

ENTRE PORTLAND Y SEATTLE. EL MONSTRUO CIVILIZADO EN GRIMM Y *iZOMBIE*

IRENE RAYA BRAVO
iraya@us.es

SERGIO COBO-DURÁN
cobosergio@us.es
Universidad de Sevilla

Recibido: 29-06-2017

Aceptado: 01-11-2017



RESUMEN

Las ciudades contemporáneas se han convertido en un espacio recurrente en la ficción televisiva. Muchas de estas urbes representan escenarios de la realidad pero introducen seres fantásticos que desestabilizan los cimientos de la cotidianeidad, lo cual supone un inevitable enfrentamiento entre el discurso del *logos* y del *mythos*. Con el fin de comprender cómo se produce esta dialéctica entre la ciudad y los monstruos, el presente artículo analiza las series *Grimm* y *iZombie*, desarrolladas en Portland y Seattle respectivamente. Ambas ficciones muestran seres fantásticos de distinta índole; el primer ejemplo recupera monstruos de las fábulas germanas y el segundo explora los estragos de una infección zombi. Así pues, el objetivo del presente estudio es la realización de un análisis narrativo de los ambientes y los personajes, viendo en qué medida se condicionan mutuamente y si se modifica la percepción de las ciudades reales representadas.

PALABRAS CLAVE: Ciudad, fantasía urbana, *Grimm*, *iZombie*, televisión.

ABSTRACT

Contemporary cities have become a recurring space in television fiction. Many of these cities represent real-life scenes, but they introduce fantastic beings, which sometimes destabilize the foundations of everyday life, meaning an inevitable comparison be-

tween the discourses of *logos* and *mythos*. With the aim of understanding how this dialectical relationship between cities and monsters is produced, this paper analyses the TV shows *Grimm* and *iZombie*, which are set in Portland and Seattle respectively. Both fictions show different types of fantastic beings, thus the first example recovers German fable monsters, while the second case explores the ravages of a zombie infection. Therefore, the goal of this study is the completion of narrative analysis, focused on the settings and characters, analyzing how they interact and if the perception of the real cities represented is changed.

KEYWORDS: City, urban fantasy, *Grimm*, *iZombie*, television



INTRODUCCIÓN: LA CIUDAD EN LAS SERIES DEL SIGLO XXI

La ficción serial ubicada en espacios urbanos contemporáneos tiene gran tradición en la producción televisiva estadounidense, cobrando gran protagonismo en numerosas producciones del nuevo milenio. Tal y como ha sucedido en el cine desde sus inicios, la afinidad que se establece entre la representación fílmica y «el espacio urbano ha dado lugar a una fuerza determinante que subyace en los modos de visualización y mediación de la historia» (Barber, 2006: 7); lo que significa que el retrato de la urbe acaba marcando el desarrollo y el tono del relato. Esto puede verse en televisión; por ejemplo, en dramas procedimentales relacionados con la resolución de crímenes donde, precisamente, el cambio de ubicación es la diferencia fundamental entre entregas de una misma franquicia, como sucede con las distintas propuestas derivadas de la saga *CSI*, ubicadas en Las Vegas, Miami y Nueva York —emitidas en el canal CBS entre el año 2000 y el 2015—. Otras producciones incluyen el nombre de la ciudad en el propio título, especialmente aquellas enfocadas a actividades profesionales dedicadas al mantenimiento del orden público, como la longeva *Policías de Nueva York* (*NYPD Blue*, ABC: 1993-2005) o la serie de abogados *Boston Legal* (ABC: 2004-2008), en donde la vinculación con un espacio urbano cosmopolita parece legitimar la actividad de las fuerzas y cuerpos de seguridad del Estado, funcionando casi como una campaña publicitaria.

En otras ocasiones, la ciudad cobra tal peso dramático que se convierte en un personaje más. A este respecto Casetti y Di Chio (1991: 173-176) afirman

que algunos «ambientes» creados en el ámbito fílmico alcanzan el suficiente grado de diferenciación para poder ser considerados como personajes. Acerca de este tópico, Cobo-Durán comenta sobre la aclamada serie *The Wire* (HBO: 2002-2008) que «es imposible concebir e imaginar el desarrollo narrativo de esta serie sin la interacción directa con Baltimore como un ente activo» (2014: 123), por lo que la ficción es casi una excusa para realizar una radiografía de la populosa ciudad del estado de Maryland. Otras series se fundamentan en el homenaje explícito a una ciudad, como sucede en *Sexo en Nueva York* (*Sex and the City*, HBO: 1998-2004) o series que han surgido a raíz del éxito de la misma como *Mujeres de Manhattan* (*Lipstick Jungle*, NBC: 2008-2009) o *Girls* (HBO: 2012-2017). Si por su asiduidad en el celuloide, la ciudad de Nueva York parece un eterno *déjà-vu* que resulta familiar incluso desde la distancia (Dalmau y Galera, 2007: 13), las series de ficción televisiva han conseguido emparentar la ciudad con un estilo de vida ejemplificado por un determinado rol femenino, funcionando esa «Nueva York televisada» como una extensión de las mujeres retratadas en esas series.

En definitiva, esta capacidad de las urbes para funcionar como seres orgánicos, casi con voluntad para desarrollarse y transformarse, toma especial relevancia cuando se introduce el componente sobrenatural, pues el entorno real se ve modificado por la influencia de lo inverosímil, pudiendo convertirse en un entorno hostil por la propia presencia de lo incomprensible.

FANTASÍA URBANA, HIBRIDACIÓN Y TELEVISIÓN

La introducción de personajes monstruosos en ciudades cosmopolitas actuales, construidas como «uno de los mayores proyectos de la modernidad» (Reyes Vázquez, 2013: 54), produce un interesante contraste por el enfrentamiento entre el pensamiento mítico y la aparente racionalidad que impera en la contemporaneidad. El filósofo alemán Hans-Georg Gadamer (1997: 27) expresa cómo esta dualidad proviene de los propios cimientos de la civilización de la Grecia clásica:

En el pensamiento griego encontramos, pues, la relación entre mito y *logos* no solo en los extremos de la oposición ilustrada, sino precisamente también en el reconocimiento de un emparejamiento y de una correspondencia, la que existe entre el pensamiento que tiene que rendir cuentas y la leyenda transmitida sin discusión.

Con esta premisa de partida, en numerosas producciones televisivas se ofrece una confrontación entre «existentes» (Casetti y di Chio, 1991: 173), en el sentido de que se produce un enfrentamiento entre los «personajes», de origen fantástico, y los «ambientes», las ciudades presentadas como espacios de cotidianidad, siendo la inclusión de estos seres sobrenaturales en el contexto real lo que produce el efecto fantástico. A diferencia de lo que sucede en las ciudades futuristas propias de la ciencia ficción, las ciudades en las que se desarrollan las ficciones de fantasía urbana no hablan, como sí lo hacen estas, sobre «la concepción del destino de lo urbano» (Reyes Vázquez, 2013: 54), sino que expresan la intromisión de la alteridad en la normalidad. Dicho de otro modo, la irrupción de lo sobrenatural en la cotidianidad implica inevitablemente la aceptación sin reservas ni explicaciones de una realidad oculta. Así, el monstruo, o al menos el personaje antinatural, pone en evidencia aquello que se esconde tras la superficie, pues llega a la ciudad para provocar disgusto o desagrado; o, al menos, para crear enajenación frente a lo fantástico (Carroll, 1990: 22), de modo que su mera existencia hace temblar los cimientos de la vida civilizada de la urbe.

No obstante, en un medio tan híbrido como el televisivo, que muestra actualmente una tendencia evidente hacia la fusión y la mezcla (Mittel, 2004; Turner, 2008; Gordillo, 2009; Tous, 2010), la presencia del monstruo no siempre resulta amenazante, pudiendo además cambiar su rol a lo largo de un relato que suele extenderse durante varios años. A este respecto, una de las principales causas que dificultan la clasificación temática en las series de contenido sobrenatural es que, en muchas ocasiones, la dilatada duración de las producciones en el tiempo, que suele oscilar entre los dos y los diez años, favorece una evolución del argumento que puede alejarse por completo del punto de origen, sobre todo con las múltiples opciones de desarrollo que ofrecen estos universos tan flexibles vinculados a la ficción no verosímil. En los géneros fuertemente codificados, como el terror o la comedia, es muy importante el punto de llegada estimado de la historia; es decir, la previsión del posible final en relación al supuesto de partida. No obstante, las transformaciones del relato, vistas como variaciones estructurales de la narración, pueden ser sorprendentes en las series, siendo poco frecuente que la operación de saturación, en la que la situación de llegada represente la conclusión lógica (Casetti y di Chio, 1991: 204), sea la dominante. Esto significa que las series de televisión son discursos más orgánicos que otro tipo de textos, como los literarios y cinematográficos, favoreciendo la movilidad de roles y la transgresión de códigos genéricos.

Además, en el contexto presente puede afirmarse que se ha producido la «decadencia del género, apogeo del tema» (Tous, 2010: 63), empleándose con asiduidad motivos temáticos asociados al terror o a lo fantástico en discursos genéricos dispares. De esta forma, se vacía de significación el empleo de un determinado tópico, lo que implica que un concepto asociado tradicionalmente a un género se puede utilizar vinculado a una nueva sensación u objetivo. Figuras clásicas del imaginario de terror, como los zombis o los fantasmas, siguen empleándose como «manifestaciones del otro», en contraposición a la esfera de los «temas del yo» (Telotte, 2001; Todorov, 2005), pero no siempre se posicionan como villanos, pudiendo convertirse, en el contexto televisivo presente, en figuras cómicas, amigos del héroe, o incluso, siendo ellos mismos los protagonistas del relato. Así, en este contexto de posmodernidad, los monstruos y los dioses se encuentran más cerca que nunca en los relatos de ficción (McAvan, 2012), no identificándose en ninguno de los dos casos con un determinado comportamiento moral; siendo sus decisiones, en última instancia, las que delimitan su rol.

Como ejemplificación de lo expuesto, a continuación se realiza un repaso por los títulos más significativos que se han producido en este ámbito en el nuevo milenio, haciendo hincapié en las distintas significaciones que puede tener la inclusión de una misma criatura en distintos discursos con opuesta intencionalidad narrativa.

BREVE RECORRIDO POR LAS SERIES DE FANTASÍA URBANA DEL NUEVO MILENIO

Numerosas propuestas recientes de la televisión estadounidense muestran cómo los seres sobrenaturales son un riesgo para la civilización moderna, ubicando a entes amenazantes en ciudades reales o en núcleos urbanos ficticios en los que desatan el caos. En ese sentido, la incursión de lo no verosímil puede percibirse como un peligro o al menos como un evento problemático para la supervivencia de los humanos (Lenne, 1974). Sin ninguna duda, *Buffy, cazavampiros* (*Buffy the Vampire Slayer*, WB: 1997-2001; UPN: 2001-2003) es un título fundamental dentro de la fantasía urbana de finales del siglo xx, encabezando una interesante lista de producciones que reflexionan sobre la figura del monstruo desde diferentes ópticas. La serie recrea una pequeña ciudad ficticia de California llamada Sunnydale, en donde una joven adolescente lucha contra vampiros y todo tipo de series demoniacos. Desde su propia concepción se pone de manifiesto el carácter híbrido de la serie, pues su creador,

Joss Whedon, confirma en una entrevista con el investigador James L. Longworth que *Buffy* es «an action, comedy, romance, horror, musical. It is a hodgepodge. Structurally it is a drama» (Longworth, 2002: 210), mezclando el horror con la comedia incluso dentro de un mismo episodio.

Siguiendo la misma tendencia, surgen otras producciones en el siglo XXI como el propio *spin-off* de *Buffy*, *Angel* (WB: 1999-2004), *Moonlight* (CBS: 2007-2008) o *True Blood* (HBO: 2008-2014), que han abordado la figura del vampiro desde diferentes perspectivas, trasladándola en todos los casos a la contemporaneidad. En todas estas propuestas, aunque el vampiro está rodeado de un aura de misterio y en ocasiones actúa con ambigüedad, no se vincula necesariamente al rol de villano, siendo un protagonista de corte heroico e investigador privado en los dos primeros casos señalados y participando como coprotagonistas que ayudan a una heroína feérica en *True Blood*. Dentro de estas producciones, la que más importancia le confiere a la ciudad como escenario con identidad propia es *Angel*, pues al desarrollarse en Los Ángeles, se emplean tópicos cinematográficos vinculados a la ciudad para el desarrollo de las tramas (la gran vida nocturna de la urbe, la obsesión por el físico y la cirugía estética, la despiadada carrera hacia el éxito o la soledad en una ciudad populosa son algunos de los temas tratados de forma recurrente en la serie). Por supuesto, en estas propuestas la noche tendrá un papel relevante como contexto de las tramas, conectando con la tendencia romántica que defiende la nocturnidad como oportunidad para el desarrollo de hechos tenebrosos y sobrenaturales.

Otras producciones más recientes siguen el mismo fundamento temático, introduciendo conceptos propios de las leyendas y mezclándolos con lo puramente urbano y reconocible, como sucede en *Sleepy Hollow* (Fox: 2013-2017), que se basa libremente en el cuento «La leyenda de Sleepy Hollow» (Washington Irving, 1820) y que traslada la acción a la actualidad. En esta ocasión se desplaza en el tiempo a los famosos personajes Ichabod Crane y el Jinete sin Cabeza, incluyendo en la trama tanto la magia como las armas de fuego y la tecnología para vencer al mal. En contraposición, otras series han huido de las leyendas y se han sumado a la tendencia, marcada por series como *Sexo en Nueva York*, de celebración de la urbanidad, copiando la sofisticación, la fuerte presencia femenina y las enrevesadas tramas amorosas de estos productos pero añadiendo algún elemento sobrenatural casi anecdótico, como demuestran productos de corta trayectoria como *Eastwick* (ABC: 2009-2010) o *666 Park Avenue* (ABC: 2012).

Si bien estas series desarrollan espacios de cotidianidad, existen otro tipo de producciones en las que tanto «ambientes» como «personajes» buscan

crear el efecto fantástico. Sin embargo, estas ficciones recurren a otra estrategia narrativa que es la recuperación del espacio histórico como escenario romántico. Muestra de ello es la serie *Penny Dreadful* (Showtime: 2014-2016), en la que se reúnen personajes míticos como Dorian Gray, el Dr. Frankenstein y el monstruo, Drácula y Mina... y que rescata la iconografía del Londres victoriano para representar una capital misteriosa, oscura, donde la propia niebla tiene un poder mortífero. En la misma línea está *Salem* (WGN América, 2014-2017), ubicada en la famosa ciudad norteamericana asociada a la brujería y contextualizada en el siglo XVII, coincidiendo con la cristalización de la identidad estadounidense. En definitiva, en estas producciones es el tiempo, y no el espacio, el que infunde el carácter fantástico, apoyándose en lo histórico como vía de exaltación de lo romántico.

No obstante, en otras ocasiones el efecto fantástico se diluye y se potencia la inserción del monstruo en la civilización con una intencionalidad diferente. Retrocediendo en el tiempo, ya a finales de los años ochenta se encontraban ejemplos que iniciaban este camino, como *La bella y la bestia* (*Beauty and the Beast*, CBS: 1987-1990) —entre cuyos guionistas destacaba el aclamado escritor George R. R. Martin—. En la serie se cuentan las vivencias de una valiente fiscal del distrito de Nueva York que es protegida por un ser deforme, mitad humano y mitad león, que vive en los subterráneos de la ciudad, fusionándose en el relato el entorno urbano y los principios más básicos del cuento tradicional. En el nuevo milenio se realiza una nueva versión de este clásico, *Bella y Bestia* (*Beauty & The Beast*, CW: 2012-), donde la recuperación del motivo del cuento es prácticamente anecdótica, pues narra las hazañas de una joven detective de homicidios y su *partenaire*, un médico sometido a un experimento biológico fallido que le ha dotado de capacidades especiales que no siempre es capaz de controlar. Estas series ejemplifican cómo en ocasiones se desprovee por completo al monstruo clásico de su aura misteriosa y se le inserta en un nuevo contexto en el que su rol no cumple la misma función. En la misma línea se encuentra la serie *Érase una vez* (*Once Upon a Time*, ABC: 2011-), que además de introducir personajes de cuentos tradicionales y desarrollar un mundo de fantasía, rescata monstruos clásicos como el monstruo de Frankenstein o Jekyll y Mr. Hyde, pero no les confiere siempre un papel de villano, o si es así, su rol en la historia puede mutar a lo largo de la trama.

Por último, se deben reseñar aquellas series dedicadas al público adolescente en las que el componente de misterio tiene gran peso en la trama y en las que la acción se focaliza en una pequeña ciudad suburbial estadounidense.

Algunas de estas ficciones se alejan del componente fantástico más sobrenatural, como sucede en aquellas cuya trama gira en torno a misteriosos homicidios, tal y como sucede en el Lakewood de *Scream* (MTV: 2015-), el Rosewood de *Pequeñas mentirosas* (*Pretty Little Liars*, ABC Family: 2010-2017) o en *Riverdale* (The CW: 2017-). En cambio, en otras el componente «maravilloso» (Todorov, 2005) tiene gran relevancia, ya sea a través de la presencia de vampiros, como en la encantadora localidad de Mystic Falls en *Crónicas vampíricas* (*The Vampire Diaries*, CW: 2009-2017) o exhibiendo la fuerza de la magia en Chance Harbor en *El círculo secreto* (*The Secret Circle*, CW: 2011-2012). Si bien en todas ellas se juega con el elemento fantástico, introduciendo en distinta medida la posibilidad de que lo sobrenatural rijan la vida de los personajes, o que por el contrario, exista una explicación racional de eventos aparentemente incomprensibles, lo que más las vincula a todas ellas es que, bajo distinto nombre, son muy similares entre sí: están conformadas por casas residenciales en barrios tranquilos, en donde existen algunos espacios de reunión social o vida institucional, ya sea el instituto, la plaza principal de la ciudad, la comisaría, ayuntamiento, etc. En definitiva, estas pintorescas localidades «se han convertido en un *topoi* común en la ficción adolescente» (Raya, 2017: 197), ejemplificando un mismo estilo de vida a través de escenarios que únicamente se distinguen por sus nombres, y ofreciendo un perfecto paradigma del caos que supone la introducción de lo fantástico en un entorno aparentemente caracterizado por su apacibilidad y sosiego.

Todas estas líneas creativas muestran la enorme flexibilidad que existe en el tratamiento de la fantasía urbana reciente, lo que también se propicia por el prolífico volumen de producción que se está realizando actualmente en el contexto televisivo estadounidense.¹ Como consecuencia del particular momento coyuntural en el que se encuentra el medio, las distintas variantes del subgénero han podido desarrollarse ampliamente, pues además de proporcionar beneficios, las series televisivas se han dignificado desde una perspectiva artística, lo que significa que la producción contemporánea «résulte d'une forme inédite de convergence entre l'économique et le culturel» (Esquenazi, 2009: 63).

1 Aunque este artículo se acota al escenario de producción estadounidense debido a que allí se desarrollan los casos de estudio seleccionados, se debe mencionar que se están produciendo interesantes series internacionales de fantasía urbana. En este campo, son especialmente significativas las innovadoras visiones que se ofrecen del zombi o no muerto en propuestas europeas como la serie francesa *Les Revenants* (Canal +, 2012-), la británica *In the Flesh* (BBC Three, 2013-2014) o la australiana *Glitch* (ABC1, 2015-).

METODOLOGÍA

Tras la reflexión sobre la hibridación en el contexto discursivo fantástico y la exposición de las principales ficciones seriales que se han producido en el nuevo milenio en el contexto geográfico estadounidense, se procede con el análisis narrativo de las series *Grimm* (NBC: 2011-2017) y *iZombie* (CW: 2015-), ambas desarrolladas durante la segunda década del siglo XXI. Con este objetivo, los principales aspectos que van a examinarse se basan en las siguientes fases:

1. En primer lugar, se contextualiza la ficción dentro de su marco de producción, observando también si el espacio geográfico real donde se realiza corresponde con la ubicación representada y esto conlleva alguna repercusión, ficcional o extra discursiva. Asimismo se estudian las connotaciones que ese escenario tiene en el desarrollo global de las tramas, así como el sentido de la inmersión de lo sobrenatural en el espacio civilizado.
2. A continuación, se procede con el análisis narrativo, examinando si los protagonistas son criaturas sobrenaturales y su función como líderes en el mundo representado. Como consecuencia del heroísmo se analiza el papel de sus principales «ayudantes» desde un punto de vista actancial² (Greimas, 1987), observando cómo encajan dentro del universo fantástico representado y si sufren confrontación con lo fantástico.
3. Finalmente se investiga el rol del villano, localizando dónde se sitúa la posición antagonica con respecto al héroe, y si este es o no de naturaleza sobrenatural, con el fin de comprobar si la maldad se atribuye al personaje antinatural, o si por el contrario, no existe correspondencia.

Una vez completadas las fases de análisis se realiza una comparativa entre los resultados obtenidos tras el examen de ambas series, viendo en qué puntos coinciden y cuáles son sus principales discordancias, con el fin de proporcionar una perspectiva general que sintetice los resultados obtenidos.

ANÁLISIS DE CASOS: GRIMM

La serie *Grimm*, primer caso de estudio seleccionado, narra las hazañas del detective de policía Nick Burkhardt (David Giuntoli), que tras la visita de su tía Marie Kessler (Kate Burton) debe asumir su destino como cazador de

2 Nos referimos a la función del ayudante según la contribución que realiza en el relato para que avance, siguiendo el modelo actancial desarrollado por Greimas en *Semántica estructural. Investigación metodológica* (1987).

seres sobrenaturales a la vez que trata de continuar con su trabajo como policía. Su nueva vida le acarreará dificultades profesionales y personales que irán complicándose a medida que va aceptando su inevitable sino como descendiente de una estirpe familiar de cazadores de criaturas monstruosas llamadas *wesen*. La serie, concluida en 2017 tras seis temporadas, fue creada por David Greenwalt³ y Stephen Carpenter para la *network* NBC.

La acción se centra en Portland, ciudad del noroeste de Estados Unidos perteneciente al estado de Oregón, donde además se produce el rodaje real de la ficción. La filmación de la serie en el estado de Oregon se aprovecha desde un punto de vista turístico, existiendo varias páginas webs que muestran los lugares más emblemáticos de la ficción así como distintas valoraciones de visitantes que se declaran fans de *Grimm*.⁴ Como consecuencia, existe una conexión directa entre el escenario de ficción y las localizaciones reales, por lo que la serie se encuadra dentro de esa corriente denominada «film-induced tourism» (Beeton, 2005; Anul, 2013), que investiga la repercusión que provoca la representación de un determinado lugar en el medio audiovisual a su valor como posible destino turístico, siendo una relación beneficiosa para ambas partes implicadas, es decir, tanto para la cadena de emisión y la productora como para la propia ciudad de Portland. Esta correlación entre ubicación auténtica y narrativa de ficción aumenta la sensación de verosimilitud del relato, pues el espectador puede comprobar, de primera mano, la existencia de esos lugares. A diferencia de otras ficciones como Chicago o Nueva York, Portland no es una de las ciudades más representadas en televisión, aunque existen algunos títulos recientes desarrollados en esta ciudad, como *Una vida inesperada* (*Life Unexpected*, The CW: 2010-2011) o *Portlandia* (IFC: 2011-), que concede gran valor a la urbe como elemento importante de la trama.

Además de Portland, en la serie aparecen otros espacios vinculados al mundo real y más concretamente al escenario europeo, tales como Viena o La Selva Negra. Es significativo cómo dichos ambientes que recrean territorio europeo aparecen muy desligados de su contexto temporal, asociados a escenarios más propios de la fantasía (el castillo donde vive la realeza *wesen*, los bosques germanos, la iglesia alemana donde se encuentran las reliquias en la

3 Greenwalt ya tenía experiencia en la producción de fantasía urbana, participando tanto en la producción de *Buffy*, *cazavampiros* como en la de su *spin-off* *Angel*.

4 En la web del estado (http://www.oregonlive.com/tv/2017/03/a_grimm_tour_guide_23_oregon_1.html) se exhibe un tour por 23 localizaciones de la serie. Asimismo, el sitio web de viajes Tripadvisor ofrece información sobre lugares y alojamientos para los fans de *Grimm*, con comentarios y sugerencias de los turistas (https://www.tripadvisor.com/ShowTopic-g52024-i238-k5772274-Sites_for_Grimm_fans-Portland_Oregon.html).

quinta temporada...) y supeditándose a la faceta más mítica del protagonista por anclarse a sus orígenes. Los espacios naturales son lugares del crimen recurrentes, lo que se manifiesta en el propio episodio piloto de la serie, cuya trama guarda numerosas conexiones con los cuentos de Caperucita Roja y Hansel y Gretel, pues el asesino es un *blutbad* que secuestra y devora a niñas y jóvenes (especialmente las vestidas con colores brillantes) y cuyo hábitat es una cabaña perdida en el bosque. En este punto es importante recordar que la serie se apoya en gran medida en los cuentos de los Hermanos Grimm, a partir de los cuales construye su mitología y desarrolla numerosas tramas, anclando el presente a la cultura germánica del romanticismo de finales del XVIII y principios del XIX.

Con respecto al retrato del héroe, Nick se conforma a través de la dualidad, representando las dos caras del *logos* y del *mythos*, pues es un agente de policía pero a la vez tiene un deber sagrado que supera el límite de la ley (Raya, 2014: 284). Como sucede habitualmente en los relatos de fantasía y ciencia ficción, no se está retratando a un simple protagonista, sino que se está representando a un héroe con la responsabilidad moral de mantener a salvo a la humanidad (McAvan, 2012: 143), lo cual amplifica continuamente sus dudas sobre las fronteras que debe traspasar para cumplir su deber como protector. Aunque intenta compatibilizarlo todo lo posible, a medida que la serie va progresando, Nick va sobreponiendo su papel como salvador a su rol como policía, consciente de que la propia estructura que gobierna el mundo de los hombres ha sido corrompida por intereses de algunos grupos *wesen*.

Si bien durante el episodio piloto Nick sufre pensando que ha perdido la razón porque empieza a ver criaturas inhumanas a su alrededor, el auténtico enfrentamiento frente a lo fantástico lo sufren las personas de su entorno. Durante la primera temporada su compañero Hank es testigo de experiencias que no comprende del todo sin conseguir encontrar una explicación lógica. Como consecuencia de ello, el personaje sufre una grave crisis que lleva a Nick a confesarle su secreto al principio de la segunda temporada. Si para Hank supone una experiencia traumática, mucho más lo será para el sargento Wu (Reggie Lee), que llegará a ingresar en un psiquiátrico ante la imposibilidad de digerir lo que sucede a su alrededor. Curiosamente, una vez estos personajes asumen esa nueva realidad, se unen junto a otros amigos *wesen* del protagonista, como Monroe y Rosalee, para colaborar en la resolución de los casos de forma conjunta, evidenciando así que tanto monstruos como humanos pueden luchar contra el mal en un mismo bando. En ese sentido, no todos los *wesen* actúan como villanos, del mismo modo que Nick, aunque sea un

Grimm, no persigue y caza a todos ellos, sino que existe una pluralidad dentro las especies, siendo los hechos los que delimitan sus roles.

No obstante, sí que se utiliza de forma recurrente la transformación en *wesen* como vía de provocar el terror en humanos, cuya primera reacción suele ser el desconcierto o el terror, para a continuación buscar respuestas lógicas ante la experiencia fantástica. Por supuesto, no todos incitan el mismo miedo, pues algunas especies se vinculan a comportamientos más agresivos, como el *blutbad*, cercano al licántropo, mientras que otras como los *eisbiber* y los *reinigen*, o el *seelengut* (los dos primeros emparentados con los roedores, y estos últimos con las ovejas), suelen ser por naturaleza más tranquilos y amistosos. A pesar de estas distinciones iniciales, la civilización se impone por encima de la herencia natural, pues la mayor parte de esos *wesen* se han socializado en entornos en donde la supervivencia no depende de la «ley del más fuerte», de modo que los *wesen* no están determinados por su genética sino por sus decisiones. La inclusión de personajes tan míticos en el espacio urbano muestra la pluralidad de contradicciones y prejuicios a los que se enfrentan los *wesen* cada día, siendo precisamente esa heterogeneidad que permite la urbe la que propicia la convivencia. De ese modo, los *wesen* escapan de viejas tradiciones y convencionalismos, produciéndose incluso matrimonios entre especies aparentemente discordantes como muestra la unión entre Monroe (*blutbad*) y Rosalee (*fuchsbau*), o incluso la posibilidad de amistad con un Grimm. En cualquier caso, el mantenimiento de la paz se supedita a la ocultación de la realidad *wesen*, pues aunque varios humanos se enfrentan a su existencia e incluso se unen en su particular cruzada, en numerosas ocasiones se comenta la necesidad de proteger esa información con el fin de no desencadenar una guerra. Se contempla a la humanidad con cierto paternalismo y se expresa la necesidad de mantenerla al margen, incluso cuando se desencadenan grandes conflictos que están vinculados a la intervención *wesen* —por ejemplo, la Segunda Guerra Mundial fue desatada por un peligroso *blutbad* llamado Adolf Hitler—.

Paradójicamente, en este escenario la villanía viene representada por la defensa de los valores tradicionales de los *wesen* a través de la organización Garra Negra, que promulga la superioridad de la especie frente a los humanos, así como la necesidad de salir a la luz pública y tomar, mediante la fuerza, las riendas del gobierno mundial. En ese sentido, el dogmatismo, el pensamiento único y la violencia como vía de imposición de valores se presentan como los auténticos males que los héroes deben combatir.

Asimismo, la lucha por el poder se impone como la principal vía de corrupción, ejemplificándose a la perfección en el Capitán Renard, cuyo rol

oscila entre el ayudante y el villano, involucrándose incluso en Garra Negra por su ansia de dominio y por su complejo de superioridad como miembro de la realeza *wesen*. Su movilidad actancial de ayudante a villano no será un caso aislado, pues otros personajes varían su posición según el momento de la trama, existiendo un cambio de intereses o de circunstancias que los desvían de su objetivo principal. Dos casos muy significativos son los de Juliette, la prometida de Nick, y Adalind, una peligrosa enemiga *hexenbiest* que acaba convirtiéndose en el interés romántico del héroe. Al contrario que sucede con otros *wesen*, la maldad en ellas sí proviene de su faceta sobrenatural, pues Juliette pierde el control de sus actos al ser convertida accidentalmente en *hexenbiest*, mientras Adalind recupera la cordura cuando consiguen dormir a su bestia interior. De alguna forma, los personajes femeninos que tienen una conexión romántica con el héroe son víctimas del destino y del azar, cumpliendo un rol más cercano al *mythos* que al *logos*, en contraposición a la mayor parte de personajes de la serie.

ANÁLISIS DE CASOS: *iZOMBIE*

Con respecto al segundo caso de estudio seleccionado, la serie *iZombie*, adaptación de la novela gráfica de título homónimo publicada por Vertigo (2010-2012), relata desde una estructura procedimental las aventuras de Olivia 'Liv' Moore (Rose McIver), una peculiar joven no muerta que recibe visiones de los cerebros que consume, ayudándola a resolver casos de asesinatos junto al detective de homicidios Babineaux (Malcolm Goodwin). Además de investigarse distintos crímenes, la serie explora los cambios que sufre la protagonista tras ser convertida accidentalmente en zombi, lo que la conduce a un radical cambio de vida, abandonando tanto su carrera profesional como cirujana como sus planes personales de matrimonio con Major (Robert Buckley). Trasladada a televisión por Diane Ruggiero y Rob Thomas, creador de la ficción de culto Veronica Mars, *iZombie* guarda múltiples conexiones con dicha serie, desde la propia estructura episódica con subtrama horizontal, en donde se investiga un caso por capítulo, hasta la mezcla de géneros en donde predomina el humor. La serie actualmente cuenta con tres temporadas,⁵ aunque ha sido renovada para una cuarta que será estrenada en Estados Unidos a principios de 2018.

5 En este artículo se analizan las dos primeras temporadas, ya que la tercera empieza a emitirse en España a partir del 24 de julio de 2017 en la cadena AXN, coincidiendo con la realización de esta investigación.

En el caso de la ubicación geográfica de esta serie, la acción se reduce casi exclusivamente a Seattle y zonas periféricas.⁶ Al contrario de lo que sucedía en *Grimm*, el lugar de rodaje no coincide con la localización reconstruida, pues curiosamente, tal y como sucede con numerosas series del canal The CW, *iZombie* se rueda realmente en Canadá, concretamente en Vancouver. La elección de Toronto y Vancouver como lugar de rodaje de numerosas ficciones estadounidense se debe a motivos económicos, ya que Canadá ofrece mejores incentivos fiscales frente al país vecino, lo que significa que numerosas recreaciones de ciudades estadounidenses son reproducciones canadienses de urbes norteamericanas. En relación a la ubicación representada, la ciudad de Seattle aparece como centro neurálgico de algunas ficciones recientes, siendo los casos más relevantes *Frasier* (NBC: 1993-2004), *The Killing* (MC: 2011-2014) y *Anatomía de Grey* (*Grey's Anatomy*, ABC: 2005-). Aunque la serie no se rueda en Seattle, se utilizan planos de recurso como transición —incluso en el tráiler publicitario—, en los que se visualizan espacios icónicos de la ciudad como la Space Needle y el lago Washington, cuyo objetivo es ubicar geográficamente al espectador. Desde un enfoque narrativo del espacio, se ofrece una representación muy cerrada de los acontecimientos que se acotan al espacio de la urbe. Existe la amenaza de expansión fuera del foco de infección original y la posibilidad de afectar a un núcleo geográfico mayor, pero la búsqueda de una cura y la minimización de bajas humanas es el motor que guía la acción de los héroes. A excepción de los lugares del crimen, que suelen ser muy diversos, la mayor parte de la vida de Liv se desarrolla en interiores, concretamente en la sala de autopsias, su domicilio o la casa de Ravi (Rahul Kohli) y Major. La ciudad no tiene un protagonismo como personaje ni una identificación directa con la urbe real además de los planos de recurso ya mencionados, aunque se hace mucho énfasis en el comportamiento civilizado y cosmopolita de muchos personajes. Por ejemplo, en cada capítulo se exhibe un pequeño montaje que resume las distintas recetas que Liv elabora para consumir los cerebros, siendo cada cual más sofisticada. Asimismo, el villano Blaine DeBeers (David Anders) regenta un establecimiento de restauración durante la primera temporada en el que se realiza alta cocina con cerebros humanos, con el fin de abastecer una demanda selecta conformada por clientes adinerados.

Siguiendo la tradición fílmica instaurada por los zombis de George A. Romero en *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, 1968), en el panorama catódico reciente existe un significativo número de series, como

6 Para más información sobre las localizaciones reales de la serie se recomienda visitar la web <https://moviemaps.org/movies/vm>.

The Walking Dead (2010-) o *Z Nation* (SyFy: 2014-), que exploran la figura del zombi como «el otro amenazante» y como principio del fin de la civilización. El zombi, como ser fantástico, muestra el miedo a la enajenación propia, es decir, que «nuestros cuerpos, con los que llegamos a estar tan familiarizados, se convierten en monstruos irreconocibles» (Greeley, 2012: 41), transformándonos en un trozo de carne que ni siquiera nosotros aceptamos como propio. En contraposición, *iZombie* coloca al zombi como protagonista fundamental y le despoja de su papel como villano y como ser temible, otorgándole un nuevo rol en la cadena evolutiva en donde un zombi puede ser una heroína con escrúpulos y conciencia, como le sucede a Liv. Tan solo cuando está enfadada se transforma en una bestia gobernada por sus impulsos, en un estado denominado «Full-On Zombie Mode», y a pesar de perder el control momentáneamente, siempre consigue contener su ira sin causar graves perjuicios. A diferencia de lo que sucedía con Nick en *Grimm*, el conflicto personal de Liv no está relacionado con una relación dialéctica entre su «yo» como humano y su «yo» como zombi, pues precisamente su trabajo como forense le permite utilizar sus habilidades como no muerto para hacer el bien. En el caso de Liv, su principal problema es el aislamiento que sufre a pesar de intentar integrarse en la sociedad, cumpliendo esa premisa sobre los salvadores que se expresa en los siguientes términos: «Heroes often exist in a liminal space on the edge of society, protecting the world but not necessarily being entirely of it» (McAvan, 2012: 144).

Como también sucede en el caso anteriormente analizado, la confrontación con lo fantástico proviene de la sorpresa que los personajes allegados al protagonista sufren al conocer su condición. Esa revelación se ofrece de forma paulatina, pues si bien hay personajes que se enfrentan a la naturaleza de Liv desde el principio sin sufrir ningún trauma, como es el caso de su compañero en la morgue Ravi Chakrabarti, para otros personajes supone un momento de transición en su relación con Liv. Esto le sucede a su exnovio Major, que acaba rechazándola en un primer momento, y a su amiga Peyton (Aly Michalka), que siendo testigo de la faceta más feroz de Liv, no puede evitar huir —aunque acabe regresando y aceptando a su amiga—. Como ya sucede con *Grimm*, la dualidad de Liv como ser sobrenatural e investigadora forense caracterizan por completo su relación con el detective Babineaux, siendo el último de sus compañeros en comprender su naturaleza. Este momento, que se produce en la recta final de la segunda temporada, supone una confrontación directa con lo fantástico, pues Liv debe convencerlo de que ella es un zombi, y para ello se apuñala delante de él, provocando que se enfrente a lo irracional y a lo im-

posible. Cuando las personas importantes de su entorno conocen su auténtica naturaleza, sea cual sea su reacción inicial, consiguen superar sus prejuicios y unirse a Liv en su cruzada contra el enemigo, sobreponiéndose a su aprensión inicial por una idea de bien común. Aunque sus amigos la aceptan, es cierto que la mayor parte de los zombis se esfuerzan por ocultarse en medio de la humanidad, fingiendo ser normales para no alterar el orden público, conscientes de que sus hábitos alimenticios despertarían un odio generalizado. De hecho, la mayor obsesión de Liv es encontrar una cura definitiva que devuelva a los zombis a su estado natural, entendiéndolo que su situación actual es el resultado de una enfermedad y que debe tener posibilidad de revertirse.

Con respecto a los zombis como figuras monstruosas y malvadas, la perspectiva que se retrata en *iZombie* rechaza esta posición maniquea, pues las inclinaciones naturales no delimitan al villano. De hecho, la proliferación de estas criaturas es contemplada por el zombi Blaine como un paso más en la progresión natural del sistema capitalista, donde aparecen unos nuevos tipos de consumidores con unas necesidades muy específicas, los cerebros humanos, que son abastecidos por él. El monstruo deja de ser un villano absoluto, pudiendo ser un héroe incluso, pues son las «decisiones monstruosas», tomadas tanto por humanos como por seres sobrenaturales, las que determinan el rol de los personajes. Con asiduidad, los zombis son representados en la serie como víctimas que hacen lo posible por encajar en la sociedad, refrenando sus impulsos naturales y buscando la forma más civilizada posible de alimentarse de cerebros humanos. El mal en sí lo representa la ausencia de valores, encarnándose en la corporación de bebidas energéticas Max Rager, liderada por un hombre de negocios llamado Vaughn Du Clark, culpable de la creación del virus zombi, y en la mentalidad empresarial sin escrúpulos de Blaine. No obstante, aunque la villanía se personifica en seres individuales, parecen ser arrastrados por la ambición endémica de la propia sociedad, pues el único deseo de Du Clark es maximizar beneficios mientras que Blaine lidia con no cumplir las expectativas de un padre, que también es un hombre de negocios implacable y sin escrúpulos. También otros villanos con presencia más secundaria, como el jefe de la mafia Stacey Boss, se exponen como una pieza más de un entramado corrupto en el que el objetivo es el mantenimiento del poder y el control económico de la ciudad de Seattle. En ese sentido, la serie ofrece una reflexión sobre el mundo actual, donde el auténtico monstruo es el propio sistema cuyas prioridades siempre son el beneficio económico.

CONCLUSIONES

Mediante el análisis narrativo realizado se extraen las siguientes deducciones en relación a los objetivos planteados en el apartado metodológico:

En primer lugar, si se compara el peso narrativo de ambas ciudades representadas puede percibirse una clara desemejanza entre ambas series, motivada sin duda por diferencias en las condiciones de producción, pues mientras *Grimm* sí se rueda en Portland, el rodaje de *iZombie* se traslada a Canadá, incluyendo en este caso algunos planos de recurso de Seattle que simplemente ubican al espectador. En cambio, se ha mencionado cómo algunos escenarios de Portland sí se han convertido en centros de peregrinaje para los fans, lo que implica una mayor vinculación con su vida personal al producirse una asociación ineludible entre espacio real y escenario de ficción. *Grimm* se inscribe, junto a otras series de fantasía recientes como *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, HBO: 2011-) y *Outlander* (2014-), en esa tendencia turística en la que los espacios geográficos reales se convierten en lugares de interés para el espectador. Esta corriente se fundamenta en que, a diferencia de otros medios artísticos menos visuales, tanto la televisión como el cine tienen la capacidad de connotar insólitos significados a través de la representación de una ciudad, otorgándose una nueva carga semántica a localizaciones reales.

Desde una perspectiva simbólica, en sendos casos las ciudades son representadas como escenarios donde el mal puede germinar, pues si la corrupción y el dogmatismo se propagan en el Portland ficticio de *Grimm*, el Seattle de *iZombie* se convierte en epítome del utilitarismo y el capitalismo más salvaje. Ambas ciudades se muestran como lugares cosmopolitas en donde reina una cierta calma superficial, pero también las dos muestran cómo la victoria de la civilización no implica necesariamente el triunfo de la humanidad. Esta lectura entronca con el segundo objetivo planteado en la metodología en relación a los personajes y sus funciones en el relato, pues ambas series proponen una reflexión sobre este concepto, sobre lo que implica ser humano y lo que significa ser un monstruo. Los dos casos expresan cómo la ambición humana es la fuente de toda confrontación, más allá de que esta se personifique en monstruos o humanos, sin existir una correlación entre maldad y alteridad, y siendo, en última instancia, una cuestión de decisiones personales.

Sin embargo, la ciudad también se presenta como un escenario positivo que permite la evolución de la sociedad, pues favorece la aceptación de la heterogeneidad ya que la predisposición natural de los monstruos en ambas ficciones se ve modificada por el contexto cultural. No es casualidad que la

aristocracia *wesen* en *Grimm* viva en castillos, alejada de la ciudad, impermeable al paso del tiempo y devota de las viejas tradiciones; del mismo modo que las múltiples opciones gastronómicas que facilita la ciudad en *iZombie*, desde la morgue hasta la funeraria, permite a los no muertos alejarse de esas costumbres bárbaras que deberían perpetuar para sobrevivir en un entorno más primitivo. Tanto Portland como Seattle se presentan como escenarios de convivencia plural sin que exista una gran diferencia de identidad visual, narrativa o cultural en la representación de ambas ciudades, y además en los dos espacios la labor de las fuerzas de seguridad del estado, en las que además se inscriben los protagonistas, aseguran una relativa estabilidad. Nick y Liv son cómplices en el mantenimiento de la paz, cumpliendo una función clara en el relato como adalides del bien, aunque es cierto que no siempre pueden cumplir las leyes humanas para luchar por aquello que creen justo.

Por otro lado, debe señalarse que aunque las ciudades permiten que la alteridad pase más desapercibida, ya que en medio de la multitud y la diversidad es más fácil encajar, en ambas propuestas se expresa la necesidad de ocultar la auténtica naturaleza frente a la amenaza humana. Desde esta perspectiva, puede comprenderse que la aceptación de la alteridad se produce mientras no sea demasiado evidente; es decir, que se puede ser un monstruo mientras no sea excesivamente obvio, porque lo principal es el mantenimiento del *statu quo* —no se debe olvidar que se ha diseñado a dos protagonistas vinculados a las fuerzas del orden público—. No obstante, también es cierto que la verdad se concibe como incomprensible para «los otros», y dado que los protagonistas de sendas ficciones están conectados con lo sobrenatural, «los otros» en este caso son los humanos. En algún momento de las dos ficciones, sobre todo en *iZombie*, ambos protagonistas desean ser humanos normales, pues su vida sería mucho más sencilla y estable; pero, al erigirse como héroes, encuentran que ese sacrificio inherente a su propio rol también conlleva ventajas, ya que sus habilidades como seres antinaturales les permiten proteger vidas inocentes.

Con respecto a la cuestión de la villanía, se realiza una separación tajante entre la figura del monstruo y la encarnación del mal. La monstruosidad es, en estos casos, una simiente presente en humanos y seres sobrenaturales, que se revela a través de los hechos y no depende en ningún caso de la naturaleza de los personajes. Es curioso cómo en ambas series el mal se aleja con frecuencia de un concepto individual y es representado por corporaciones, políticas en el caso de *Grimm* o empresariales en el caso de *iZombie*, en donde confluyen una serie de intereses comunes que van en contra del bien general, lo que supone la auténtica amenaza para el mantenimiento de la paz.

En conclusión, tanto *Grimm* como *iZombie* ofrecen una reflexión sobre el significado de la alteridad cuando el protagonismo lo ocupa precisamente «el otro», en un espacio tan reconocible como el urbano, y tan natural, para los monstruos, como la propia civilización.

BIBLIOGRAFÍA

- ANUL, Kezban (2013): «Film-induced Tourism in Finland. Its Current State and opportunities», *Theseus Publications*, 2013, disponible en <https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/54049/Anul_Kezban.pdf?sequence=1> [15 de mayo de 2017].
- BARBER, Stephen (2006): *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- BETON, Sue (2005): *Aspects of Tourism. Film-Induced Tourism*, Channel View Publications, Clevedon, Nueva York y Toronto.
- CASETTI, Francesco, y Federico DI CHIO (1991): *Cómo analizar un film*, Ediciones Paidós, Barcelona.
- DALMAU, Rafael, y Alberto GALERA (2007): *Ciudades de cine*, Raima Edicions, Barcelona.
- CARROLL, Noël (1990): *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, Nueva York y Londres.
- COBO-DURÁN, Sergio (2014): «La ciudad como personaje. David Simon como autor. *The Wire* como serie», *Revista FRAME*, 2014, disponible en <<http://fama2.us.es/fco/frame/frame10/monografico3/5.3.pdf>> [25 de mayo de 2017].
- ESQUENAZI, Jean-Pierre (2009): *Mythologie des séries télé*, Le Cavalier Bleu, Paris.
- GADAMER, Hans-Georg (1997): *Mito y razón*, Ediciones Paidós, Barcelona.
- GORDILLO, Inmaculada (2009): *La hipertelevisión: géneros y formatos*, Ediciones Ciespal, Ecuador.
- GREELEY, Stephen Brett (2012): «Monstruos de la Modernidad», *The Walking Dead. Apocalipsis Zombie ya*, Errata Naturae, Madrid, pp. 39-62.
- GREIMAS, A. J. (1987): *Semántica estructural. Investigación metodológica*, Gredos, Madrid.
- LENNE, Gérard (1974): *El cine fantástico y sus mitologías*, Anagrama, Barcelona.
- LONGWORTH, James L. (2002): *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama*, Volumen II, Syracuse University Press, Nueva York.
- MCAVAN, Emily (2012): *The Postmodern Sacred: Popular Culture Spirituality in the Science Fiction, Fantasy and Urban Fantasy Genres*, McFarland, Jefferson.
- MITTELL, Jason (2004): *Genre and Television. From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, Routledge, Nueva York.
- RAYA BRAVO, Irene (2014): «Grimm. Un héroe de cuento en tiempos hipermodernos», en J.J. Vargas-Iglesias (ed.), *Los héroes están muertos*, Dolmen, Palma de Mallorca, pp. 281-289.
- RAYA BRAVO, Irene (2017): «Adaptando el terror cinematográfico a la serialidad televisiva. El caso de *Scream*», *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, 2017,

- disponible en <<http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=view&path%5B%5D=403>> [20 de mayo de 2017].
- REYES VÁZQUEZ, Juan Carlos (2012): «La ciudad automática: imaginario urbano en el cine de ciencia ficción», *CIENCIA ergo sum*, 2013, disponible en: <<http://cienciaergosum.uaemex.mx/index.php/ergosum/article/view/656>> [29 de mayo de 2017].
- TELOTTE, J.P. (2002): *El cine de ciencia ficción*, Cambridge University Press, Madrid.
- TODOROV, Tzvetan (2005): *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, México.
- TOUS, Anna (2010): *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres Desesperadas y House*, UOC Press, Barcelona.
- TURNER, Graeme, (2008): «Genre, Format and Live Television» en Glen Creeber y John Tulloch (eds.), *The Television Genre Book*, British Film Institute, Londres, pp. 8-9.