beach”.

La incorporación de las imágenes de ficción audiovisual ha contribuido a enriquecer, de manera insospechada, nuevos horizontes en ramas de la geografía como la geopolítica. Ya a principios del siglo XXI encontramos aportaciones sobre los largometrajes de James Bond y los cambios en el modo de presentar ante el ciudadano común el panorama geopolítico durante las más de seis décadas de duración de la saga (Dodds, 2006). Pero, frente a una argumentación geopolítica supeditada a la acción del protagonista, las series de TV estrenadas recientemente —tomando como referencia la pionera *The West Wing* (1999–2006)— van un paso más allá, poniendo el foco de atención en la acción de dirigentes o centros de decisión gubernamentales (*Borgen*, 2010–2013, 2022; *House of Cards*, 2013–2017; *Occupied*, 2015-2019) y en donde la geopolítica forma parte indiscutible de la trama, con una visión más crítica en las series occidentales y mucho más complaciente en producciones rusas o chinas (Moisi, 2017).

2 Aproximaciones a la ciudad filmada desde la geografía

El peso de lo urbano como realidad territorial y, por tanto, de interés geográfico relevante, explica la ingente producción académica sobre estos ámbitos. Ciñéndonos a la perspectiva geográfica, las temáticas, las metodologías y los materiales para la comprensión del fenómeno urbano son innumerables. La aparición de las tecnologías audiovisuales conlleva la captura, almacenamiento y difusión de imágenes de ciudades que, desde sus orígenes, evidencia la seducción mostrada hacia estas realidades territoriales; y lo hace no solo desde la componente creativa, sino también documentalista (desde la propia ficción, incluso) y reflexiva. Los registros visuales ligados a la aparición del cine se convierten —inherentemente— en historias filmadas,

pero también en documentos para la memoria de la ciudad y en materiales para el análisis, tanto de las imágenes mostradas como de sus implicaciones desde puntos de vista diversos.

Si en geografía nos hemos acostumbrado a tratar al mapa como documento que habla y, al mismo tiempo, silencia, en el caso del cine y las series el planteamiento debe ser similar. Son muchos los geógrafos, urbanistas y los especialistas en estudios audiovisuales que han destacado esta conexión y la utilidad del audiovisual para una mejor comprensión de la realidad urbana. Así lo señala David Harvey en algunos de sus textos³, y especialistas de diversa procedencia se han esmerado en resaltar la trascendencia de esta conexión. No extraña, por tanto, que hayan surgido nuevos términos vinculados con este tipo de enfoques, como *cinematic city* (Clarke, 1997), *cinematic urbanism* (AlSayyad, 2006) o *townscape* (Cullen, 2010, cit. en Llorca, 2019).

Suele ser común establecer un paralelismo entre historia del cine e historia de la ciudad contemporánea, por tratarse de dos procesos vinculados al siglo XX (y XXI); pero hasta afirmaciones tan asépticas como esta introducen cierto componente de debate, pues no todas las épocas asisten a una conexión presidida por un equilibrio en esa relación.⁴

Por tanto, la atención tanto a cuestiones generales derivadas de esta imbricación “audiovisual– mundo urbano”, como a otros aspectos de mayor detalle, o incluso restringido estrictamente a la propia naturaleza de los estudios sobre esta cuestión, abre un abanico amplio de preguntas: sobre lo que aporta la profusión de estudios acerca de esta dialéctica, o si contribuyen a la percepción más completa del fenómeno urbano. Dando por hecho que así sea, se reconoce que no sucede por igual en todas las ciudades del mundo, ni abordan por igual las diferentes áreas de una ciudad, por lo que se podría afirmar la existencia de jerarquías de ciudades filmadas, o de segmentos urbanos sobre-representados e infra-representados. La cuestión sería poder conocer las razones que expliquen esas desigualdades. Y, también, preguntarnos por el efecto que produce la difusión de determinados espacios urbanos a un público amplio, tanto a sus propios ciudadanos como a los extraños. Yendo más allá, convendría indagar si resulta

3 En La condición de la posmodernidad (Harvey, 1990 p.340) señala que “de todas las formas artísticas, [el cine] es quizá la que posee mayor capacidad para manejar los cruces entre el espacio y el tiempo en forma aleccionadora”; Harvey dedica un capítulo de esta obra al “tiempo y espacio en el cine posmoderno”, a partir del análisis de Blade Runner (Ridley Scott, 1982) y Himmel über Berlin (“El cielo sobre Berlín”, Wim Wenders, 1987). El mismo autor, en Espacios de esperanza (Harvey, 2003, p. 20-24), se apoya en dos películas –*La Haine* (Mathieu Kassovitz, 1995) y *Deux ou trois choses que je sais d'elle* (Jean-Luc Godard, 1967)– para reflexionar sobre el sentido de la modernidad y de las condiciones sociales en la ciudad.

4 Sutcliffe (1984), por ejemplo, afirma la escasa relevancia física de la gran ciudad metropolitana en las imágenes (no así en las tramas narrativas) en las películas previas al año 1940.

aceptable que el espacio urbano —público en muchas ocasiones— se convierta en recurso por el hecho de ser filmado, y qué aporta esa representación a la propia ciudad y a sus ciudadanos.

Encontramos respuestas diversas, y de escala y naturaleza también variada, que denotan esfuerzos de comprensión global sobre los ingredientes más relevantes que acompañan a la simbiosis ciudad-audiovisual, en las numerosas publicaciones que tratan sobre estas conexiones. Renunciando a un ejercicio de exhaustividad, sí merece destacar la presencia de obras misceláneas que acogen enfoques de gran diversidad, basando el análisis en películas que transcurren en diferentes ciudades (Hallam et al., 2008; Salvador, 2011; Camarero, 2013 y García & Pavés, 2014; Penz & Koeck, 2017). Contamos también con algunas monografías que abordan estas relaciones desde perspectivas que invitan al análisis interdisciplinar (Donald, 1999; Barber, 2002; AlSayyad, 2006; Mennel, 2008) y obras (individuales y colectivas) que ponen el foco en determinados tipos de ciudades o contextos: cine y ciudad en la crisis de los años setenta (Webb, 2014); ciudades globales (Shiel & Fitzmaurice, 2001; Krause & Patrice, 2003; Webber & Wilson, 2007; Rodríguez, 2011).

En el caso español, sobresalen las aportaciones centradas en ciudades de Andalucía, Madrid y Cataluña. Con antecedentes en las últimas décadas del siglo XX (Utrera & Delgado, 1980), desde los primeros años del presente siglo —y adelantándose a otras regiones de España— se publican varios trabajos que destacan los rodajes en exteriores en los paisajes andaluces, en general, y en sus principales ciudades aprovechando su patrimonio arquitectónico: Sevilla (Fabián, 1995; Checa, 2001; Zoido, 2013; Puche & Fernández, 2020), Córdoba (Martínez, 1991; Jurado, 2003; Jiménez, 2012) o Granada (Lara & García, 2010; Rey, 2011; Díaz, 2011) utilizando al cine como un nuevo soporte que prolonga una tradición cultural iniciada a principios del siglo XIX.

Fuera de esta región destacan los trabajos centrados en Madrid (Cebollada, 2000; Deltell, 2006; Aubert, 2013; Grijalba de la Calle, 2016; Aertsen et al., 2019; Alfeo & Deltell, 2022). Contamos con investigaciones que abordan las filmaciones desde Alexander Promio (Mesa, 1973); obras centradas en determinadas etapas históricas del cine contemporáneo —ya sea la década de los cincuenta (Deltell, 2006), sesenta u ochenta— con una reconocida producción cinematográfica filmada en la ciudad; investigaciones que giran en torno a directores como Pedro Almodóvar (Camarero, 2020) o Alex de la Iglesia (De Alba, 2008; Bracco, 2014) con numerosos largometrajes filmados en Madrid; así como investigaciones centradas en espacios

delimitados de la urbe madrileña tales como la Gran Vía (Baker, 2009; Fraser, 2015), la Ciudad Universitaria (Deltell & García, 2020) o la Plaza Mayor (Aertsen et al., 2018).

Acerca de las ciudades catalanas, alrededor de una cuarentena de trabajos, buena parte de ellos publicados en la última década, toman como referencia a Barcelona, abordando tanto la imagen cinematográfica de la urbe como dinamizadora del turismo (Aertsen, 2011; Poyato, 2012; Osácar, 2013 y 2020) como los cambios urbanísticos y arquitectónicos que se muestran en el cine (Saltzman, 2008; Villarrea, 2009; Comella, 2010; Antoniazzi, 2018; Aubert, 2019).

En el resto de las regiones españolas el interés es más reducido, en buena medida porque en ellos los análisis se focalizan más en atención al paisaje en general que en los urbanos, tal como ocurre en diversas aportaciones sobre Canarias, Baleares y, aunque menos numerosas, Galicia. En Castilla y León ese interés es el contrario, al focalizarse los trabajos en las ciudades de esta región y en las posibilidades que ofrecen sus cascos antiguos para el rodaje de largometrajes o series de TV de corte “histórico”(Marcos, 2020).

2.1 La ciudad en la diégesis

El diálogo entre el hecho urbano y los productos audiovisuales de ficción puede ser percibido de formas muy diversas. Así, con cierta frecuencia nos encontramos con películas y series que, de forma más o menos explícita, abordan aspectos que conectan con las temáticas habituales en los estudios urbanos pasados y recientes. Pero la conexión se evidencia, incluso, en aspectos mucho más obvios, pero no por ello menos significativos. Así, cuesta poco resaltar la trascendencia otorgada al fenómeno urbano si nos paramos a pensar en la enorme cantidad de títulos de películas que incorporan el nombre de una ciudad.

La conexión entre ciudad y audiovisual ha servido para mostrar aspectos relevantes (y a menudo cambiantes) sobre el significado mismo de la ciudad. Desde las comedias de los Keystone Cops o de Harold Lloyd, como *Safety Last!* (Hal Roach, 1923), a fantasías futuristas como *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), la ciudad fue el escenario privilegiado para debatir y explorar desde los inicios del cine cuestiones vinculadas a la modernidad, la innovación o el progreso. Por otra parte, muchas películas tempranas conjugan mensajes en los que, tras presentar la ciudad como espacio de promesas de nuevas vidas y de oportunidades, acaban por evidenciar —casi en forma de moraleja— la asociación entre la ciudad y el mal, así como su contraposición con una suerte de Arcadia rural.

Según McArthur (1997, p. 22), “tan profundamente arraigada en la cultura (estadounidense) está la oposición campo/ciudad que surge en los lugares menos esperados”, destacando la

importancia de esta conexión en títulos tan diversos como *Sunrise* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1927), *Lights of New York* (Bryan Foy, 1928), *The Crowd* (King Vidor, 1928) o *Mr. Deeds Goes to Town* (Frank Capra, 1936). La asociación también se reconoce en el caso español (Ortego, 2011; Higuera, 2019), con títulos como *La aldea maldita* (Florián Rey, 1942) y *Surcos* (José Antonio Nieves Conde, 1951), si bien en este caso se incorporan ingredientes vinculados con planteamientos ideológicos (falange), además de desarrollarse en un contexto socioeconómico muy particular. En un contexto más reciente, y fuera del mundo occidental, la dura película *Metro Manila* (Sean Ellis, 2013) encaja en esta dinámica de experiencias y expectativas migrantes —frustradas violentamente— a la ciudad. El énfasis en transmitir una imagen de la ciudad vinculada al mal y la amenaza dio paso al protagonismo de la violencia extrema y permanente, percepción para la que el cine negro se convirtió en claro exponente (Christopher, 1997; Dimengberg, 2004; Mennel, 2008).

En muchas películas se resalta el peso que ciertos rasgos estructurales de la ciudad poseen para contribuir a definir tipos sociales influidos fatalmente por los rasgos ambientales de determinados tipos de urbanismo, como puede ser el de los crecientes barrios marginales de la ciudad industrial. Abundan los ejemplos que aluden a los diversos problemas de la gran ciudad desde su origen, y otros en los que se deslizan críticas sobre ciertas formas de desarrollo urbano, vinculados con mayor o menor intensidad a movimientos urbanísticos propios de la segunda mitad del siglo XX. Y también encontramos reflexiones sobre el papel que la propia imagen de la ciudad transmitida por el cine —incluidas las películas futuristas— ha podido tener sobre el tipo de urbanismo que, de un modo u otro, las diferentes sociedades han optado por crear (Sutcliffe, 1984; Davis, 1992; Duarte et al., 2015).

Siendo común la inclusión de áreas y morfologías urbanas en las imágenes cinematográficas, en algunos casos contamos con alusiones a rasgos y características del fenómeno urbano que van más allá de la mera visibilización de sus paisajes. Así, ciertas películas se convierten en textos comprometidos con el análisis crítico de la realidad urbana ligada a la modernidad. En *Mon oncle* y *Playtime* (Jacques Tati, 1967) encontramos un tratamiento del material visual que permite evidenciar los contrastes existentes entre la ciudad tradicional y la ciudad moderna (morfologías, arquitecturas y edificación, movilidad, rasgos sociológicos), como también reflexiones casi pioneras en su crítica al urbanismo racionalista (Villarme, 2006; Llorca, 2018). En ambas se incorporan imágenes que nos recuerdan los planteamientos de denuncia de los *flatscapes* (Norberg-Schulz et al., 1969), el cuestionamiento de la práctica turística y, en el caso de

Playtime, unas interesantes reflexiones sobre lo que más tarde se denominarían “no lugares” (Augé, 1992) y sobre el sentido de los hitos arquitectónicos.

Los centros históricos se muestran asociados a contenidos extremadamente variados y, a menudo, contrastados. El repaso podría abarcar ciudades ensalzadas por su belleza patrimonial, que a menudo se traduce en “ciudad turística”: Madrid en *The Pleasure Seekers* (Jean Negulesco, 1964), Barcelona en *Vicky Cristina Barcelona* (Woody Allen, 2008) o Roma en *Roman Holiday* (William Wyler, 1954). La dimensión turística de esta ciudad aparece también en *La grande bellezza* (Paolo Sorrentino, 2013), aunque desde la perspectiva de sus residentes y enfatizando las tensiones e incluso su decadencia. A menudo el centro histórico se convierte en escenario perfecto, aprovechando los valores arquitectónicos y patrimoniales y el propio diseño del plano, para el desarrollo de escenas de acción y espectaculares persecuciones. Y, en determinados contextos, cobra relevancia por reforzar historias de marginalidad o delincuencia (prostitución, tráfico de drogas, carteristas), como en *Rocco e i suoi fratelli* (Luchino Visconti, 1960) o en *Princesas* (Fernando León de Aranoa, 2005).

La progresiva complejidad del hecho urbano contemporáneo, marcada por la globalización y lo transnacional (Barber, 2002; Webber & Wilson, 2007; Menel, 2008; Rodríguez, 2011), es objeto de atención en películas que abordan realidades propias de las diferentes piezas urbanas que constituyen hoy la ciudad, sobre todo en las de mayor dimensión: si *Chinatown* (Roman Polanski, 1974) utiliza Los Ángeles para evidenciar los problemas derivados de las relaciones entre ciudad central y su región, *Naked* (Mike Leigh, 1993) ofrece una crítica a los efectos del thatcherismo en la ciudad de Londres, mientras que en *La Haine* (Mathieu Kassovitz, 1995) se exponen crudamente los rasgos urbanísticos y sociológicos de áreas urbanas extrañas al París oficial (Fitzmaurice, 2001), y en *Grupo 7* (Alberto Rodríguez, 2012) se retrata en clave de thriller policíaco las diferentes presiones sociales, políticas y económicas que se originaron en la ciudad de Sevilla, especialmente en algunos de sus barrios, durante el proceso de transformación urbana promovido para dar cabida a la Expo '92. Es también el caso de la reconocida serie *The Wire* (David Simon, 2002–2008), ambientada y filmada en la ciudad de Baltimore, y donde se retrata la dinámica de los barrios asolados por los cárteles de la droga, su organización social interna y su relación con las autoridades locales y una policía no exenta de corrupción.

La relevancia de determinadas morfologías urbanas y sus contrastes, especialmente en momentos clave de su historia, es otro aspecto destacado en la literatura (Koeck, 2013). Así sucede en producciones europeas en las que el rodaje en la ciudad real se convierte en

novedad y declaración de intenciones —por lo que representan como forma de dar protagonismo diegético al propio espacio urbano—, como *Ladri di Biciclette* (Vittorio de Sica, 1948) o *The Third Man* (Carol Reed, 1949), propiciando trascendentes paseos por la ciudad que nos permiten reconocer la naturaleza física y social de esos contrastes. En esa misma línea de trascendencia narrativa en la que se plasman áreas urbanas diversas encontramos títulos recientes como *Tsotsi* (Gavin Hood, 2005), rodada y ambientada en Johannesburgo, y en la que el devenir de los personajes intensifica los rasgos edificatorios y las realidades socioeconómicas —extremas— de la urbe contemporánea: barrios de autoconstrucción, áreas sin urbanizar, vistas del *downtown*, urbanizaciones de alto nivel (Dovey, 2007; Parker, 2012).

La explotación visual de estos contrastes puede llegar a resultar el elemento de mayor interés de alguna producción. *Cerca de la ciudad* (Luis Lucia, 1952) se inicia con un muestrario de lugares escogidos de la ciudad consolidada (Madrid) para, seguidamente, acompañar con la cámara el trayecto a pie de un cura que nos muestra áreas de chabolismo con una crudeza que resulta llamativa, teniendo en cuenta la forma de actuar de la censura franquista en esos años. Para las ciudades españolas contamos con un muestrario amplio, que sobre todo en el caso de los títulos más tempranos sirvieron como mensajes de visibilización y denuncia de una realidad urbana y social que, casi siempre, quedaba postergada en los discursos oficiales: *Perros Callejeros* (José Antonio de la Loma, 1977) o *Los Tarantos* (Francisco Rovira-Veleta, 1963) en el caso de Barcelona (Villarmea, 2009), y numerosos títulos sobre la periferia del municipio de Madrid y su área metropolitana. Barrios de autoconstrucción, viviendas de protección oficial y descampados son los elementos del paisaje que acompañan —o presiden— inevitablemente a estas historias.

El deseo de exacerbar los rasgos de los barrios más desfavorecidos motiva la implicación de sus rasgos visuales y físicos en la propia trama y en el devenir de los protagonistas (Mennel, 2008). Pasa, por supuesto, en los barrios de favelas de Rio de Janeiro en *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles y Kátia Lund, 2003), pero también en el barrio de Kibera, en Nairobi, en *The Constant Gardener* (Fernando Meirelles, 2005).

Los sucesivos desarrollos urbanos no quedan al margen de esta diversidad temática, e incluso espacios propios de la contemporaneidad, como pueden ser grandes infraestructuras de transportes, han sido protagonistas de ciertas tramas (*The Terminal*, Steven Spielberg, 2004), con lecturas extremas como las que se presentan en la interesante *Shijie* (“El mundo”, Zhangke Jia, 2004) cuyos protagonistas principales son los trabajadores del parque temático homónimo

situado en las afueras de Beijing y que —entre otras lecturas⁵— puede ofrecerse como contraejemplo a los planteamientos de Marc Augé acerca de algunos de los espacios que él define como “no lugares”.

El dinamismo propio de las ciudades se manifiesta en la frecuente presencia de procesos de renovación o de transformación de parte de su realidad física, y también en la existencia de áreas de borde en constante modificación. Algo que, dada su elevada carga plástica y expresiva, el cine no ha dejado pasar por alto. Antes bien, los paisajes asociados al cambio urbano, las grúas decorando los perfiles urbanos y la combinación de imágenes de edificios contruidos con otros en construcción, han sido profusamente atendidos por las cámaras.

Destrucción y construcción como procesos permanentes de la ciudad, e inevitablemente incorporados a la construcción narrativa. Siendo innúmeras las novelas que atienden y utilizan estas crisis territoriales para incorporarlas a sus relatos, como fondo, como elemento de carga dramática, o como símbolo, es comprensible la sugestión que estos procesos han provocado en la ficción audiovisual, pues la posibilidad de registrar en imágenes la violencia de la destrucción y la violencia de la construcción, constituye un recurso sumamente poderoso. La intensidad y la potencia de la ciudad como realidad física y compleja se cuele de diversas maneras en las tramas. De forma sutil lo hace en el arranque de *La dolce vita* (Federico Fellini, 1960); o, con una implicación mucho más intensa, en el fantástico comienzo de *Mélodie en sous-sol* (Henri Verneuil, 1963), mostrando cómo la velocidad de los cambios urbanos supera la propia experiencia del individuo; le ocurre al protagonista, recién salido de la cárcel, al que le cuesta encontrar su casa —unifamiliar— en un barrio de reciente construcción de diseño racionalista en Sarcelles, al norte de París (Canteux, 2004). Esta fusión entre personajes y edificios en construcción alcanza dosis de genialidad cinematográfica en *El verdugo* (Luis García Berlanga, 1963), con la acción ubicada en lo que entonces era periferia oriental de Madrid; o en *Mundo grúa* (Pablo Trapero, 1999), ambientada en parte en Buenos Aires, y que además de aludir en el propio título a un referente inherente a la ciudad, introduce visiones contradictorias entre la construcción del espacio físico y la destrucción del individuo. Encontramos también ejemplos vinculados —de una u otra forma— a la gentrificación urbana, en clave de comedia (*Chuecatown*, Juan Flahn, 2007), o revisitando procesos de renovación urbana tan trascendentes como los

5 Rodríguez (2011, p. 149-153) resalta la conjunción de paradojas —propias del mundo globalizado— que se explicitan en este film, tanto en lo correspondiente a los lugares como a las trayectorias vitales de los protagonistas.

impulsados por Robert Moses en Nueva York en los años cincuenta (*Motherless Brooklyn*, Edward Norton, 2019).

El problema de la vivienda⁶ se presenta como seña de identidad vinculada incluso a géneros como el neorrealismo, pero también a sus sucesivas actualizaciones, inevitables debido a su — parece— condición irresoluble. Películas italianas y españolas entraron de lleno en ello: *Il tetto* (Vittorio de Sica, 1956), *El inquilino* (José Antonio Nieves Conde, 1957), *El pisito* (Marco Ferreri, 1958) o -para un contexto más reciente- *Cinco metros cuadrados* (Max Lemcke, 2011). Pero, en paralelo al mantenimiento de unas prácticas urbanas que arrastran la dificultad o la incapacidad para hacer frente a derechos ciudadanos básicos como es el del acceso a una vivienda digna, el cine ha ido creando títulos que, desde puntos de vista diversos, y sobre aspectos también varios, convergen en la denuncia de esta realidad: *Subarashiki nichiyôbi* (“Un domingo maravilloso”, Akira Kurosawa, 1947) o *Cathy Come Home* (Ken Loach, 1966).

En algunos títulos se incide en la componente —tan ligada a lo urbanístico— de la corrupción, incluyendo ejemplos que afectan a pequeñas localidades, como en *L’Arbre, le Maire et la Médiathèque* (Éric Rohmer, 1993), *Leviathan* (Andrey Zvyagintsev, 2014) o *Cinco metros cuadrados* (Max Lemcke, 2011). *Le mani sulla città* (Francesco Rosi, 1961), se centra en el hundimiento de un edificio que se conecta con prácticas corruptas en Nápoles; como señala (Keazor, 2017), el lenguaje cinematográfico empleado por Francesco Rosi realza visualmente algunas de las claves del ambiente de la corrupción, incluido el uso de la cartografía, las maquetas y las tomas que contribuyen a denotar el poder de los actores urbanísticos sobre la ciudad y sus habitantes. En el film de Giuseppe Tornatore *Baaria* (2009) la corrupción se presenta histriónicamente con la presencia de un asesor urbanístico ciego. Algunas evidencias de estas prácticas en el cine español han sido referenciadas por Martín & Camarero, (2011).

2.2 El cine como testimonio de la ciudad

El tiempo transcurrido desde las primeras producciones audiovisuales justifica la aproximación a este material como documento de interés histórico o geohistórico, aspecto ya señalado por el historiador Marc Ferro hace más de cuarenta años (Ferró, 1976) y perfectamente aplicable para el mundo urbano (Sorlin, 2004; Aertsen et al., 2016; Antoniazzi, 2019). Su utilidad, por otro lado, exige afrontar el análisis de las películas a partir de su fragmentación en unidades visuales que podemos denominar escenas. Se abre así una perspectiva en la que entran en juego los

⁶ Para el caso español, véase Zarza (2018) y Méndez, (2019).

discursos que atienden a la memoria de la ciudad, a lo cartográfico y al análisis de las transformaciones espaciales.

Los estudios centrados en el análisis de las producciones audiovisuales de una determinada ciudad, por muy amplios que sean los repertorios, denotan una concentración de esfuerzos en ciudades claramente relevantes en el escenario internacional. Determinados fragmentos de películas de ficción constituyen un excelente testimonio de los cambios que experimenta la ciudad. Contemplar películas rodadas en las calles de la ciudad antes de que puedan ser afectadas por eventos trascendentes (en el mejor de los casos, procesos de renovación o extensión urbana; en el terreno de lo dramático, conflictos bélicos o grandes desastres naturales), proporciona imágenes que permite aproximarnos al sentido de esos cambios.

Lo anterior justifica que las imágenes que componen las diferentes producciones audiovisuales sean consideradas como documentos individualizados. De la misma manera que las colecciones fotográficas han sido objeto de estudio y de procesos de catalogación, proporcionando un material de gran interés para especialistas de diversos campos, las imágenes de películas, series de ficción y documentales constituyen una herramienta que proporciona una información sumamente valiosa para la reconstrucción de la memoria de las ciudades. Su tratamiento, en este sentido, exige incorporar procedimientos diferentes a los de las fotografías, pues es preciso individualizar unidades visuales que se correspondan con escenarios urbanos, mediante una labor de deconstrucción de la obra audiovisual, que permita obtener materiales que puedan ser tratados como elementos catalogables: en definitiva, contar con criterios que justifiquen la individualización de una determinada escena y dotarla de los metadatos que se consideren relevantes, entre los que no debería faltar la información sobre su localización.

En comparación con la fotografía, la definición de estas unidades de información audiovisual aporta rasgos que ponen de manifiesto su potencia documental: se trata de imágenes en movimiento, por lo que a menudo el manejo de la cámara (travellings, paneos) ayuda a la contextualización del espacio mostrado. El manejo de esta documentación proporciona interesantes posibilidades para el análisis del protagonismo de las diferentes áreas urbanas en las producciones audiovisuales. La identificación de los lugares que aparecen en las diferentes escenas (no siempre factible) permite aproximarnos a una “cartografía audiovisual” que, más allá de proporcionar una información que –como mencionaremos más adelante– podrá ser objeto de tratamiento para fines diversos, posibilita el estudio de las claves explicativas sobre la atención desigual que la industria audiovisual muestra sobre las diferentes ciudades, pero

también sobre el tipo de imagen transmitida de ellas, así como las eventuales repercusiones que esto pueda tener (Koeck & Flintham, 2017).

El interés que conlleva la posibilidad de acceder a determinados rasgos de la morfología y el paisaje de la ciudad (incluso a su ambiente) se acrecienta cuando se trata de realidades ya desaparecidas: fachadas transformadas, inmuebles derribados, barrios intensamente transformados... por tanto, la posibilidad de complementar información para el desarrollo de estudios diacrónicos —tan frecuentes en nuestra disciplina— merece ser tomada en consideración. Si uno de los rasgos del cine de ficción es la intensidad con la que puede llegar al espectador, el aprovechamiento de esa capacidad de impacto para —incluso— dotarlo de sentido pedagógico es algo que merece tener en cuenta; como ejemplo, hasta la escena del paseo final de los protagonistas de *Esa pareja feliz* (Juan Antonio Bardem y Luis García Berlanga, 1951) por el ya inexistente bulevar de la calle María de Molina en Madrid, puede resultar de utilidad para cobrar conciencia sobre el sentido que dichas vías tuvieron en un determinado momento para los habitantes de una ciudad.

Un elemento particular que atañe a las transformaciones del tejido urbano y de su perfil o *skyline* se evidencia por la incorporación progresiva de edificios de gran dimensión, y que suelen otorgar una elevada carga simbólica al paisaje de la ciudad. Aunque con esta práctica no siempre se atiende a lo diegético, su incorporación a la acción —a veces de manera trascendente— constituye una forma de realzar el protagonismo de la ciudad y su paisaje en las historias filmadas. Los rascacielos del primer tercio del siglo XX propiciaron una ocasión magnífica para reflexionar sobre la modernidad y sus elementos de fuerza y —también— debilidad. *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933) constituye un ejemplo admirable de conexión entre la naturaleza —una naturaleza progresivamente alejada del habitante de la ciudad— y un espacio urbano exponente del progreso material y tecnológico. En ese contexto, el Empire State —inaugurado en 1931— representaba una invitación para que el mono gigante expresara su amenaza sobre toda una gran ciudad.

Esta conexión temporal entre la inauguración de grandes edificios y películas que lo incluyen como elementos relevantes de su historia resulta habitual. Así, la transformación de la ría de Bilbao tras la inauguración del Museo Guggenheim en octubre de 1997 contó con su aparición en la película de James Bond *The World is not Enough* (Michael Apted, 1999). Las Torres Petronas de Kuala Lumpur, finalizadas en marzo de 1998, aparecen en *Entrapment* (Jon Amiel, 1999), cuyo rodaje se desarrolló entre julio y octubre de 1998 (IMDb). El Burj Khalifa, finalizado

en octubre de 2009, se incorpora al elenco cinematográfico de la mano de Tom Cruise en *Mission: Impossible - Ghost Protocol* (Brad Bird, 2011); el rodaje de la película comprendió desde septiembre de 2010 a marzo de 2011. El London Eye, inaugurado al terminar 1999, aparece en un Londres distópico en *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002). En el caso de Madrid, resulta singular que el complejo Cuatro Torres Business Area, cuya cuarta torre se inauguró en 2009, aparezca en el cartel de promoción de *Robocop* (Jose Padilha, 2013), cuya historia transcurre en Detroit.

2.3 El uso narrativo del espacio urbano

Los vínculos entre el espacio cinematográfico y el geográfico son complejos (Gardies, 1993; Gámir & Manuel, 2007; Aertsen et al., 2015). Según Charlotte Brunson (2010), la capacidad del medio de trabajar el espacio permite concebirlo como una “tecnología del lugar” capaz de “crear lugares” (*place-making*) a través de sus recursos expresivos. En este sentido, los análisis centrados en el estudio geográfico de los usos y las representaciones del espacio urbano en el audiovisual se han centrado principalmente en dos cuestiones relevantes: la relación de los lugares diegéticos (espacios representados) con las localizaciones donde se han rodado (espacios utilizados), y las conexiones espacio-temporales establecidas por la narración entre los diversos espacios utilizados y representados.

a) Relaciones entre localizaciones y lugares diegéticos

Atendiendo a las relaciones entre localización de rodaje y lugar en la diégesis en los casos en los que esta última se identifica como un lugar geográfico real, es posible establecer una distinción entre tres categorías esenciales de lugares cinematográficos (Aertsen et al., 2015): lugar auténtico, cuando localización y lugar narrativo coinciden, representándose por tanto la localización a sí misma en la pantalla (i.e. se rueda en Madrid una historia que se desarrolla en Madrid, como es el caso de *The Pleasure Seekers*); lugar suplantado, cuando la localización de rodaje se utiliza para representar explícitamente un lugar geográfico diferente en la diégesis (i.e. se rueda en Madrid una historia que transcurre en París, como ocurre en *Circus World*, Henry Hathaway, 1964); y lugar recreado, cuando el espacio diegético se construye en un estudio o dotación similar (i.e. la narración transcurre en Madrid pero el rodaje se ha desarrollado en un decorado que recrea la ciudad, como ocurre en unas escenas de *For Whom the Bell Tolls*, Sam Wood, 1943).

Los factores que llevan a tomar la decisión de rodar en un lugar u otro son diversos. Gleich & Webb (2019) identifican cuatro factores decisivos: económicos (desde el coste de la fuerza de

trabajo a las opciones de financiación e incentivos fiscales existentes), tecnológicos (sobre todo en el caso de los rodajes fuera de estudio), estéticos (búsqueda de realismo o espectacularidad) y logísticos (disponibilidad y transporte de equipos, accesibilidad y facilidades por parte de administraciones y gestores a la hora de autorizar los rodajes y todas sus necesidades). Este último factor se convierte en determinante cuando, por motivos políticos, se establece una prohibición de acceso o de filmación en determinados territorios, como ocurrió con paisajes y ciudades de la URSS, Europa Oriental, Cuba, Corea del Norte, Vietnam o China durante la Guerra Fría (Gámir & Manuel, 2007).

Es importante matizar que los procesos de intervención en el espacio no están limitados a los lugares recreados en estudio, siendo habitual que tanto en los casos de localizaciones auténticas como de suplantación se produzcan procesos de adaptación del espacio –tanto de tipo profílmico (decorados, trucajes) como en postproducción (efectos visuales)– para adaptarlo a las necesidades de la diégesis.

El grado de concreción geográfica de los lugares en los que transcurre la diégesis puede variar en función de los intereses de sus creadores, los cuales cuentan con una batería de recursos para ubicarlos geográficamente: señales de tráfico, letreros u otros carteles intradieгéticos; rótulos extradieгéticos sobrepuestos en la imagen; referencias geográficas en diálogos; mapas intra o extradieгéticos; hitos representativos como la torre Eiffel o el coliseo de Roma (Gámir, 2012). Los creadores pueden recurrir a estos recursos o bien omitirlos, persiguiendo que la ubicación geográfica de la historia quede indeterminada y, por lo tanto, el espectador asuma que se trata de un espacio genérico (una ciudad “cualquiera”).⁷

Muchas obras evidencian su deseo de identificar la ciudad en sus tratamientos visuales mediante tomas que muestran los elementos más conocidos y emblemáticos de una ciudad. En estos casos es habitual que se aproveche tanto la condición de “tarjeta postal” de esas tomas para que el espectador identifique la ciudad, como la gama de estereotipos propios que habitualmente la definen.⁸ Este tipo de práctica puede contribuir a resaltar y difundir determinadas áreas o

7 En ocasiones esta operación se enfatiza explícitamente, como es el caso de Calle Mayor (Juan Antonio Bardem, 1956), cuyas palabras iniciales del narrador extradieгético (“Aquí abajo está la ciudad. Una pequeña ciudad de provincias. Una ciudad cualquiera, en cualquier provincia, de cualquier país. La historia que está a punto de empezar no tiene unas coordenadas geográficas precisas”) persiguen desvincular la ficción para hacerla extensible a cualquier ciudad de las mismas características y, de paso, esconder un rodaje que por avatares de la política de la época terminó combinando localizaciones de Palencia, Cuenca, Logroño y algo de Madrid, para crear una suerte de ciudad sintética.

8 Es práctica habitual en películas tempranas, en las que incluso la única exhibición de la ciudad se limita a esas galerías de lugares emblemáticos (sucede con el caso de París en el arranque de *The Flying Deuces*, A. Edward

elementos urbanos y, en consecuencia, ahonda en las brechas existentes entre áreas urbanas conocidas y desconocidas, reproduciendo en muchos casos —al aproximarse a la ciudad— la “mirada turística” (Urry, 2002) asociada a la misma, marcada por ese conjunto de imágenes “anticipadas” de la ciudad por el sinfín de materiales promocionales y experiencias turísticas compartidas.

Es importante señalar que la capacidad de estos recursos para ubicar la historia en un lugar geográfico depende inevitablemente de los conocimientos e imaginarios geográficos de sus espectadores, algo que afecta tanto a los topónimos referenciados en la narración⁹ como a los hitos urbanos que se consideran identificativos de un lugar. Si bien para identificar un lugar como suplantado basta una referencia explícita por parte de la narración que atribuya dicho espacio a un lugar geográfico diferente en la diégesis, y para identificar un lugar como recreado tan solo es necesario identificar el escenario como una reconstrucción realizada en un estudio, la flexibilidad con la que el audiovisual trabaja los espacios e incurre en procesos de “creación de lugares” (*place-making*) conlleva que la identificación de lugares como auténticos pueda resultar en muchos casos compleja, estando el proceso sujeto a varias asunciones.

Por un lado, resulta poco común que en la ficción se haga referencia explícita al topónimo de cada uno de los lugares diegéticos en las que se desarrollan las escenas, por lo que el grado de determinación geográfica establecido por el espectador o analista en cada caso dependerá del resto de referencias existentes en la narración y su (re)conocimiento de los espacios presentados. Por otro lado, prácticamente todo espacio urbano es susceptible de ser identificado por algún espectador a partir únicamente de sus características físicas, aunque solo sea por los propios habitantes o usuarios habituales de dicho espacio, por lo que, aun en ausencia de topónimos explícitos, un espacio que la narración busca presentar como genérico (un lugar cualquiera) puede adquirir un alto grado de determinación geográfica ante algunos ojos.

Dada esta situación, en ocasiones el analista se ve enfrentado a un dilema para el que usa diferentes varas de medir, en función del tipo de obra y lo que se entiende como su público potencial. Resulta singular en este sentido, por ejemplo, la facilidad con la que se considera que

Sutherland, 1939); pero en producciones más elaboradas se puede incorporar con habilidad a la propia trama, como sucede en *Roman Holiday*.

9 De ahí que, cuanto más se alejan los lugares diegéticos de una narración de los conocidos por sus espectadores potenciales —según las consideraciones de sus creadores—, más genéricos suelen tender a ser los topónimos utilizados.

transcurren en Madrid aquellas producciones españolas que se han rodado en la ciudad y en las que no se contradiga explícitamente esta hipótesis a lo largo de la narración, aun en los casos de no hacerse referencia explícita en la narración a la ciudad, como es el caso de *Atraco a las 3* (José María Forqué, 1962); y, en cambio, la dificultad para hacer lo propio en el caso de obras extranjeras si la narración no cuenta con una indicación explícita al respecto, como es el caso de la hongkonesa *Fei ying gai wak* (“Operación Cóndor”, Jackie Chan, 1986), a pesar de reconocerse los espacios de la ciudad en mayor o menor grado según el conocimiento del espectador.

b) Conexiones espacio-temporales entre localizaciones y lugares diegéticos

Los cineastas construyen una determinada imagen de la ciudad con características arquitectónicas y socioculturales específicas (moderna, histórica, icónica, popular, turística, rica, pobre, coherente, contradictoria, etc.), pero también establecen relaciones espacio-temporales particulares entre las distintas localizaciones seleccionadas. Si bien la presentación parcial de la ciudad es inevitable, analizar las relaciones topográficas que se crean en una película y su correspondencia con la ciudad real es un factor relevante a tener en cuenta a la hora de estudiar la imagen fílmica de una ciudad. Como señala Gámir (2012) “el espacio diegético no es un espacio continuo y tampoco es un espacio topológico. Más bien es un espacio fragmentado en el que la ligazón entre cada uno de los planos, es decir cada uno de los fragmentos, se realiza mediante procedimientos de montaje”.

Algunas películas unen fragmentos de distintos lugares para construir un nuevo espacio percibido como continuo por el espectador, originando una “geografía creativa”, según la terminología de Lev Kuleshov (Levaco, 1974, p. 5). Gámir (2012) parte de una escena de la película *Down with love* (Peyton Reed, 2003) para reflexionar sobre estos fenómenos concretos de, en sus palabras, “elipsis espacial”. En la escena se observa a la protagonista saliendo de la estación de trenes y cogiendo un taxi en Nueva York. La acción se presenta mediante dos planos grabados, respectivamente, junto a Central Station y el edificio de Naciones Unidas, dos localizaciones que se encuentran en realidad a más de diez manzanas de distancia, pero que en la diégesis se presentan uno frente al otro. En estos casos la urbe queda representada como “una imagen sintética” de sí misma, “reducida a hitos, aparentemente próximos, fácilmente reconocibles por el espectador y, naturalmente, sujetos a una posterior explotación comercial” (Gámir, 2012).

A conclusiones parecidas llega David Bass (1997) en su análisis de *20 Million Miles to Earth* (Nathan Juran, 1957), película de monstruos de bajo presupuesto rodada en Roma. Según Bass (1997, p. 85), cuando los personajes huyen del monstruo lo hacen siguiendo unas trayectorias espaciales que “saltan alrededor de la ciudad, abarcando los principales lugares de interés, en una secuencia visualmente gloriosa pero topográficamente absurda”, lo que considera una práctica especialmente habitual en el caso de las películas rodadas por extranjeros, categorizando la película como un “Outsiders’ film”.

En el extremo opuesto se pueden encontrar aquellos casos que exhiben una significativa coherencia entre el espacio urbano real y el presentado en la diégesis. François Penz (2008, p. 129), en su estudio de *La femme de l’aviateur* (Eric Rohmer, 1981), tras hacer un seguimiento pormenorizado de los movimientos del protagonista de la película por París desde la Gare de l’Est hasta el Parc des Buttes-Chaumont, constata que que “Rohmer siempre es topográficamente correcto y nunca hay saltos inexplicables en la ciudad”. Una práctica de “coherencia topográfica” (Penz, 2008) o “continuidad topográfica” que Misek (2012, p. 56) extiende a todas las películas parisinas del director, el cual “proporciona una visión parisina de París en lugar de la más familiar visión turística que a menudo vemos en las películas ambientadas en París”.

Atendiendo a las formas en que el cine aprehende visualmente el espacio y el modo en el que sus espacios se relacionan topográficamente, diversos autores han subrayado la importancia de las narraciones cinematográficas como proceso de “mapeado” de un territorio (Conley, 2007; Castro, 2010).

2.4 Representaciones cartográficas de la ciudad filmada

La conexión entre cartografías y productos audiovisuales es sumamente intensa y diversa. Una primera dimensión relevante se relaciona con la atención prestada a los mapas en series y películas de ficción. La valiosa tradición investigadora sobre la cartografía desde la disciplina geográfica debería servir para animar a la incorporación de los mapas que se incluyen en las producciones audiovisuales como objeto de análisis, más allá de las publicaciones existentes (Conley, 2007; Gámir, 2010; Joliveau & Mazagol, 2016; Penz & Koeck, 2017). La diversidad de formatos y de estilos y la enorme variedad de situaciones en los que se emplean justifica esta recomendación.

Desde una perspectiva diferente, la cartografía se ha convertido en un soporte interesante sobre la que volcar el uso narrativo que la ficción audiovisual realiza de determinadas localizaciones

urbanas. El giro espacial en las humanidades ha llevado en las últimas décadas a una proliferación de investigaciones donde una parte central de las metodologías de trabajo y los resultados de la investigación parten del cartografiado de lugares vinculados de alguna manera la narración o la circulación audiovisual. En estos casos, el uso de aplicaciones digitales como los Sistemas de Información Geográfica (SIG) y servicios online como los ofrecidos por Google (Maps, Earth, Street View) o proyectos libres como OpenStreetMaps forman parte esencial de los procesos de trabajo, aproximándose las investigaciones a su vez al ámbito de las humanidades digitales.

Los procesos de mapeado de localizaciones de rodaje y/o lugares diegéticos presentes en obras audiovisuales han suscitado el interés general del público, especialmente en el caso de los aficionados a sagas o películas de gran éxito, así como de las oficinas de promoción turística y del territorio, como es el caso de las *film commissions*. En lo que respecta a la investigación académica, si bien los proyectos difieren en sus enfoques, metodologías e implementaciones, en líneas generales se pueden categorizar según la importancia prestada a uno u otro extremo del binomio “lugar diegético-localización de rodaje” como punto de partida de los procesos de mapeado.

Algunas investigaciones se han interesado por buscar fórmulas que permitan realizar una cartografía original, dinámica, que pueda dar cuenta de las vinculaciones causales y temporales establecidas entre diferentes lugares diegéticos a lo largo de una narración audiovisual, utilizándose en estos casos los mapas como herramienta analítica para explorar la dimensión espacial de las narrativas (Caquard, 2011). Es el caso de los trabajos pioneros de Sébastien Caquard y Jean-Pierre Fiset (2014) para el desarrollo de una “aplicación cibercartográfica” que permite representar las complejas relaciones entre los espacios diegéticos de una narración y el mundo referencial. Partiendo del ejemplo de la película *Ararat* (Atom Egoyan, 2002), los autores implementan una visualización cartográfica que, a través de servicios online como OpenStreetMaps y Google Maps, es capaz de “capturar la dimensión espacio-temporal fragmentada de las narrativas” (Caquard & Fiset, 2014, p. 19). Este tipo de cartografía narrativa permite “explorar la estructura geográfica de una historia y comprender mejor el impacto de las historias en la producción de lugares” (Caquard & Fiset, 2014, p. 18). Aplicando esta

metodología y la herramienta desarrollada, el proyecto de investigación dio como resultado un Atlas Cibercartográfico del Cine Canadiense, con información de 46 películas.¹⁰

Chris Lukinbeal (2018) propone otra forma de abordar el cartografiado de una película concreta, *500 Days of Summer* (Marc Webb, 2009), atendiendo tanto a sus lugares diegéticos como a sus localizaciones, con la facilidad de que en la obra ambos coinciden. Para ello combina en un SIG la información disponible sobre localizaciones de rodaje con otra información socioeconómica georreferenciada, y así poder analizar las características de los espacios habitados y transitados por los personajes, concluyendo que este tipo de análisis cartográfico “proporciona un medio a través del cual situar una película como un documento cultural que refleja un lugar y una época” (Lukinbeal, 2018, p. 116). Además, el estudio pormenorizado de los vínculos mantenidos narrativamente por los personajes con los lugares diegéticos le permite ahondar en el modo en que la mirada masculina se relaciona con el espacio urbano. Finalmente, defiende la utilidad de la herramienta Google Earth para grabar en vídeo un recorrido que invita a recorrer las localizaciones de la película “usando la narración como estructura organizadora”, combinando narración oral, texto e imágenes en movimiento para ofrecer “una geovisualización afectiva” de la obra (Lukinbeal, 2018, p. 111).

Atendiendo de forma más precisa a las localizaciones de rodaje, el proyecto Madrid Movie Map,¹¹ centrado en películas de ficción rodadas en la Comunidad de Madrid (Aertsen et al., 2019), ha abordado el análisis espacial de un amplio volumen de localizaciones de obras audiovisuales. Al término del proyecto se analizaron 197 películas, llegando a identificarse y georeferenciarse 1812 localizaciones de las mismas (según datos de la página web del proyecto). En esta ocasión, los resultados se presentan a través de una cartografía digital que, montada sobre el servicio libre OpenStreetMaps, ofrece múltiples filtros que permiten navegar por las obras y localizaciones, estableciendo restricciones espaciales y temporales sobre la muestra.

Además de la utilidad de este archivo para realizar análisis espaciales de películas o filmografías específicas (de un director, un género, un periodo, etc.), y su potencial por parte de administraciones y otros organismos interesados en promocionar la ciudad a través del cine

10 Para más información, véase Cinematographic Atlas. Cyberatlas du cinéma. (n.d.). <http://atlascine.site44.com/index.html>

11 Para consultar la cartografía resultante, véase Madrid Movie Map. GeoCine – Universidad Carlos III de Madrid (n.d.). <https://geocine.uc3m.es/mmmmap.html>

rodado en la misma, los autores destacan otros dos usos potenciales de la información resultante: detectar y evidenciar transformaciones urbanas, y resaltar el potencial lúdico y educativo que estas herramientas proveen para desarrollar dinámicas de exploración del espacio urbano entre sus habitantes.

Otro proyecto de interés en este sentido es *Cinematic Geographies of Battersea (CGB)*, que trabajó con más de 600 obras de diferentes tipologías rodadas en Battersea (Londres) con el objetivo de “desarrollar nuevas técnicas y métodos que puedan fortalecer nuestra capacidad de usar imágenes en movimiento como evidencia visual para analizar el cambio social y material en entornos urbanos” (Koeck & Flintham, 2017, p. 297). Durante el proyecto se identificaron 99 localizaciones que se visualizaron como marcadores en Google Map y como rectángulos tridimensionales sobre Google Earth, quedando determinada la altura de los rectángulos en función de la frecuencia de aparición de la localización en las obras analizadas. Este “nuevo skyline virtual”, según Koeck & Flintham (2017, p. 302), “permite al espectador ver instantáneamente qué partes de Battersea son las más filmadas”.

Posteriormente, con el objeto de “estudiar la dinámica misma de la película como un medio espacial, que describe e interroga los flujos y ritmos del lugar” (Koeck & Flintham, 2017, p. 297), los investigadores abordaron un análisis pormenorizado centrado en las porciones del espacio urbano capturadas reveladas por los diferentes planos ante el espectador, experimentando con diferentes propuestas de visualización: por un lado, mediante una cartografía tridimensional; y, por otro, mediante una visualización en formato “pantalla partida” que presentaría simultáneamente la escena de la película y el alcance de la mirada de la cámara representado sobre un mapa bidimensional. Las/os autoras/es defienden que los resultados obtenidos mediante este tipo de aproximaciones “no solo puede impulsar nuestra comprensión de la historia de la producción cinematográfica, sino también la del cambio urbano, las tendencias sociopolíticas, las estrategias económicas y otras fuerzas que llevaron a los cineastas a seleccionar ciertas áreas [...] para sus películas”.

A estos proyectos se suman otras propuestas como el proyecto *Mapping the City in Film*,¹² liderado por Julia Hallam y Les Roberts y centrado en la ciudad de Liverpool. Todos ellos aplican metodologías y herramientas de tratamiento espacial para “revelar la estructura geográfica de las historias” (Caquard & Fiset, 2014, p. 18) y/o explorar “las geografías sociales, culturales y

12 Para consultar la cartografía resultante, véase *Mapping the city in film*. *City in Film* - School of Architecture - University of Liverpool. (n.d.). <https://www.liverpool.ac.uk/architecture/research/cava/cityfilm/>

económicas que rodean las diferentes formas de práctica y consumo cinematográfico” (Roberts & Hallam, 2014, p. 2), funcionando como punto de partida para ahondar en el estudio de las transformaciones materiales (arquitectónicas y urbanísticas) y humanas (etnográficas y sociales) del espacio urbano y “las formas en que las culturas de la imagen en movimiento se imbrican en las actividades de creación de lugares” (Hallam, 2010).

2.5 Ciudad y turismo cinematográfico

La difusión de imágenes en películas y series de televisión se convirtió desde muy temprano en una poderosa herramienta para atraer visitantes a entornos naturales y ciudades, tanto a grandes destinos urbanos como Londres, París, Nueva York o Venecia, como a lugares más remotos que encontraron en el cine una vía de promoción. A finales del siglo XX se comenzaron a publicar los primeros trabajos sobre turismo cinematográfico (Cohen, 1986; Riley & Van Doren, 1992; Tooke & Baker, 1996; Riley et al., 1998; Beeton, 2001). Multitud de estudios posteriores han demostrado que este tipo de turismo puede suponer un impacto económico directo en los territorios, incluidos gastos en destino y creación de empleo, como queda reflejado en las tablas confeccionadas por Connell & Meyer (2009) y Månsson & Eskilsson (2013). A partir de entonces se ha desarrollado una destacable producción académica procedente no solo de expertos en turismo, sino también desde otras disciplinas como la economía, el marketing y la propia geografía.

Uno de los temas de investigación centrales desde la bibliografía más temprana ha girado en torno a la determinación de los factores que fomentan el turismo cinematográfico. Riley & Van Doren (1992) plantearon la conveniencia de utilizar la teoría “push and pull” de la motivación para estudiar el turismo cinematográfico. Entre los factores que empujan a los turistas a viajar se incluyen diversos estímulos en cuya generación pueden participar las obras, como son “mejora del ego; fantasía o escape; estatus/prestigio; búsqueda de la propia identidad; o experiencia vicaria” (Macionis, 2004, p. 94).

Entre los factores de atracción, Riley & Van Doren (1992) identificaban de forma temprana el escenario de la película, la historia, los personajes, una imagen que la gente quiere explorar o eventos emocionantes dentro de la película. Por su parte, Macionis (2004), en una propuesta ampliamente difundida, organiza estos y otros factores en torno a tres categorías: lugar (localización, escenario, atributos del destino), actuación (argumentos o trama, temas, géneros) y personalidad (elenco, celebridad, personajes). A estos factores intrínsecos de las obras se unen las estrategias de marketing desarrolladas por los destinos para promocionar su vinculación con

las obras (Beeton, 2005; Hudson & Ritchie, 2006; O'Connor et al., 2010) y las acciones destinadas a generar productos y experiencias turísticas (Roesch, 2009). En ocasiones estas campañas se realizan a nivel estatal, ya sea capitalizando el éxito de una obra concreta, como es el caso de Nueva Zelanda con la trilogía *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001, 2002 y 2003), en la que participó incluso la compañía aérea nacional (Tzanelli, 2004; Roesch, 2009), o su amplio legado audiovisual, como fue el caso de la campaña "You've Seen the Films, Now Visit the Set", desarrollada en 2004 por el Departamento de Comercio de Estados Unidos.

En este sentido, el rol de las administraciones respecto al turismo cinematográfico varía en intensidad. Las más activas pueden impulsar acuerdos para atraer directores reconocidos y, de este modo, contribuir al desarrollo de productos cinematográficos en los que la ciudad sea un protagonista destacado de la narración (Aertsen, 2011); o sugerir la implantación de señalética urbana sobre las localizaciones de rodaje más destacadas (Hudson, 2011). Estas mismas administraciones también pueden potenciar servicios como film commissions y film offices, oficinas presentes en muchas regiones y ciudades del mundo, destinadas a la promoción del territorio para la atracción y el apoyo a los rodajes; unas y otras pueden, además, coordinarse con empresas implicadas en el negocio turístico (hoteles, autobuses turísticos intraurbanos, compañías aéreas). Las ciudades son conscientes de que la imagen que transmite la ficción audiovisual es una pieza —cada vez más relevante— en el complejo puzzle que forma la marca de una ciudad, que la cualifica y posiciona en competencia con otras urbes. Prueba de ello es la creciente relevancia de los stands centrados en turismo cinematográfico en las últimas ferias internacionales del sector, como es el caso de FITUR (Feria Internacional de Turismo), que desde 2019 alberga una sección monográfica dedicada a este tipo de turismo.

Si bien inicialmente el cine fue el principal foco de interés de las investigaciones académicas en relación al turismo motivado por la ficción audiovisual, este se ha visto ampliado en la última década con la incorporación de algunos aspectos novedosos. Por un lado, el reconocimiento de nuevos géneros y formatos, más allá del cine, en la difusión de imágenes de ficción audiovisual y su capacidad para motivar flujos turísticos. Las series de TV han adquirido en este sentido especial protagonismo, despertando un interés creciente entre turistas e investigadores, de forma consustancial al aumento de las producciones de este tipo, de las plataformas y los soportes de consumo, y de la práctica de rodaje en localizaciones reales.

Esta ampliación de los formatos ha provocado cambios en la terminología anglosajona para referirse a este fenómeno turístico, desde *movie-induced tourism* (Riley et al., 1998; Beeton,

2005), *film tourism* (Hudson & Ritchie, 2006) o *cinematic tourism* (Tzanelli, 2004), al más reciente *screen tourism* (Connell & Meyer, 2009), con el que se quiere integrar un espectro más amplio de contenidos. Según el proyecto EuroScreen, destinado a estudiar las oportunidades de este tipo de turismo en Europa, “El turismo de pantalla [*Screen tourism*] demuestra el poder del cine, la televisión y los anuncios, así como los juegos y el contenido móvil y basado en Internet para atraer a los turistas a visitar los destinos que se ven en la pantalla” (Månsson & Eskilsson, 2013).

Otro aspecto importante incorporado a las investigaciones sobre turismo cinematográfico o de pantalla es el estudio de los tours turísticos a los estudios de filmación (Couldry, 1998; Beeton, 2005) o de las implicaciones turísticas de los festivales de cine. Estos últimos concentran espectadores y cámaras de televisión en los días del evento y también son una herramienta de difusión de una imagen glamurosa de la ciudad (Araújo & Domínguez, 2012; Flores, 2015; Araújo & Toubes, 2020). Además, en determinados festivales como en la Mostra de Cinema del Mediterrani en Valencia o Serielizados Fest Madrid, se habilitan secciones específicamente dirigidas a mostrar aquellas producciones más significativas que hayan tenido como escenario la ciudad donde el festival se desarrolla.

Las investigaciones sobre turismo cinematográfico en ciudades plantean una serie de retos y debates en su estudio. El principal reto es de carácter metodológico, ya que, a diferencia de otras categorías de turismo como el deportivo o el de eventos musicales, existe una evidente dificultad para cuantificar y cualificarlo, especialmente en el caso de ciudades de tamaño medio y grande. De hecho, en un estudio sobre las metodologías empleadas en los trabajos académicos más importantes desde 1990 en este campo, Sánchez (2020, p. 118) concluye que la creencia general de que el consumo de películas y series induce un aumento en las prácticas de consumo de productos turísticos “se debe a una línea de investigación académica que en muchas ocasiones se fundamenta en datos anecdóticos y no explica de forma completa las causas de tal relación”.

Salvo excepciones como las visitas a estudios de rodajes, edificios con control de acceso o atracciones puntuales, se trata de una actividad que transcurre en gran medida en el exterior. Y si bien es cierto que hay formas puntuales de aproximación, siempre vinculadas con la existencia de productos específicos de amplia difusión mundial, como los tours vinculados a la serie *Sexo en Nueva York* o la saga de Harry Potter en Londres, apoyados en *movie maps* y publicidad institucional de la propia ciudad, el resto de la extensa producción fílmica escapa a estas

actividades. En la mayoría de las ciudades el turismo cinematográfico es una actividad que se diluye entre otras actividades propias del turismo de ocio y cultural, siendo difícil de cuantificar (Busby & Klug, 2001; Beeton, 2005; Croy & Heitmann, 2011).

Según Barrado & Sáez (2020, p.116), el turismo cinematográfico en espacios urbanos “no ha atraído la misma atención científica ni económica que los espacios rurales y naturales, posiblemente por la dificultad para diferenciar flujos y motivaciones, así como por el escaso peso económico y social que tiene la actividad cinematográfica en destinos ya de por sí muy complejos y diversificados”. Estos y otros datos sobre el perfil del turista cinematográfico solo se pueden obtener mediante encuestas (Macionis, 2007; Peters et al., 2011; Barrado & Sáez, 2020) o análisis indirectos con big data, georreferenciación de fotografías publicadas por los visitantes en redes sociales, asociación de lugares y productos cinematográficos en hashtags, etc. (Ramos & Pedregal, 2015).

En la última década también se ha asistido a algunos debates importantes que persiguen matizar la implicación de algunos de los factores intrínsecos de las obras. Una primera cuestión relevante es la importancia de la autenticidad a la hora de motivar el turismo cinematográfico, concretamente la capacidad de las localizaciones para inducir este tipo de turismo en los casos de suplantación. Si bien Tooke & Baker (1996) postularon de forma temprana que “si la localización representa un escenario real diferente, los visitantes van al lugar representado. No está claro si también visitan la localización”, investigaciones más actuales defienden que este tipo de casos también pueden tener potencial para la atracción turística (Bolan et al., 2011; Irimias, 2012; Nieto, 2020).

Este cambio de perspectiva se debe, en gran medida, a un incremento de las investigaciones específicas sobre la materia, así como a la aplicación de metodologías más precisas. Así, por ejemplo, en una encuesta realizada a turistas tailandeses en viaje a Corea del Sur, Rittichainuwat et al. (2018, p. 1286) concluyen que los resultados “indican que muchos turistas de pantalla quieren ver los escenarios utilizados en dramas históricos en lugar de visitar el sitio histórico original”. Esto quizás pueda explicarse teniendo en cuenta que “algunos visitantes, quizás la mayoría, van a una localización porque la han visto en una película, por lo que en ese sentido no hay problema con la autenticidad, porque el lugar que visitan es el lugar auténtico” (Butler, 2011, p. 93). Y Frost (2006, p. 3) mantiene una posición similar al concluir, de forma preliminar, que “los turistas inducidos fílmicamente tienen actitudes altamente negociables hacia la autenticidad de los lugares utilizados para las películas”.

Un debate similar existe en relación al impacto de las representaciones negativas sobre el potencial turístico del destino. Por un lado, su acumulación puede generar desconfianza respecto a la seguridad y el confort del lugar, actuando negativamente sobre la dimensión cognitiva y afectiva de la imagen del destino (Kim & Richardson, 2003, p. 231). Esta imagen vendría a sumarse al conjunto de percepciones anticipadas del destino por otras fuentes. Sin embargo, hay casos que pueden tener una repercusión significativa sobre la misma, como ocurrió con *Midnight Express* (Alan Parker, 1978) y la imagen de destino de Turquía, cuyas guías turísticas se esforzaron por comunicar que el país y sus habitantes nada tenían que ver con la imagen representada de ellos en la película (Kaya, 2005).

Atendiendo específicamente a las películas o series, no parece ser necesario que presenten historias amables o positivas para ejercer atracción sobre el turista potencial. El desarrollo reciente del denominado *dark tourism* parece también vinculado con productos de ficción audiovisual específicos que refuerzan el atractivo de este tipo de desplazamientos. Así ha ocurrido tras la emisión de las series de Netflix *Pablo Escobar: el patrón del mal* (2012) y *Narcos* (2015-2017) con un gran impacto en la cultura popular de Colombia, y el incremento posterior de visitas a lugares emblemáticos en Medellín (Naef, 2018). Es también el caso de historias ambientadas en lugares tan inhóspitos como Chernóbil, localidad ucraniana que tras su accidente nuclear fue el escenario de la mini serie homónima (*Chernobyl*, 2019), que contribuyó a reforzar el turismo en la zona hasta la guerra ruso-ucraniana (Tóth & Pappy-Vary, 2022).

También pueden citarse las historias criminales, género prolífico en los países escandinavos donde la saga de novelas y películas *Millennium* (2009) y series como *The Killing* (2007-2012) o *Wallander* (2005–2013) han tenido un impacto significativo en el turismo de Estocolmo, Copenhague y el pueblo sueco Ystad. En este último caso, por ejemplo, el turismo se vio incrementado en un 60 % en Ystad durante el periodo 2002–2011, por efecto directo de la serie (OECD, 2014). En ocasiones, parece que la fuerza de las tramas y los personajes consiguen atraer a los espectadores lo suficiente para motivar la visita de los lugares de rodaje, demostrando que el conjunto de factores implicados en este proceso es amplio y está sujeto a múltiples negociaciones por parte de los espectadores.

Por último, si bien algunos críticos del turismo de pantalla señalan que la duración limitada del interés en una película o serie es una desventaja en la planificación estratégica por parte de los destinos, diversos estudios han demostrado que puede tratarse de un fenómeno prolongado en el tiempo, especialmente cuando las obras alcanzan un estatus de “culto” o de “clásico”, como

es el caso de *The Sound of Music* (Robert Wise, 1965) en Austria y de *Brideshead Revisited* (1981) en el Castillo Howard en Inglaterra (Olsberg, 2015). Aun así, es cierto que este tipo de turismo está condicionado a que las obras se mantengan en el recuerdo de los espectadores más allá de la época de su estreno y consumo. En este sentido, las características intrínsecas de las series pueden facilitar la creación de comunidades de fans y aumentar la probabilidad de que el interés de los espectadores se mantenga, fomentando una asociación a largo plazo con los destinos (Couldry, 1998; Macionis, 2004; Connell & Meyer, 2009).

No cabe duda, por tanto, de que las obras audiovisuales pueden contribuir significativamente a la promoción y atracción turística de un determinado destino. Tanto es así que algunos autores se han preocupado también por identificar posibles efectos adversos que el éxito de una obra pudiera tener sobre las comunidades locales debido a los flujos turísticos que motiva (Riley et al., 1998; Beeton, 2005).

En el caso español, prácticamente una de cada tres referencias bibliográficas relativas a la ficción audiovisual en las ciudades españolas analiza, de una manera directa o indirecta, el turismo cinematográfico. Y lo contempla en sus cada vez más variadas dimensiones: como estrategia para la promoción del turismo en determinadas ciudades, como herramienta difusora de arquitectura icónica y como diseño de rutas turísticas a partir de largometrajes o series de TV. A ello se añaden trabajos vinculados a regiones en donde la actividad turística tiene un largo recorrido e intensidad, como la Costa del Sol o los archipiélagos balear y canario, en los que se prueba la constante adaptación entre la producción documental y de ficción a las necesidades de la industria turística (Brotos et al., 2016; Ramírez, 2017; Zamarreño et al., 2017). Una industria que busca promocionar, inicialmente, la imagen de un ámbito territorial de naturaleza virgen, más adelante un entorno urbanizado y completo en lo que atañe a atracciones turísticas, volviendo en los últimos años al reclamo de los entornos naturales y urbanos de gran calidad. De esta manera, la ficción audiovisual contribuye a modular la imagen difundida de unos núcleos urbanos de calidad en donde la luz, el clima y el entorno natural contrastan con las urbes congestionadas del continente europeo.

Como es lógico se trata de aportaciones que abordan territorios en donde la actividad turística es relevante, siendo el libro de Carlos Rosado y Pilar Querol (2006) el punto de inicio de un extenso conjunto de estudios en el ámbito de Andalucía centrados en urbes como Sevilla, Córdoba o Málaga. El segundo foco destacable es el mediterráneo, en donde sobresalen las investigaciones de Antonia del Rey Reguillo (Rey, 2007), Rosanna Mestre (Mestre, 2020) o

Antonio Martínez Puche (Martínez et al., 2012), ya sea sobre la imagen del turismo en los largometrajes españoles o acerca del turismo cinematográfico. Son estudios que afectan no solo a las capitales de provincia, sino también a otras ciudades como Benidorm (Sánchez, 2016) o Torremolinos (Reyes, 2020) en donde el binomio cine y turismo es ciertamente relevante. La ciudad de Barcelona constituye, sin duda, el tercer foco de atención de este grupo de trabajos en donde resulta obligado remitirse a las aportaciones de Eugeni Osácar (2013, 2020). Junto a estos tres ámbitos que concentran gran parte de las referencias bibliográficas españolas, hay que señalar otros territorios —también con una clara especialización turística— como es el caso de Baleares y Canarias —incluso con un trabajo sobre cine y turismo alemán (Sandoval, 2003)— si bien en ambos el componente urbano es secundario frente a los paisajes naturales.

3 Conclusiones

Desde finales del siglo XX se produce una cierta confluencia entre una geografía abierta a nuevos enfoques y progresivamente receptiva a la integración de variables culturales en sus distintas ramas, y unas humanidades que adoptan crecientemente una perspectiva espacial de las creaciones artísticas. En el caso del audiovisual, esta confluencia se desarrolla en un contexto de novedades tecnológicas centradas en torno a la digitalización (tanto en la producción audiovisual como en los soportes desarrollados para su consumo doméstico, que favorecen un acceso individual y “a la carta”), lo que facilita su análisis y abre nuevas perspectivas de estudio. Además, en las últimas décadas se asiste a cambios destacados en la ficción audiovisual: se constata un incremento sustancial en el número de producciones a nivel mundial, una extraordinaria diversificación y crecimiento en el protagonismo de los núcleos de producción, y el resurgir de las series de ficción en los hábitos de consumo.

Este contexto ha favorecido la aparición, sobre todo en las dos últimas décadas, de multitud de estudios que, desde diferentes especialidades de la geografía, abordan las conexiones entre ficción audiovisual y sus implicaciones espaciales. Los geógrafos se suman así a un nutrido grupo de especialistas (sociólogos, arquitectos, historiadores del arte, expertos en turismo, marketing o estudios fílmicos), tratándose de un campo proclive a la colaboración interdisciplinar.

El cine se ha convertido en una herramienta de difusión, e incluso de denuncia, de la dinámica de la ciudad. Temas como la llegada de inmigrantes, el problema de la vivienda, la corrupción urbanística, la segregación social o la gentrificación no resultan extraños como hilo conductor de la historia. La comunidad académica ha estado atenta a esta riqueza narrativa, buscando

ingredientes, ejemplos y lecturas que propicien un enriquecimiento para su comprensión y aplicación al conjunto de los estudios urbanos (véase apartado 2.1).

El conocimiento de los geógrafos de la realidad urbana se vincula de lleno con el potencial — profesional, pero también conceptual, cultural y territorial— que va asociado a la conexión entre la generación de imágenes sobre la ciudad y la propia ciudad. La representación de la ciudad — como hace mucho se ha destacado por parte de los propios cineastas, expertos en análisis fílmico y arquitectos— es expresión de una realidad, pero también factor de ella misma. Las reflexiones sobre un mundo urbano intervenido desde la creación pasan inevitablemente por atender a las claves de lo que se representa y de lo que no, de las claves del montaje, de las historias que se cuentan. Y la presencia de la ciudad como realidad protagonista (difícilmente puede dejar de serlo) o, cuanto menos, que habla de sí misma con la intermediación de los creadores, debería animar a su análisis desde una perspectiva espacial, geográfica.

La inclusión de topónimos urbanos en los propios títulos de las películas ya es una declaración de intenciones sobre el sentido de una determinada producción y la función de representación. Es difícil pensar que esta incorporación no se asocie a cierto tipo de campaña o iniciativa, buscándose en la mayoría de los casos una publicidad en la propia marca vinculada al nombre de la ciudad: cabe preguntarse si *Roman Holiday* sirvió como publicidad a la ciudad, o fue la película la beneficiada por la inclusión de su nombre en el título. Sería interesante conocer qué ciudades son las más citadas en los títulos, qué cronología existe al respecto, y que urbes se van incorporando con los años a esta práctica.

Más allá de la componente exhibicionista, es preciso resaltar la vinculación existente entre diégesis y espacio urbano. La complejidad de la realidad urbana, la masificación de muchos de sus ingredientes, la miscelánea de estructuras y densidades, o el dinamismo inherente a la ciudad, son ingredientes atractivos para la creación audiovisual. Mezclado con las experiencias humanas, el resultado es un crisol de potencial ilimitado para contar historias a los propios habitantes de esa o de otras ciudades. La ciudad filmada es una ciudad que se renueva (incluso inconscientemente), que ofrece una imagen de sí misma que, de forma inevitable, altera o refuerza su percepción previa. Las muy filmadas suman, por ello, múltiples identidades, a veces contradictorias (violencia-amor). Pero, en suma, se posicionan como realidades en las que la creación constituye una capa de valor añadido más.

La presencia de ciudades en películas es sumamente variada, tanto cualitativa como cuantitativamente. En ocasiones, el elevado volumen de producciones dificulta enormemente la

capacidad de analizar aspectos que se relacionan con cuestiones de interés geográfico, como determinar qué ciudades aparecen más y cuáles menos, y qué cambios se han ido dando a lo largo del tiempo. Resultaría interesante conocer el diferente grado de protagonismo de las diferentes piezas urbanas en estas producciones, así como los contrastes existentes en el modo de abordar la ciudad por parte de producciones nacionales e internacionales.

El cine de ficción se ha revelado como una herramienta polivalente en el análisis de la ciudad. Sus imágenes actúan como registro de nuevos desarrollos urbanos, de alteraciones en su viario, de la incorporación de nuevas infraestructuras de transporte, cambios en los inmuebles (tanto la construcción de nuevos como la destrucción de antiguos) y las mudanzas en los usos a los que se destinan estos inmuebles (apartado 2.2). Pero, además, es un registro del contexto histórico y de la manera en la que la ciudad es concebida en cada época, contribuyendo a crear memoria colectiva de la ciudad: cómo era esa urbe y, al mismo tiempo, cómo la sociedad y las corrientes artísticas y estéticas de la época mostraban esa ciudad a sus habitantes y al resto de espectadores.

La consideración de estas imágenes como documento y memoria histórica de la ciudad exige la aplicación de metodologías específicas para convertir el material audiovisual en documento de utilidad, tanto para detectar las transformaciones señaladas como para poder hacer frente a algunas de las propuestas de análisis sobre la representación de la ciudad. Destacan en este sentido, en relación al comentado giro espacial operado en las humanidades, y pese a las dificultades metodológicas, las propuestas de trabajos cartográficos centrados en la ciudad proyectada.

En el ejercicio analítico sobre la topología audiovisual se hace indispensable la deconstrucción de sus imágenes para detectar las claves de la ciudad virtual creada (apartado 2.3). Además, la cartografía de localizaciones puede contribuir a resaltar procesos de transformaciones en la visibilización global de una ciudad, especialmente en casos de edificios significativos (apartado 2.4). La presencia de estos lugares relevantes suele actuar como un factor jerarquizador, de modo que los espectadores tienden a fijar en su memoria las escenas asociadas a hitos arquitectónicos o escenarios espectaculares, y a olvidar otras menos relevantes y menos reconocibles.

La inclusión de una ciudad en una película o una serie deviene, frecuentemente, en un mejor posicionamiento en el panorama de ciudades competitivas desde el punto de vista de su visibilización como entorno atractivo para el turismo o para la actividad económica en general.

En función del tipo de imágenes asociadas a dicha ciudad, es posible que se refuercen imaginarios en los que se destaque el dinamismo, la modernidad o –por el contrario– la riqueza patrimonial y monumental, como pervivencia de un pasado digno de conocer. O, desde otro punto de vista, la ciudad puede ser objeto de aproximaciones en las que los creadores no tienen reparo alguno en confundir identidades de forma frívola, como sucede en *Knight and Day* (James Mangold, 2010). El caso es que se debe contar con la existencia de cierta marca cinematográfica urbana, bien por la acumulación de producciones audiovisuales que insisten en un determinado género o temática, o bien por existir películas que, por su impacto mediático, han podido contribuir a estereotipar ciertos rasgos de una determinada realidad urbana. Sea como fuere, debe contarse con la trascendencia de la inercia temporal asociada a estas construcciones.

Proyectar y representar la ciudad es crear imaginarios. En este sentido, el papel del cine como elemento inductor del viaje se convierte en otro aspecto de interés propio de la geografía: por la forma en la que se construye esa imagen, por los elementos que la componen y por su capacidad de impactar (cuantitativa y cualitativamente) a los espectadores (apartado 2.5). Más allá de las tensiones y problemas asociados a su conflictiva y controvertida deriva turística, se debe resaltar lo que la creación cultural aporta desde el punto de vista patrimonial, de identidad urbana y de memoria urbana. En ese sentido, conviene que se den a conocer y pongan en valor entre la ciudadanía las producciones rodadas en la ciudad, como elemento de revalorización cultural y patrimonial propio.

La temprana visión de la dimensión didáctica del cine (documental o de ficción) mantiene toda su actualidad. De hecho, habría que hablar de enriquecimiento reciente, como resultado de la incorporación de nuevos temas de análisis que, en parte, pueden ser resumidos con el paso de un interés mostrado hacia las películas de contenido geográfico (por los paisajes mostrados, o los temas abordados) a un contexto, actual, en el que se obtienen reflexiones de interés al centrar el discurso en la búsqueda de lo geográfico en el audiovisual. En este sentido, las posibilidades didácticas sobre lo urbano en el audiovisual se revelan sumamente fructíferas.

Esta labor de divulgación del patrimonio audiovisual, y su conexión con el territorio, está siendo asumida de forma creciente por parte de las administraciones a través de proyectos estratégicos y organismos específicos. Así, por ejemplo, la mayoría de los países con tradición cinematográfica disponen de organismos cuya función principal es la de preservar y archivar la obra cinematográfica, especialmente las producciones nacionales. Algunas de estas instituciones,

como por ejemplo British Film Institute o Danish Film Institute, desarrollan proyectos adicionales (Britain on Film¹³ y Denmark on Film¹⁴) que resaltan el peso de la ficción audiovisual como instrumento propagador y dinamizador del patrimonio urbano y territorial, por medio de políticas que fomentan su rol educativo.

Instituciones como las film commission se centran en actividades vinculadas al impacto económico asociado a la actividad de los rodajes; no se trata solo de los impactos directos, que implican a empresas locales, técnicos, etc., sino también a los indirectos, que benefician tanto a hoteles como restaurantes, servicios de seguridad o de transporte. El rodaje afecta también, aunque de manera más difícil de cuantificar, al impulso de la marca urbana. Si durante un tiempo la marca venía definida por aspectos como el clima, el patrimonio arquitectónico, la gastronomía, las comunicaciones con el exterior o la seguridad, ahora se añaden aspectos más informales, entre los que se incluye la imagen que transmiten a través de los media y aquí el cine y, últimamente, las series de TV, tienen cada vez un papel más relevante.

En el caso español, propuestas recientes como el Plan de Impulso al Sector Audiovisual, presentada por el Gobierno de España en 2021, pretende crear un Hub Audiovisual Español que sea referencia en el contexto europeo. El Plan, que se acompaña de una inversión de más de 1 600 millones de euros hasta 2025, cuenta entre sus objetivos el fomento de la creación audiovisual, difundir los lugares de filmación y promover los rodajes en España, actividad esta última en la que resulta esencial la figura del localizador, desconocida para la mayor parte del colectivo geográfico. Consideramos que esta iniciativa, si se consolida, podría aprovecharse para impulsar el desarrollo de grupos interdisciplinarios de investigación que aborden las relaciones entre la geografía y el audiovisual.

Agradecimientos: Este artículo es resultado de la participación en los siguientes proyectos de investigación: “Las ciudades españolas en la ficción audiovisual. Registro documental y análisis territorial y audiovisual” (Spanish cities in audiovisual fiction. A document registry and territorial and audiovisual analysis) (FACES-50), financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación (Gobierno de España) (ref. RTI2018-094100-B-I00), desde 1 de enero de 2019 a 30 de septiembre de 2022, IPs: Carlos Manuel y Agustín Gámir; y “La ficción audiovisual en la

13 Para más información, véase Bfi. (2020, August 15). Your Britain on film. BFI. <https://www.bfi.org.uk/bfi-national-archive/your-britain-film>

14 Para más información, véase Danmark på film. Danmark på film | Danmark på Film. (n.d.). <https://www.danmarkpaafilm.dk/>

Comunidad de Madrid: lugares de rodaje y desarrollo del turismo cinematográfico” (Audiovisual fiction in the Madrid Region: filming locations and development of screen tourism) (Ficmatur-50), financiado por la Consejería de Educación e Investigación de la Comunidad de Madrid y el Fondo Social Europeo (1 enero 2020 a 30 abril 2023), IP: Carlos Manuel.

Declaración responsable: Las/os autoras/es declaran que no existe ningún conflicto de interés con relación a la publicación de este artículo. Las tareas se han distribuido de la siguiente manera: Las/os tres autor/ases han participado en la propuesta, coordinación, redacción y revisión del artículo. Agustín Gámir ha elaborado los apartados: Introducción, Los estudios de geografía y la ficción audiovisual, Ciudad y turismo cinematográfico, Conclusiones y la revisión bibliográfica. Carlos Manuel ha elaborado los apartados: Aproximaciones a la ciudad filmada desde la geografía, La ciudad en la diégesis, El cine como testimonio de la ciudad y Conclusiones. Víctor Aertsen ha elaborado los apartados: El uso narrativo del espacio urbano, Representaciones cartográficas de la ciudad filmada y Ciudad y turismo cinematográfico.

Bibliografía

Aertsen, V. (2011). El cine como inductor del turismo. La experiencia turística en Vicky, Cristina, Barcelona. *Razón y palabra*, 77.

http://www.razonypalabra.org.mx/varia/77%204a%20parte/54_Aersten_V77.pdf

Aertsen, V., Gámir, A., & Manuel, C. (2016). El cine de ficción y el estudio de las transformaciones urbanas. El caso de Madrid. In M.Á. Chaves (Ed.), *Ciudad y Comunicación. Madrid* (pp. 39-48). Universidad Complutense de Madrid.

Aertsen, V., Gámir, A., & Manuel, C. (2018). La imagen cinematográfica de la Plaza Mayor de Madrid. *Ciudad y territorio: Estudios territoriales*, 197, 539-556.

Aertsen, V., Gámir, A., Manuel, C., & Mélgar, L. (2019). Analysis of a Filmed Urban Area through a GIS Tool: Madrid Movie Map. In C. Lukinbeal (Ed.), *Media's Mapping Impulse* (pp. 213-234.). Franz Steiner Verlag.

Aertsen, V., Gámir, Agustín, & Manuel, C. (2015). Las relaciones espaciales en el cine: Revisión conceptual y propuesta analítica. In A.F. Azevedo, R. Cerarols Ramírez, & W. Machado de Oliveira (Eds.), *Intervalo II: entre Geografías e Cinema*. Departamento de Geografia, Universidade do Minho.

Alfeo, J.C., & Deltell, L. (Eds.). (2022). *Madrid. Ciudad de imágenes*. Fragua.

AlSayyad, N. (2006). *Cinematic Urbanism: A history of the modern from reel to real*. Routledge.

Antoniazzi, S. (2018). *Cine, ciudad e imagen fílmica: Barcelona en pantalla* (Doctoral dissertation, Universidad Pompeu Fabra, Spain). <https://www.tdx.cat/handle/10803/663635#page=1>

Antoniazzi, S. (2019). La ciudad filmada: Cine, espacio e historia urbana. *Biblio 3W: Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, XXIV(1260). <https://doi.org/10.1344/b3w.0.2019.27278>

Araújo, N., & Domínguez, T. (2012). Los festivales de cine como elemento potenciador de destinos turísticos: El caso de San Sebastián. *Vivat Academia*, 121, 31-49.

Araújo, N., & Toubes, D. (2020). Los festivales de cine como parte de la oferta turística de un destino y herramienta promocional. *Estudios Turísticos*, 220, 31-51.

Aubert, J.P. (2013). *Madrid à l'écran (1939-2000)*. Presses Universitaires de France. <https://www.cairn.info/madrid-a-l-ecran-9782130625360.htm>

- Aubert, J.P. (2019). *Barcelone. Mise en scènes. Espaces&Signes*.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux. Introduction á une anthropologie de la surmodernité*. Edition de Seuil.
- Baker, E. (2009). *Madrid cosmopolita*. Villaverde.
- Barber, S. (2002). *Projected cities: Cinema and urban space*. Reaktion books.
- Barrado, D., & Sáez, A. (2020). Cinema and tourism in large cities: The case of Madrid (Spain). *Estudios Turísticos*, 220, 115-132.
- Bass, D. (1997). Insiders and Outsiders: Latent Urban Thinking in Movies of Modern Rome. In F. Penz & M. Thomas (Eds.), *Cinema and Architecture* (pp. 84-99). Malet-Stevens Multimedia London BFI Publishing.
- Beeton, S. (2001). Smiling for the camera: The influence of film audiences on a budget tourism destination. *Tourism Culture & Communication*, 3(1), 15-25. <https://doi.org/10.3727/109830401108750661>
- Beeton, S. (2005). *Film-induced tourism*. Channel View Publications.
- Bolan, P., Boy, S., & Bell, J. (2011). "We've seen it in the movies, let's see if it's true". Authenticity and displacement in film-induced tourism. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 3(2), 102-116. <https://doi.org/10.1108/17554211111122970>
- Bracco, D. (2014). The Madrid of the Beast: The urban Apocalypse of Alex de la Iglesia. *Cahiers de civilisation espagnole contemporaine de 1808 au temps présent*, 13. <https://doi.org/10.4000/ccec.5302>
- Brotos, M.M., Murray, I., & Blázquez, M. (2016). Viaje de ida y vuelta, al mito. La contribución del cine a la formación de la iconografía turística de Mallorca. *Anales de geografía de la Universidad Complutense*, 36(2), 203-236. <https://doi.org/10.5209/AGUC.53583>
- Brunsdon, C. (2010). Towards a History of Empty Spaces. In R. Koeck & L. Roberts (Eds.), *The City and the Moving Image. Urban Projections* (pp. 91-103). Palgrave MacMillan.
- Busby, G., & Klug, J. (2001). Movie-induced tourism: The challenge of measurement and other issues. *Journal of Vacation Marketing*, 7(4), 316-332.
- Butler, R. (2011). It's only make believe: The implications of fictional and authentic locations in films. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 3, 91-101.

- Camarero, G. (Ed.). (2013). *Ciudades europeas en el cine*. Akal.
- Camarero, G. (Ed.). (2017). *Ciudades americanas en el cine*. Akal.
- Camarero, G. (2020). *Madrid en el cine de Pedro Almodóvar*. Akal.
- Canteux, C. (2004). Sarcelles, ville rêvée, ville introuvable. *Sociétés et Représentations*, 17, 343-359. <https://doi.org/10.3917/sr.017.0343>
- Caquard, S. (2011). Cartography I: Mapping narrative cartography. *Progress Human Geography*, 37(1), 135-144.
- Caquard, S., & Fiset, J.P. (2014). How can we map stories? A cybercartographic application for narrative cartography. *Journal of maps*, 10(1), 18-25. <https://doi.org/10.1080/17445647.2013.847387>
- Castro, T. (2010). Mapping the city through film: From “topophilia” to urban mapscales. In L. Roberts & R. Koeck (Eds.), *The City and the Moving Image* (pp. 144-155). Palgrave Macmillan.
- Cebollada, P. (2000). *Madrid y el cine: Panorama filmográfico de cien años de historia*. Consejería de Educación.
- Checa, A. (2001). *Imágenes cinematográficas de Sevilla*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Christopher, N. (1997). *Somewhere in the Night: Film Noir and the American City*. Free Press.
- Clarke, D. (1997). *The Cinematic City*. Routledge.
- Cohen, J. (1986). Promotion of overseas Tourism through media fiction. In W. B. Joseph & L. Moutinho (Eds.), *Tourism Services Marketing: Advances in Theory and Practice*. OH Association and Cleveland State University.
- Comella, B. (2010). Barcelona: La ciudad en transformación y el cine de lo real. *AACA Digital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, 11. <http://www.aacadigital.com/contenido.php?idarticulo=324>
- Conley, T. (2007). *Cartographic Cinema*. University of Minnesota Press.
- Connell, J., & Meyer, D. (2009). Balamory revisited: An evaluation of the screen tourism destination-tourist nexus. *Tourism Management*, 30, 194-207.
- Cosgrove, D. (1984). *Social formation and symbolic landscape*. Croom Helm.
- Cosgrove, D., & Jackson, P. (1987). New directions in cultural geography. *Area*, 19, 95-101.

- Couldry, N. (1998). The View from Inside the «Simulacrum»: Visitors' Tales from the Set of Coronation Street. *Leisure Studies*, 17, 94-107.
- Croy, G., & Heitmann, S. (2011). Tourism and film. In P. Robinson & P. Dieke (Eds.), *Research themes for tourism* (pp. 188-204). CABI.
- Cullen, G. (2010). *The Concise Townscape*. Routledge.
- Davis, M. (1992). *Beyond Blade Runner: Urban Control, the Ecology of Fear*. Open Media.
- De Alba, F. (2008). El «dia de la bestia»: Recasting Madrid (Alex de la Iglesia). *Bulletin of Hispanic Studies*, 85(1), 33-45. <https://doi.org/10.3828/bhs.85.1.3>
- Deltell, L. (2006). *Madrid en el cine de la década de los cincuenta*. Ayuntamiento de Madrid.
- Deltell, L., & García, M. (2020). Escenarios de un remordimiento. Ciudad Universitaria y Guerra Civil en Muerte de un ciclista (Juan Antonio Bardem, 1955). *Historia y comunicación social*, 25(2), 355-367. <https://doi.org/10.5209/hics.72268>
- Díaz, J. (2011). Un recorrido histórico por la Granada cinematográfica. In F. Salvador Ventura (Ed.), *Cine y ciudades. Imágenes e imaginarios en ambientes urbanos* (pp. 223-234). Intramar Ediciones.
- Dimengberg, E. (2004). *Film Noir and Spaces of Modernity*. Harvard University Press.
- Dodds, K. (2006). Popular geopolitics and audience dispositions: James Bond and the Internet Movie Database (IMDb). *Transactions. Institute of British Geographers*, 31(2), 116-130. <https://doi.org/10.1111/j.1475-5661.2006.00199.x>
- Donald, J. (1999). *Imagining the Modern City*. University of Minnesota Press.
- Dovey, L. (2007). Redeeming features: From Tsotsi (1980) to Tsotsi (2006). *Journal of African Cultural Studies*, 19(2), 143-164. <https://doi.org/10.1080/13696810701760435>
- Duarte, F., Firmino, R., & Crestani, A. (2015). Urban Phantasmagorias: Cinema and the Inmanent Future of Cities. *Space and Culture*, 18(2), 132-142. <https://doi.org/10.1177/1206331214533257>
- Fernández, C. (1959). *Promio, Jimeno y los primeros pasos del cine*. Filmoteca Nacional de España.
- Ferró, M. (1976). *Cinéma et Histoire*. Denoël.

- Fitzmaurice, T. (2001). Film and Urban Societies in a Global Context. In M. Shiel & T. Fitzmaurice (Eds.), *Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context* (pp. 19-30). Blackwell Publishers.
- Flores, D. (2015). Turismo cinematográfico y desarrollo económico local. El Festival de Cine de Huelva. *Cuadernos de turismo*, 36, 175-196. <https://doi.org/10.6018/turismo.36.230931>
- Fraser, B. (2015). Madrid's Gran Vía: An urban cultural history and digital project. *Journal of urban cultural studies*, 2(1), 205-213. https://doi.org/10.1386/jucs.2.1-2.205_1
- Frost, W. (2006). Braveheart-ed Ned Kelly: Historic Films, Heritage Tourism and Destination Image. *Tourism Management*, 27(2), 247-254.
- Gámir, A. (2010). La cartografía en el cine: Mapas y planos en las producciones cinematográficas occidentales. *Scripta Nova: Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, 14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3309409&orden=269990&info=link>
- Gámir, A. (2012). La consideración del espacio geográfico y el paisaje en el cine. *Scripta Nova: Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, 16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4818769&orden=1&info=link>
- Gámir, A., & Manuel, C. (2007). Cine y Geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 45, 157-190.
- García, F., & Pavés, G. M. (Eds.). (2014). *Ciudades de cine*. Cátedra.
- Gardies, A. (1993). *L'espace au cinéma*. Meridiens Klincksieck.
- Getz, D. (1991). *Festivals, special events, and tourism*. Van Nostrand.
- Gleich, J., & Webb, L. (2019). Introduction. In J. Gleich & L. Webb (Eds.), *Hollywood on location: An industry history* (pp. 1-15). Rutgers University Press.
- Grijalba de la Calle, N. (2016). *La imagen de Madrid en el cine español* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid, Spain). <https://eprints.ucm.es/id/eprint/38113/>
- Hallam, J. (2010). Film, space and place: Researching a city in film. *New Review of Film and Television Studies*, 8(3), 277-296. <https://doi.org/10.1080/17400309.2010.499768>
- Hallam, J., Kronenburg, R., Koeck, R., & Roberts, L. (Eds.). (2008). *Cities in Film: Architecture, Urban Space and the Moving Image*. University of Liverpool.

- Harvey, D. (1990). *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Amorrortu Editores.
- Harvey, D. (2003). *Espacios de esperanza*. Akal.
- Higueras, R. (2019). Formas de la disidencia. Sinergias entre forma y discurso en los filmes de temática social de Nieves Conde: El caso de «Surcos» (1951). *Fonseca, Journal of Communication*, 19, 149-165.
- Hudson, S. (2011). Working together to leverage film tourism: Collaboration between the film and tourism industries. *Worldwide Hospitality and Tourism Themes*, 3(2), 165-172.
- Hudson, S., & Ritchie, J. B. (2006). Promoting destinations via film tourism: An empirical identification of supporting marketing initiatives. *Journal of Travel Research*, 44(4), 387-396. <https://doi.org/10.1177/0047287506286720>
- Irimias, A. (2012). Missing identity: Relocation of Budapest in film-induced tourism. *Tourism Review International*, 16(2), 125-138. <https://doi.org/10.3727/154427212x13485031583902e-issn1943-4421>
- Jackson P. (1989) *Maps of meaning*. Unwin Hyman.
- Jiménez, E. del M. (2012). *Turismo inducido a través del cine: Génesis del imaginario romántico de Córdoba en el contexto cinematográfico español (1920-1930)* (Doctoral dissertation, Universidad Carlos III de Madrid, Spain). <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/15227>
- Joliveau, T., & Mazagol, P.O. (2016). Les géodispositifs cinématographiques: L'espace mis en action. *M@ppemonde*, 118, 19.
- Jurado, R. (2003). *El cine en Córdoba durante el franquismo*. Diputación de Córdoba, Delegación de Cultura.
- Kaya, D. (2005). The Midnight Express (1978) phenomenon and the image of Turkey. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 25(3), 475-496.
- Keazor, H. (2017). Charting the Criminal: Maps as Devices of Orientation and Control in Fritz Lang's *M* (1931) and Francesco Rosi's *Le mani sulla città* (1963). In F. Penz & R. Koeck (Eds.), *Cinematic Urban Geographies* (pp. 63-78). Palgrave MacMillan.
- Kim, H., & Richardson, S. (2003). Motion Picture Impacts on Destination Images. *Annals of Tourism Research*, 30(1), 216-237. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(02\)00062-2](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(02)00062-2)
- Koeck, R. (2013). *Cine-scapes. Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Routledge.

Koeck, R., & Flintham, M. (2017). Geographies of the Moving Image: Transforming Cinematic Representation into Geographic Information. In F. Penz & R. Koeck (Eds.), *Cinematic Urban Geographies* (pp. 295-311). Palgrave MacMillan.

Krause, L., & Patrice, P. (Eds.). (2003). *Global cities: Cinema, architecture, and urbanism in a digital age*. Rutgers University Press.

Lara, J., & García, A. (2010). Cine y patrimonio urbano. El paisaje granadino en el imaginario del celuloide. In C. Cornejo Nieto (Ed.), *Ciudad, territorio y paisaje. Reflexiones para un debate multidisciplinar* (pp. 393-407). CSIC.

Levaco, R. (1974). Introduction. In *Lev. Kuleshov on Film: Writings of Lev Kuleshov* (pp. 1-40). University of California Press.

Livingstone, D.N. (1995). The Spaces of Knowledge: Contributions towards a Historical Geography of Science. *Environment and Planning D: Society and Space*, 13(1), 5-34. <https://doi.org/10.1068/d130005>

Llorca, J. (2018). 50 años de Playtime (Tati, 1967): El cine como documento de la crisis del movimiento moderno. *Revista 180*, 41, 14-24. [http://dx.doi.org/10.32995/rev180.Num-41.\(2018\).art-437](http://dx.doi.org/10.32995/rev180.Num-41.(2018).art-437)

Llorca, J. (2019). El cine como documento de investigación y evidencia de la modernidad urbana. Estado de la cuestión y una propuesta. *Dearq. Revista de Arquitectura de la Universidad de los Andes*, 24, 182-190. <https://doi.org/10.18389/dearq24.2019.10>

Lukinbeal, C. (2018). The mapping of 500 DAYS OF SUMMER: A processual approach to cinematic cartography. *NECSUS. European Journal of Media Studies*, 7(2), 97-120. <https://doi.org/10.25969/mediarep/3462>

Lukinbeal, C., & Zimmermann, S. (2006). Film geography: A new subfield (Filmgeographie: Ein neues Teilgebiet). *Erdkunde*, 60(4), 315-325. <http://doi.org/10.3112/erdkunde.2006.04.02>

Macionis, N. (2004). Understanding the Film-Induced Tourist. In F. Warwick, G. Croy, & S. Beeton (Eds.), *International Tourism and Media Conference Proceedings* (pp. 86-97). Tourism Research Unit, Monash University.

Macionis, N. (2007). *Film-Induced Tourism: The Role of Film as a Contributor to the Motivation to Travel to a Destination*. Griffith University.

- Månsson, M., & Eskilsson, L. (2013). *Euroscreen: The Attraction of Screen Destinations: Baseline Report Assessing Best Practice*. Pracownia Pomysłów.
- Manvell, R. (1953). The Geography of Film-making. *The Geographical Magazine*, 25, 640-650.
- Marcos, M. (2020). Castilla y León, un escenario de cine. *Filmhistoria online*, 30(1), 19-34.
- Martín, J., & Camarero, M. E. (2011). La corrupción urbanística e inmobiliaria española en el cine. In *I Congreso Internacional Historia, literatura y arte en el cine en español y portugués: Comunicaciones completas* (pp. 993-1009). Universidad de Salamanca, Centro de estudios brasileños.
- Martínez, A., Martínez, S., & Prieto, A. (2012). *Territorios de cine. Desarrollo local, tipologías turísticas y promoción*. Universidad de Alicante.
- Martínez, B. (1991). *Córdoba en el cine*. Diputación Provincial de Córdoba.
- Massey, D. (1991). A global sense of place. *Marxism Today*, 38, 24-29.
- McArthur, C. (1997). Chinese Boxes and Russian Dolls. Tracking The Elusive Cinematic City. In D. B. Clarke (Ed.), *The Cinematic City* (pp. 19-45). Routledge. <https://vdoc.pub/documents/the-cinematic-city-4rrevdr81sd0>
- Méndez, J. (2019). El problema de la vivienda en el cine español de la primera postguerra española. *Revista de la Inquisición. Intolerancia y Derechos Humanos*, 23, 311-324.
- Mennel, B.C. (2008). *Cities and Cinema*. Routledge.
- Mesa, L.G. (1973). Madrid, en el cine: Un francés, Promio, el primero que captó aspectos de nuestra ciudad. *Villa de Madrid: revista del Excmo. Ayuntamiento*, 38, 85-88.
- Mestre, R. (2020). España plató de cine: Claroscuros de las rutas de cine y televisión. *Estudios Turísticos*, 220, 9-29.
- Misek, R. (2012). Mapping Rohmer: Cinematic Cartography in Post-war Paris. In L. Roberts (Ed.), *Mapping Cultures: Place, Practice, Performance* (pp. 53-67). Palgrave.
- Moïsi, D. (2017). *La géopolitique des séries ou Le triomphe de la peur*. Champs.
- Monferrer, E.B., Arda, Z., & Fernández, C.F. (2013). Comunicación e historia al servicio de la proyección territorial: La imagen oriental de la ciudad de Granada. *Historia y Comunicación Social*, 18, 893-904. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44372

- Naef, P. (2018). The commodification of narco-violence through popular culture and tourism in Medellín, Colombia. In C. Lundberg & V. Ziakas (Eds.), *The Routledge Handbook of Popular Culture and Tourism* (pp. 54-66). Routledge.
- Nieto Ferrando, J. (2020). El destino turístico emplazado en el cine de ficción. Propuesta de investigación aplicada. *Communication & Society*, 33(4), 1-17. <https://doi.org/10.15581/003.33.4.1-17>
- Norberg-Schulz, C., Jenks, C., & Baird, G. (1969). *Meaning in Architecture*. The Cresset Press.
- O'Connor, N., Flanagan, S., & Gilbert, D. (2010). *A Film Marketing Action Plan for Film Induced Tourism Destinations: Using Yorkshire as a case study*. Lambert Academic Publishing.
- OECD. (2014). *Tourism and the Creative Economy*. OECD Studies on Tourism, OECD Publishing. <http://dx.doi.org/10.1787/9789264207875-en>
- Olsberg, J. (2015). *Maximising Screen Tourism in Barcelona*. SPI Consultancy Report.
- Ortego, Ó. (2011). El impacto de la emigración del campo en la vida local. Un ejemplo en las películas *La aldea maldita* y *Surcos*. In C. Frías Corredor, J.L. Ledesma & J. Rodrigo (Eds.), *Actas del VII Congreso de Historia Local de Aragón* (pp. 355-364). IFC. <https://ifc.dpz.es/publicaciones/ver/id/3099>
- Osácar, E. (2013). *Barcelona: Una ciutat de pel·lícula*. Dièresis.
- Osácar, E. (2020). Barcelona: La imagen turística de la ciudad proyectada en las películas y series internacionales. *Estudios Turísticos*, 220, 165-194. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7800707&orden=0&info=link>
- Parker, A. (2012). Gangsters' Paradise: The Representation of Johannesburg in Film and Television. *International Journal of the Image*, 2(3), 167-178. <https://doi.org/10.18848/2154-8560/CGP/v02i03/44045>
- Penz, F. (2008). From Topographical Coherence to Creative Geography: Rohmer's *The Aviator's Wife* and Rivette's *Pont du Nord*. In A. Webber & E. Wilson (Eds.), *Cities in Transition: The moving image and the modern metropolis* (pp. 123-140). Wallflower Press.
- Penz, F., & Koeck, R. (2017). *Cinematic Urban Geographies*. Palgrave MacMillan.
- Peters, M., Schuckert, M., Chon, K., & Schatzmann, C. (2011). Empire and romance: Movie-induced tourism and the case of the Sissi movies. *Tourism Recreation Research*, 36(2), 169-180.

- Poyato, P. (2012). La ciudad turística y su trastienda: La imagen de la Barcelona contemporánea en el cine. *Ámbitos. Revista de Estudios de Ciencias Sociales y Humanidades*, 27, 101-112.
- Puche, M., & Fernández, A. (2020). Iconic architecture or theme park? Seville's cinematographic reinvention for tourism purposes (1914–1930). In N. Graburn, M. Gravari-Barbas, & J.F. Staszak (Eds.), *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities* (pp. 86-104). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429278952-5>
- Ramírez, E. (2017). La imagen de Canarias y el cine. Una mitificación interesada. *Revista de Historia Canaria*, 199, 243-258.
- Ramos, J., & Pedregal, B. (2015). Big Data y turismo cinematográfico: ¿Un factor de predicción? El caso de Juego de Tronos en Osuna. In *VIII Jornadas de Investigación en Turismo: Impulso del desarrollo económico a través del turismo* (pp. 233-256).
- Rey (Ed.). (2007). *Cine, imaginario y turismo: Estrategias de seducción*. Tirant Lo Blanch.
- Rey, A. (2011). Sortilegios y prodigios como antídotos de realidad. Todo es posible en Granada. In J.L. Castro de Paz & J. Nieto Ferrando (Eds.), *El destino se disculpa. El cine de José Luis Sáenz de Heredia* (pp. 149-159). Ediciones de la Filmoteca.
- Reyes, S. (2020). El paisaje en el cine de la Costa del Sol occidental: Recurso territorial y turístico. *Estudios Turísticos*, 220, 71-90.
- Riley, R., Baker, D., & Van Doren, C. (1998). Movie induced tourism. *Annals of Tourism Research*, 25(4), 919-935. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(98\)00045-0](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(98)00045-0)
- Riley, R., & Van Doren, C. (1992). Movies as tourism promotion: A pull factor in a push location. *Tourism Management*, 13, 267-274. [https://doi.org/10.1016/0261-5177\(92\)90098-R](https://doi.org/10.1016/0261-5177(92)90098-R)
- Rittichainuwat, B., Laws, E., Scott, N., & Rattanaphinanchai, S. (2018). Authenticity in screen tourism: Significance of real and substituted screen locations. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 42(8), 1274-1294. <https://doi.org/10.1177/1096348017736568>
- Roberts, L., & Hallam, J. (2014). Film and Spatiality: Outline of a New Empiricism. In J. Hallam & L. Roberts (Eds.), *Locating the moving image: New approaches to film and place* (pp. 1-30). Indiana University Press.
- Rodríguez, V. (2011). *La ciudad global en el cine contemporáneo. Una perspectiva transnacional*. Contracampo/Shangrila.
- Roesch, S. (2009). *The Experiences of Film Location Tourists*. Channel View Publications.

- Rosado, C., & Querol, P. (2006). *Cine y turismo. Una nueva estrategia de promoción*. Junta de Andalucía.
- Saltzman, M. (2008). Gentrification and Spatial Tactics in José Luis Guerín's *En construcción*. In *Cities in Film: Architecture, Urban Space and the Moving Image* (pp. 228-234). University of Liverpool.
- Salvador, F. (Ed.). (2011). *Cine y ciudades. Imágenes e imaginarios en ambientes urbanos*. Intramar Ediciones.
- Sánchez, J. (2016). *El trasvase de elementos significantes entre la ciudad turística de Benidorm y la ficción audiovisual: El cine español como caso de estudio* (Doctoral dissertation, Universidad de Alicante, Spain). <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/73475>
- Sánchez, S. (2020). La investigación sobre el cine como inductor del turismo. Una revisión metodológica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 30, 109-122.
- Sandoval, M. (2003). *Turismo y cine alemán en Canarias*. Latina de Comunicación Social.
- Shapin, S. (1998). Placing the View from Nowhere: Historical and Sociological Problems in the Location of Science. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 23, 5-12.
- Shiel, M., & Fitzmaurice, T. (2001). *Cinema and the city: Film and urban societies in a global context*. Blackwell.
- Soja, E. (1989). *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. Verso.
- Sorlin, P. (2004). *European Cinemas, European Societies 1939-1990*. Routledge.
- Sutcliffe, A. (1984). The Metropolis in the cinema. In A. Sutcliffe (Ed.), *Metropolis 1890-1940* (pp. 147-171). Mansell
- Tooke, N., & Baker, M. (1996). Seeing is Believing: The Effect of Film on Visitor Numbers to Screened Locations. *Tourism Management*, 17(2), 87-94.
- Tóth, T.Z., & Pappy-Vary, A. F. (2022). From Nuclear Disaster to Film Tourism: The Impact of the Chernobyl Mini-Series on the Exclusion Zone. In R. Beliro & R. Pereira (Eds.), *Global Perspectives on Literary Tourism and Film-Induced Tourism* (pp. 280-301). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-8262-6.ch015>
- Tzanelli, R. (2004). Constructing the 'cinematic tourist': The 'sign industry' of The Lord of the Rings. *Tourist Studies*, 4(1), 21-42.

- Urry, J. (2002). *The Tourist Gaze*. SAGE.
- Utrera, R., & Delgado, J. F. (Eds.). (1980). *Cine en Andalucía*. Argantonio.
- Villarme, X. I. (2006). O cinema de Jacques Tati e o proceso de urbanización na Franca de posguerra (1945-1973). *Murguía: Revista Galega de Historia*, 11, 105-125.
- Villarme, X. I. (2009). La imagen de la periferia marginal de Barcelona en Los Tarantos. In J. Pérez, A. Gómez & A. Rubio Alcover (Coords.), *Olas rotas: El cine español de los sesenta y las rupturas de la modernidad* (pp. 255-272). Asociación Española de Historiadores del Cine. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/extart?codigo=7492060>
- Webb, L. (2014). *The Cinema of Urban Crisis. Seventies Films and the Reinvention of the City*. Amsterdam University Press.
- Webber, A., & Wilson, E. (2007). *Cities in Transition: The Moving Image and the Modern Metropolis*. Wallflower Press.
- Zamarreño, G., Ruiz, E., & De los Reyes, E. (2017). Málaga y la marca territorio en el cine del turismo del franquismo. *International Journal of Scientific Management and Tourism*, 3(3), 541-564.
- Zárate, M. A., Vázquez, A., & Conde, M. C. (1982). La utilización del cine en la enseñanza de la Geografía. *Didáctica geográfica*, 10, 83-98.
- Zarza, A. (2018). La imagen social de la vivienda en el cine español de posguerra (1940-1960). *TRIM*, 14, 61-78.
- Zoido, S. (2013). *Sevilla en el cine*. Spink.